

SALUNDRA VON DRAKENBURG



Citazioni

*'Non preoccuparti, sistemeremo tutto.'
'Morr arriva per tutti quanti noi,
tanto vale farsi un bicchierino!'
'Una promessa fatta è una promessa mantenuta.'
'PER DRAKENBURG!'*

Chi è Salundra?

Salundra è la figlia ribelle del potente Duca von Drakenburg. È cresciuta nell'esercito e ora va in cerca di fortuna. Possiede un carattere pragmatico e razionale, ma quando beve troppo torna ad essere la soldatessa sregolata che è stata in gioventù. Gli amici la chiamano 'Sali', ma ne ha davvero pochi poiché teme i voltagaccia. I veri legami, però, dureranno per lei per tutta la vita.

Che tipo è?

Sicura di sé e capace, anche se a volte emotiva.

Perché giocare Salundra?

Salundra è la leader naturale del gruppo e possiede numerosi vantaggi, tra cui:

- Essendo una nobile è benvenuta in taluni ambienti di Ubersreik proibiti agli altri Personaggi
- Si è addestrata a tirare di spada sin da quando è stata abbastanza forte da sollevarne una, questo la rende molto abile nel combattimento all'arma bianca.
- Ha un forte senso di giustizia e lotta per ciò che ritiene giusto.

NON GUARDARE DENTRO A QUESTA SCHEDA SE NON SEI
IL GM O SE VUOI ASSOLUTAMENTE GIOCARE SALUNDRA.

NASCONDE DEI SEGRETI AL SUO INTERNO!

SALUNDRA VON DRAKENBURG SOLDATESSA UMANA



SPIEGAZIONE SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Caratteristiche e Abilità vengono utilizzate nelle Prove, per verificare successo o fallimento nelle situazioni incerte. Vedere la **Scheda delle Prove**.

FATO

È possibile spendere 1 Punto Fato in modo permanente per divenire Inermi invece di essere uccisi, così da sopravvivere a uno scontro, oppure per evitare tutto il danno inflitto da una singola fonte. Spendendo 1 Punto Fato si perde anche 1 Punto Fortuna.

FORTUNA

È possibile spendere 1 Punto Fortuna per tentare di nuovo una Prova fallita, aggiungere +1 LS a una Prova superata, oppure scegliere quando agire nel corso di un Round, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. All'inizio di ogni sessione, i Punti Fortuna ritornano al livello del Fato del PG, più uno per il Talento Fortuna.

RESILIENZA

È possibile spendere 1 Punto Resilienza per decidere il risultato del d100 durante una Prova (anche dopo aver tirato); ciò permette di vincere automaticamente le Prove Contrastate con un margine minimo di +1 LS. Spendendo 1 Punto Resilienza si perde anche 1 Punto Risolutezza.

RISOLUTEZZA

È possibile spendere 1 Punto Risolutezza per rimuovere una Condizione presente sul Personaggio, non essere spaventati dal Tratto Paura o ignorare i modificatori negativi causati da una Ferita Critica per un Round.

FERITE

Le Ferite vengono perse quando si subiscono danni. Vedere la **Scheda delle Ferite**.

CORRUZIONE

Indica quanto l'animo del Personaggio sia corrotto.

TALENTI

Queste sono capacità speciali. Le rispettive descrizioni spiegano i loro effetti.

PUNTI ARMATURA E ARMI

Questi strumenti vengono utilizzati in combattimento per evitare o per infliggere danni. Vedere la **Scheda del Combattimento**.

AVERI

Questi sono gli oggetti che il Personaggio ha con sé e tutte le loro relative regole.

SALUNDRA VON DRAKENBURG SOLDATESSA UMANA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
49	35	36	43	32	33	28	37	46	28

FATO	FORTUNA	RESILIENZA	RISOLUTEZZA	FERITE	CORRUZIONE
3	4	3	3	15	

ABILITÀ BASE		
Affascinare	28	Affascinare le persone
Arrampicarsi	46	Scalare pareti
Atletica	43	Correre, saltare e sollevare
Cavalcare	33	Andare a cavallo
Comandare	55	Dare ordini
Conoscenza (Reikland)	55	Conoscere fatti
Domare Animali	46	Affascinare gli animali
Freddezza	56	Autocontrollo
Intimidire	41	Obbligare il prossimo
Intuire	32	Capire il prossimo
Mercanteggiare	28	Fare affari
Nascondersi	33	Muoversi furtivamente
Orientarsi	32	Non perdersi
Percepire	32	Notare dettagli
Reggere Alcolici	48	Non ubriacarsi
Schivare	37	Evitare pericoli
Sopravvivenza	53	Sopravvivere nelle selve
Tempra	33	Sopportare le avversità

TALENTI	
Nome	Descrizione
Buon Senso	+5 Intelligenza (già incluso)
Fortuna	+1 Punto Fortuna
Guerriera Nata	+5 Abilità di Combattimento (già incluso)
Leggere/Scrivere	Sai leggere e scrivere
Sangue Blu	Sei nobile, cosa piuttosto utile

PUNTI ARMATURA	
01-09	1
Testa	10-24
25-44	1
Braccio sinistro (o secondario)	45-79
Braccio destro (o primario)	80-89
Torso	90-00
Gamba sinistra	1
Gamba destra	1



AVERI		
Abiti: per tenersi al caldo (ed essere decorosa)		
Armatura di Cuoio: +1 PA a tutte le Locazioni		
Cappello Favoloso: tutti ne parlano!		
Pettorale di Piastre: +2 PA al Torso		
Pugnale: per infilzare i nemici (vedere Armi)		
Spada: per affettare i nemici (vedere Armi)		
Uniforme: la livrea di un vero soldato		

ARMI				
Nome	Abilità	Gittata	Danno	Qualità
Spada	62	Nessuna	+4	Nessuna
Pugnale	62	Nessuna	+2	Nessuna

NOTE

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

DETTAGLI

Età: 23	Madre: duchessa Anya von Drakenburg
Altezza: 187,5 cm	Padre: duca Konstantin von Drakenburg
Capelli: castano scuro	Fratelli e Sorelle: 2 Fratelli
Occhi: verde oliva	Compagno: nessuno
Pelle: abbronzata	Luogo di Nascita: Drakenburg, Reikland

MOTIVAZIONE

Scegli una tra le seguenti tre frasi come motivazione.

- 1) Prendere il comando in situazioni pericolose.
- 2) Aiutare i meno fortunati.
- 3) Sgombrare i corrotti.

Se, durante la partita, compirai azioni in linea con la tua Motivazione recupererai un Punto Risolutezza speso.

LEGAMI

Scegli uno o più tra i seguenti legami con il resto del gruppo per definire la personalità di Salundra.

Andresti volentieri a bere con Gunnar fino a che Mannsrieb non cadrà dal cielo.
Molli è la tua migliore amica e faresti di tutto per proteggerla.
Sei giunta a fidarti tacitamente di Ferdinand.
Ti senti personalmente responsabile della sicurezza di Amris.
È importante aiutare Else a capire che nella vita c'è molto più di Sigmar.

SEGRETI

Scegli uno o più tra i seguenti segreti. Ognuno ti farà avere 1d10 scellini in più all'inizio della partita.

Hai combattuto contro il Caos e non ne sei uscita pulita. Ottieni +3 Corruzione.
Sei un'ubriacona. Devi superare una Prova di Freddezza per trattenerti.
Hai un figlio illegittimo di sei anni che sta crescendo accanto al padre, il Graf Jungfreud.
Detesti gli avvocati e non parli con loro senza superare una Prova di Freddezza.
Un individuo misterioso ti ha pagato per tenere Amris lontano da suo padre.

DENARO INIZIALE

Inizi la partita con 1d10 scellini d'argento, più un altro 1d10 per ogni segreto che hai scelto.

1 corona d'oro = 20 scellini d'argento = 240 penny d'ottone

BORSELLINO

Oro	Argento	Ottone

GUNNAR HROLFSSON



Citazioni

'Per la Barba di Grimnir!'

'Non ne vale la pena; ambisco a una morte onorevole!'

'L'ho già detto prima: c'è una taverna laggiù.'

'AZGARAZ!'

Chi è Gunnar?

Prima di perdere una figlia femmina e due maschi in una tragedia, Gunnar era un gioielliere. Pronunciò immediatamente il Giuramento dello Sventratore per poi pentirsi, anche se non lo ammetterebbe mai. Ora è alla ricerca della morte più onorevole possibile; ma viene spesso colto dalla melancolia e allora beve, se fallisce l'obiettivo; la qual cosa gli è d'ostacolo. Quattro anni fa, incontrò Salundra durante una notte di bevute a Ubersreik e la turbolenta capitana, pur se un'Umana, gli piacque molto. Visto che la sua vita non ha grande valore e che lei sembrava destinata a finire nei guai, decise di seguirla, diventando alquanto protettivo nei suoi confronti, trattandola più come una figlia che come una compagna d'armi.

Che tipo è?

Arrabbiato, inquieto e bellico.

Perché giocare Gunnar?

Gunnar è forte, robusto, resiliente e intrepido, oltre che alla disperata ricerca di un nemico degno di lui.

- Trattandosi di uno Sventratore, deciso a cancellare una macchia sul suo onore, i più gli stanno alla larga.
- Gunnar è il Personaggio più robusto, ma non indossa armatura, quindi bisogna fare attenzione.
- Gunnar è un Nano piuttosto onorevole, ma crede d'averlo perso, il proprio onore; il che lo rende interessante da interpretare.

NON GUARDARE DENTRO A QUESTA SCHEDA SE NON SEI
IL GM O SE VUOI ASSOLUTAMENTE GIOCARE GUNNAR.
NASCONDE DEI SEGRETI AL SUO INTERNO!

GUNNAR HROLFSSON

SVENTRATORE NANO



SPIEGAZIONE SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Caratteristiche e Abilità vengono utilizzate nelle Prove, per verificare successo o fallimento nelle situazioni incerte. Vedere la **Scheda delle Prove**.

FATO

È possibile spendere 1 Punto Fato in modo permanente per divenire Inermi invece di essere uccisi, così da sopravvivere a uno scontro, oppure per evitare tutto il danno inflitto da una singola fonte. Spendendo 1 Punto Fato si perde anche 1 Punto Fortuna.

FORTUNA

È possibile spendere 1 Punto Fortuna per tentare di nuovo una Prova fallita, aggiungere +1 LS a una Prova superata, oppure scegliere quando agire nel corso di un Round, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. All'inizio di ogni sessione, i Punti Fortuna ritornano al livello del Fato del PG, più uno per il Talento Fortuna.

RESILIENZA

È possibile spendere 1 Punto Resilienza per decidere il risultato del d100 durante una Prova (anche dopo aver tirato); ciò permette di vincere automaticamente le Prove Contrastate con un margine minimo di +1 LS. Spendendo 1 Punto Resilienza si perde anche 1 Punto Risolutezza.

RISOLUTEZZA

È possibile spendere 1 Punto Risolutezza per rimuovere una Condizione presente sul Personaggio, non essere spaventati dal Tratto Paura o ignorare i modificatori negativi causati da una Ferita Critica per un Round.

FERITE

Le Ferite vengono perse quando si subiscono danni. Vedere la **Scheda delle Ferite**.

CORRUZIONE

Indica quanto l'animo del Personaggio sia corrotto.

TALENTI

Queste sono capacità speciali. Le rispettive descrizioni spiegano i loro effetti.

PUNTI ARMATURA E ARMI

Questi strumenti vengono utilizzati in combattimento per evitare o per infliggere danni. Vedere la **Scheda del Combattimento**.

AVERI

Questi sono gli oggetti che il Personaggio ha con sé e tutte le loro relative regole.

GUNNAR HROLFSSON NANO SVENTRATORE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
45	26	38	51	34	23	38	28	52	18

FATO	FORTUNA	RESILIENZA	RISOLUTEZZA	FERITE	CORRUZIONE
1	1	3	3	18	

ABILITÀ BASE		
Affascinare	18	Affascinare le persone
Arrampicarsi	38	Scalare pareti
Atletica	23	Correre, saltare e sollevare
Cavalcare	23	Andare a cavallo
Comandare	18	Dare ordini
Domare Animali	52	Affascinare gli animali
Freddezza	67	Autocontrollo
Intimidire	43	Obbligare il prossimo
Intuire	34	Capire il prossimo
Mercanteggiare	18	Fare affari
Mestiere (Gioiellere)	48	Creare gioielli
Nascondersi	23	Muoversi furtivamente
Orientarsi	34	Non perdersi
Percepire	34	Notare dettagli
Reggere Alcolici	63	Non ubriacarsi
Schivare	33	Evitare pericoli
Sopravvivenza	28	Sopravvivere nelle selve
Tempra	63	Sopportare le avversità

TALENTI	
Determinato	Causi +1 Danno quando Carichi
Leggere/Scrivere	Sai leggere e scrivere
Temerario (tutto)	+20 Freddezza per resistere alla Paura
Vista Notturna	Vedi nell'oscurità fino a 20 metri

PUNTI ARMATURA	
25-44	0
Braccio destro (o primario)	0
01-09	0
Testa	10-24
Braccio sinistro (o secondario)	0
90-00	0
Gamba sinistra	45-79
Torso	80-89
Gamba destra	0

AVERI				
Abiti:	per tenersi al caldo (ed essere decoroso)			
Ascia:	per sventrare i nemici (vedere Armi)			
Fiasca di Liquore:	per tenere il freddo lontano dalle ossa			
Grasso:	mantiene ritti i capelli perfino sotto la pioggia!			
Pugnale:	per infilzare i nemici (vedere Armi)			
Tatuaggi:	esibiscono la devozione a Grimnir			

ARMI				
Nome	Abilità	Gittata	Danno	Qualità
Ascia	60	Nessuna	+4	Nessuna
Pugnale	60	Nessuna	+2	Nessuna

NOTE				

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

DETTAGLI

Età: 59	Madre: Ulnva Harinsdotr
Altezza: 142 cm	Padre: Hrolf il Paziente
Capelli: moretti (tinti d'arancione)	Fratelli e Sorelle: 1 Fratello
Occhi: color ambra	Compagna: vedovo
Pelle: arrossata	Luogo di Nascita: Karak Azgaraz, Monti Grigi

MOTIVAZIONE

Scegli una tra le seguenti tre frasi come motivazione.

- 1) Uccidere un nemico spaventoso.
- 2) Farsi una bella bevuta dopo un duro scontro.
- 3) Dimostrare il proprio onore.

Se, durante la partita, compirai azioni in linea con la tua Motivazione recupererai un Punto Risolutezza speso.

LEGAMI

Scegli uno o più tra i seguenti legami con il resto del gruppo per definire la personalità di Gunnar.

Sei pronto a proteggere Salundra con la vita, non importa contro chi. Sei molto affezionato a Molli e fai di tutto per tenerla al sicuro. Forse perché si tratta di un fattucchiere, ma non ti fidi di Ferdinand. Per quel che t'importa, Amris può gettarsi da un ponte. È irritante. Else è il tuo tipo di Umana: determinata, devota e forte.

SEGRETI

Scegli uno o più tra i seguenti segreti. Ognuno ti darà 1d10 scellini in più all'inizio della partita.

Soffri tremendamente il solletico e adori che te lo facciano, ma non lo ammetteresti mai. Ami le battutacce e devi superare una Prova di Freddezza per non fartene scappare una nel momento sbagliato. Soffri di problemi alla schiena. Subisci uno Stordito quando ti colpiscono al Torso. Detesti gli artigiani di ogni genere, ti ricordano il passato. Non lasci correre alcun insulto sul tuo onore. Li sistemi sempre tutti.

DENARO INIZIALE

Inizi la partita con 1d10 scellini d'argento, più un altro 1d10 per ogni segreto che hai scelto.

1 corona d'oro = 20 scellini d'argento = penny penny d'ottone

BORSELLINO

Oro	Argento	Ottone

MORLELLA DOPPIOBRANDY



Citazioni

'Va bene, capisco, ma i miei abbracci hanno il potere di guarire. Aspetta e vedrai!'

'Non l'ho rubato; l'ho preso dopo che qualcuno l'aveva dimenticato in giro!'

'Chi è che chiama bambina? Sono stata sposata e ho dei figli!'
'Prendi questo, stupido spilungone!'

Chi è Molli?

Cresciuta in una casa di una sola stanza con un'enorme famiglia allargata, Molli è allegra, amichevole, divertente e assolutamente scombussolata dalla moralità Umana e dall'idea di proprietà. Questo la mette spesso nei guai... *'ma il mio sorriso vincente mi salverà!'* Salundra la colse in fallo proprio mentre le stava rubando il cavallo (una lunga storia) e, da allora, Molli ha seguito la giovane soldatessa. Molli e Sali sono molto amiche, anche se la Halfling lo è un po' di tutti.

Che tipo è?

Affollantemente gioiosa, irrefrenabile e allegra.

Perché giocare Molli?

Molli è semplicemente un amore, uno splendente raggio di sole in un mondo tetro e perigoso.

- È un'Halfling libera e felice, senza alcuna preoccupazione al mondo.
- Le sue abilità di Scassinare, Affascinare e Intuizione possono facilmente toglierla, ma anche farsi calamitare, dai guai.
- Ogni gruppo ha bisogno di un paciere e di qualcuno che sparisca abbracci.

NON GUARDARE DENTRO A QUESTA SCHEDA SE NON SEI
IL GM O SE VUOI ASSOLUTAMENTE GIOCARE MOLLI.
NASCONDE DEI SEGRETI AL SUO INTERNO!

MORLELLA DOPPIOBRANDY

LADRA HALFLING



SPIEGAZIONE SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Caratteristiche e Abilità vengono utilizzate nelle Prove, per verificare successo o fallimento nelle situazioni incerte. Vedere la **Scheda delle Prove**.

FATO

È possibile spendere 1 Punto Fato in modo permanente per divenire Inermi invece di essere uccisi, così da sopravvivere a uno scontro, oppure per evitare tutto il danno inflitto da una singola fonte. Spendendo 1 Punto Fato si perde anche 1 Punto Fortuna.

FORTUNA

È possibile spendere 1 Punto Fortuna per tentare di nuovo una Prova fallita, aggiungere +1 LS a una Prova superata, oppure scegliere quando agire nel corso di un Round, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. All'inizio di ogni sessione, i Punti Fortuna ritornano al livello del Fato del PG, più uno per il Talento Fortuna.

RESILIENZA

È possibile spendere 1 Punto Resilienza per decidere il risultato del d100 durante una Prova (anche dopo aver tirato); ciò permette di vincere automaticamente le Prove Contrastate con un margine minimo di +1 LS. Spendendo 1 Punto Resilienza si perde anche 1 Punto Risolutezza.

RISOLUTEZZA

È possibile spendere 1 Punto Risolutezza per rimuovere una Condizione presente sul Personaggio, non essere spaventati dal Tratto Paura o ignorare i modificatori negativi causati da una Ferita Critica per un Round.

FERITE

Le Ferite vengono perse quando si subiscono danni. Vedere la **Scheda delle Ferite**.

CORRUZIONE

Indica quanto l'animo del Personaggio sia corrotto.

TALENTI

Queste sono capacità speciali. Le rispettive descrizioni spiegano i loro effetti.

PUNTI ARMATURA E ARMI

Questi strumenti vengono utilizzati in combattimento per evitare o per infliggere danni. Vedere la **Scheda del Combattimento**.

AVERI

Questi sono gli oggetti che il Personaggio ha con sé e tutte le loro relative regole.

MORLELLA DOPPIOBRANDY

LADRA HALFLING

CARATTERISTICHE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
23	39	20	32	43	44	46	26	48	50

FATO	FORTUNA	RESILIENZA	RISOLUTEZZA	FERITE	CORRUZIONE
2	3	3	3	10	

ABILITÀ BASE

Affascinare	50	Affascinare le persone
Arrampicarsi	35	Scalare pareti
Atletica	47	Correre, saltare e sollevare
Cavalcare	44	Andare a cavallo
Comandare	50	Dare ordini
Domare Animali	48	Affascinare gli animali
Freddezza	58	Autocontrollo
Intimidire	20	Obbligare il prossimo
Intuire	53	Capire il prossimo
Mercanteggiare	50	Fare affari
Nascondersi	54	Muoversi furtivamente
Orientarsi	43	Non perdersi
Percepire	53	Notare dettagli
Reggere Alcolici	32	Non ubriacarsi
Scassinare	51	Forzare serrature
Schivare	54	Evitare pericoli
Sopravvivenza	26	Sopravvivere nelle selve
Tempra	42	Sopportare le avversità

TALENTI

Nome	Descrizione
Fortuna	+1 Punto Fortuna
Resistente (Caos)	Superi automaticamente la prima Prova per resistere al Caos
Senso Acuto (Gusto)	Noti dettagli impercettibili agli altri
Senso dell' Orientamento	Sai sempre dove si trova il nord.
Vista Notturna	Vedi nell'oscurità fino a 20 metri



AVERI

Frombola: per tirare contro i nemici (vedere Armi)
Giacò di Cuoio: +1 PA al busto
Grimaldelli: per sfruttare l'Abilità Scassinare
Infuso Guaritore: bevuto, guarisce 1d10 Ferite
Pugnale: per infilzare i nemici (vedere Armi)
Spada Corta: sempre per infilzare (vedere Armi)

ARMI

Nome	Abilità	Gittata	Danno	Qualità
Spada Corta	23	Nessuna	+3	Nessuna
Pugnale	23	Nessuna	+2	Nessuna
Frombola	49	60 metri	+6	Percuotere

NOTE

12 sassi per la frombola.

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

DETTAGLI

Età: 38	Madre: Halarrella Doppiobrandy
Altezza: 94 cm	Padre: Fartomeous Doppiobrandy
Capelli: castano scuro	Fratelli e Sorelle: 6 sorelle (compresa una gemella)
Occhi: nocciola	Compagni: 3 ex-mariti o mogli
Pelle: abbronzata	Luogo di Nascita: Altdorf, Reikland

MOTIVAZIONE

Scegli una tra le seguenti tre frasi come motivazione.

- 1) Passarla liscia dopo aver fatto un torto.
- 2) Far sorridere gli scorbustici.
- 3) Trovare un nuovo amante.

Se, durante la partita, compirai azioni in linea con la tua Motivazione recupererai un Punto Risolutezza speso.

LEGAMI

Scegli uno o più tra i seguenti legami con il resto del gruppo per definire la personalità di Molli.

Adori Sali. Gunnar è troppo musone e ha chiaramente bisogno di ricevere un po' di solletico. Il tuo obiettivo personale è spingere Ferdinand a parlare di più. Amris è davvero strano. Non riesci a evitare di fissarlo... sempre. Else ha bisogno di visitare un bordello e di rilassarsi. Sei sicura che, prima o poi, riuscirai a convincerla.

SEGRETI

Scegli uno o più tra i seguenti segreti. Ognuno ti darà 1d10 scellini in più all'inizio della partita.

Hai paura di nebbia e foschia e subisci 1 *Affaticato* quando ne sei avvolta. Se riuscisci a capire come convincere Sali a sposarti non ci penseresti due volte. Detesti dormire da sola. Se lo fai, subisci 1 *Affaticato* per le due ore successive al risveglio. Non sopporti la maleducatezza (secondo il modo in cui la concepisci) e lo fai sempre notare. Ami le truffe, quelle ben fatte, e non le consideri affatto un crimine.

DENARO INIZIALE

Inizi la partita con 1d10 scellini d'argento, più un altro 1d10 per ogni segreto che hai scelto.

1 corona d'oro = 20 scellini d'argento = 240 penny d'ottone

BORSELLINO

Oro	Argento	Ottone

FERDINAND GRUBER



Citazioni

...
Muori.
Sistemeremo ogni cosa.
Parlo poco? Non me n'ero accorto.

Chi è Ferdinand?

Gruber è il figlio maggiore del Barone di Weissbruck, ma essendo un mago non può ereditare secondo legge; pertanto il suo fratello scioperato, Bartolini, è ora Baronetto. In passato, questo lo infastidiva, ma si è rassegnato dopo i quindici anni passati ad addestrarsi come Mago d'Ametista e, ad oggi, è l'epitome della calma. Sua madre era un'acrobata della celebre famiglia Cuppalalinni, di Tilea. Quel matrimonio non fu ben visto a corte, lasciando Ferdinand con una pessima opinione dei cortigiani.

Che tipo è?

Scorbutico, fedele e spesso sarcastico.

Perché giocare Ferdinand?

Ferdinand è un mago, pertanto è temuto dalla maggior parte dei cittadini dell'Impero. Sceglilo se:

- Non ti senti a tuo agio nell'interpretare troppo e preferisci un personaggio piuttosto silenzioso.
- Vuoi essere sempre calmo sotto pressione e capace di gestire con stile le molte avventure.
- Ma, soprattutto: Ferdinand ha poteri magici!

NON GUARDARE DENTRO A QUESTA SCHEDA SE NON SEI IL GM O SE VUOI ASSOLUTAMENTE GIOCARE FERDINAND.

NASCONDE DEI SEGRETI AL SUO INTERNO!

FERDINAND GRUBER

MAGO UMANO



SPIEGAZIONE SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Caratteristiche e Abilità vengono utilizzate nelle Prove, per verificare successo o fallimento nelle situazioni incerte. Vedere la [Scheda delle Prove](#).

FATO

È possibile spendere 1 Punto Fato in modo permanente per divenire Inermi invece di essere uccisi, così da sopravvivere a uno scontro, oppure per evitare tutto il danno inflitto da una singola fonte. Spendendo 1 Punto Fato si perde anche 1 Punto Fortuna.

FORTUNA

È possibile spendere 1 Punto Fortuna per tentare di nuovo una Prova fallita, aggiungere +1 LS a una Prova superata, oppure scegliere quando agire nel corso di un Round, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. All'inizio di ogni sessione, i Punti Fortuna ritornano al livello del Fato del PG, più uno per il Talento Fortuna.

RESILIENZA

È possibile spendere 1 Punto Resilienza per decidere il risultato del d100 durante una Prova (anche dopo aver tirato); ciò permette di vincere automaticamente le Prove Contrastate con un margine minimo di +1 LS. Spendendo 1 Punto Resilienza si perde anche 1 Punto Risolutezza.

RISOLUTEZZA

È possibile spendere 1 Punto Risolutezza per rimuovere una Condizione presente sul Personaggio, non essere spaventati dal Tratto Paura o ignorare i modificatori negativi causati da una Ferita Critica per un Round.

FERITE

Le Ferite vengono perse quando si subiscono danni. Vedere la [Scheda delle Ferite](#).

CORRUZIONE

Indica quanto l'animo del Personaggio sia corrotto.

TALENTI

Queste sono capacità speciali. Le rispettive descrizioni spiegano i loro effetti.

PUNTI ARMATURA E ARMI

Questi strumenti vengono utilizzati in combattimento per evitare o per infliggere danni. Vedere la [Scheda del Combattimento](#).

AVERI

Questi sono gli oggetti che il Personaggio ha con sé e tutte le loro relative regole.

FERDINAND GRUBER

MAGO UMANO

CARATTERISTICHE

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
42	24	25	28	32	31	27	48	43	23

FATO	FORTUNA	RESILIENZA	RISOLUTEZZA	FERITE	CORRUZIONE
3	3	3	3	10	

ABILITÀ BASE

Affascinare	23	Affascinare le persone
Arrampicarsi	25	Scalare pareti
Atletica	31	Correre, saltare e sollevare
Cavalcare	31	Andare a cavallo
Comandare	23	Dare ordini
Domare Animali	43	Affascinare gli animali
Freddezza	63	Autocontrollo
Intimidire	25	Obbligare il prossimo
Intuire	43	Capire il prossimo
Linguaggio (Magico)	61	Lanciare incantesimi
Mercanteggiare	23	Fare affari
Nascondersi	31	Muoversi furtivamente
Orientarsi	32	Non perdersi
Percepire	32	Notare dettagli
Reggere Alcolici	35	Non ubriacarsi
Schivare	32	Non perdersi
Sopravvivenza	48	Sopravvivere nelle selve
Tempra	42	Sopportare le avversità

AVERI

6 Fogli di Pergamena: per scrivere
Falce: per mettere i nemici (vedere Armi)
Grimorio: libro delle magie
Penna e Inchiostro: sempre per scrivere
Uniforme da Mago: le vesti del tuo Collegio

NOTE

TALENTI

Nome	Descrizione
Buon Senso	+5 Intelligenza (già incluso)
Leggere/Scrivere	Sai leggere e scrivere
Magia Minore	Puoi lanciare incantesimi semplici
Razionale	+5 Volontà (già incluso)

PUNTI ARMATURA

01-09	0	Testa
25-44	0	Braccio destro (o primario)
10-24	0	Braccio sinistro (o secondario)
45-79	0	Corpo
90-00	0	Gamba sinistra
80-89	0	Gamba destra



ARMI

Nome	Abilità	Gittata	Danno	Qualità
Falce	47	Nessuna	+6	Dannosa

INCANTESIMI

Nome	Abilità	Gittata	Durata	Effetto
Dardo	61	43 metri	Istantanea	Causa 0+LS Danni all'impatto
Luce	61	Sé Stessi	43 Minuti	Crea una luce purpurea
Shock	61	Tocco	Istantanea	Causa 1 Stordito

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

DETTAGLI

Età: 27	Madre: Dolores Gruber
Altezza: 190,5 cm	Padre: Barhold Gruber
Capelli: sei calvo!	Fratelli e Sorelle: 2 Fratelli, 1 Sorella
Occhi: marroni	Compagni: nessuno
Pelle: scura	Luogo di Nascita: Weissbruck, Reikland

MOTIVAZIONE

Scegli una tra le seguenti tre frasi come motivazione.

- 1) Proteggere Salundra.
- 2) Placare gli animi con l'umorismo.
- 3) Fermare i Nonmorti.

Se, durante la partita, compirai azioni in linea con la tua Motivazione recupererai un Punto Risolutezza speso.

LEGAMI

Scegli uno o più tra i seguenti legami con il resto del gruppo per definire la personalità di Ferdinand.

Proteggerai Salundra a ogni costo, perfino con la tua stessa vita.
Ti piace dormire (soltanto dormire) con Molli. Trovi i suoi abbracci confortanti.
Ti piace goderti un bicchiere in silenzio insieme a Gunnar.
Amris ti affascina. Vorresti conoscere tutto sulla sua patria.
Else è affidabile e forte. La apprezzi molto e ti fidi del suo giudizio.

SEGRETI

Scegli uno o più tra i seguenti segreti. Ognuno ti darà 1d10 scellini in più all'inizio della partita.

Sei stato assunto dal padre di Salundra per proteggerla.
Ratti, topi e altri animaletti ti causano Paura (a discrezione del GM).
Detesti davvero i cortigiani (a parte Sali, ovviamente).
Ti rifiuti di provocare danni agli Intrattenitori (era la professione di tua madre).
La magia ha reclamato il suo prezzo sulla tua anima. Ottieni +3 Corruzione.

DENARO INIZIALE

Inizi la partita con 1d10 scellini d'argento, più un altro 1d10 per ogni segreto che hai scelto.

1 corona d'oro = 20 scellini d'argento = 240 penny d'ottone

BORSELLO

Oro	Argento	Ottone

AMRIS BRACECADENTE



Citazioni

'Vivete qui? In questo... tugurio? Cielo, siete coraggioso.'

'Com'è il Cothique? Caliethar. Ebbene, è meno... disordinata.'

'Ma, quell'edificio è stato costruito solamente dieci anni fa!'

'Caledorianathys Aqshinthia!'

Chi è Amris?

Il padre di Amris è un Principe Mercante del Cothique e desidera che il figlio segua le sue orme. Questi, però, non ha alcun desiderio di farlo, perché si è innamorato... dell'Umanità. Dopo appena vent'anni ad Altdorf, è rimasto sconcertato e deliziato di quanto sia cambiata. L'Impero è una mutevole e caotica fonte di assoluto stupore, ed Amris lo adora. L'anno scorso, strinse un patto con Sali: lei lo avrebbe fatto evadere dalla proprietà paterna, se lui l'avesse aiutata a rubare una spilla al suo stesso cugino. Tutto questo sembrava troppo emozionante per dire di no. Certo, ora Amris è in fuga e il padre considera Sali una ladra e una rapitrice; ma è davvero possibile dire che non sia così?

Che tipo è?

Giovane, ingenuo e spaventosamente intelligente.

Perché giocare Amris?

Amris è un Elfo dotato di una mente acuta e di un passato misterioso. Scegilo se:

- Vuoi giocare un Personaggio decisamente diverso ed estraneo rispetto al resto del gruppo.
- Ti piace l'idea di un Personaggio tuttofare, che si basa più sulle abilità che sulla fortuna.
- Hai una propensione per gli Elfi.

NON GUARDARE DENTRO A QUESTA SCHEDA SE NON SEI
IL GM O SE VUOI ASSOLUTAMENTE GIOCARE AMRIS.

NASCONDE DEI SEGRETI AL SUO INTERNO!

AMRIS BRACECADENTE MERCANTE ALTO ELFO



SPIEGAZIONE SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Caratteristiche e Abilità vengono utilizzate nelle Prove, per verificare successo o fallimento nelle situazioni incerte. Vedere la [Scheda delle Prove](#).

FATO

È possibile spendere 1 Punto Fato in modo permanente per divenire Inermi invece di essere uccisi, così da sopravvivere a uno scontro, oppure per evitare tutto il danno inflitto da una singola fonte. Spendendo 1 Punto Fato si perde anche 1 Punto Fortuna.

FORTUNA

È possibile spendere 1 Punto Fortuna per tentare di nuovo una Prova fallita, aggiungere +1 LS a una Prova superata, oppure scegliere quando agire nel corso di un Round, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. All'inizio di ogni sessione, i Punti Fortuna ritornano al livello del Fato del PG, più uno per il Talento Fortuna.

RESILIENZA

È possibile spendere 1 Punto Resilienza per decidere il risultato del d100 durante una Prova (anche dopo aver tirato); ciò permette di vincere automaticamente le Prove Contrastate con un margine minimo di +1 LS. Spendendo 1 Punto Resilienza si perde anche 1 Punto Risolutezza.

RISOLUTEZZA

È possibile spendere 1 Punto Risolutezza per rimuovere una Condizione presente sul Personaggio, non essere spaventati dal Tratto Paura o ignorare i modificatori negativi causati da una Ferita Critica per un Round.

FERITE

Le Ferite vengono perse quando si subiscono danni. Vedere la [Scheda delle Ferite](#).

CORRUZIONE

Indica quanto l'animo del Personaggio sia corrotto.

TALENTI

Queste sono capacità speciali. Le rispettive descrizioni spiegano i loro effetti.

PUNTI ARMATURA E ARMI

Questi strumenti vengono utilizzati in combattimento per evitare o per infliggere danni. Vedere la [Scheda del Combattimento](#).

AVERI

Questi sono gli oggetti che il Personaggio ha con sé e tutte le loro relative regole.

AMRIS BRACECADENTE

MERCANTE ALTO ELFO

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
48	42	28	28	56	48	47	60	43	41

FATO	FORTUNA	RESILIENZA	RISOLUTEZZA	FERITE	CORRUZIONE
1	1	1	1	10	

ABILITÀ BASE		
Affascinare	51	Affascinare le persone
Allevare	60	Badare agli animali
Arrampicarsi	28	Scalare pareti
Atletica	48	Correre, saltare e sollevare
Cavalcare	48	Andare a cavallo
Comandare	46	Dare ordini
Domare Animali	53	Affascinare gli animali
Freddezza	48	Autocontrollo
Intimidire	28	Obbligare il prossimo
Intuire	56	Capire il prossimo
Mercanteggiare	48	Fare affari
Nascondersi	48	Muoversi furtivamente
Orientarsi	61	Non perdersi
Percepire	61	Notare dettagli
Reggere Alcolici	38	Non ubriacarsi
Schivare	48	Evitare pericoli
Sopravvivenza	60	Sopravvivere nelle selve
Tempra	28	Soportare le avversità

TALENTI	
Nome	Descrizione
Leggere/Scrivere	Sai leggere e scrivere
Senso Acuto (Vista)	Noti dettagli impercettibili
Sesto Senso	Ignori la Sorpresa con una Prova Semplice d'Intuizione
Vista Notturna	Vedi nell'oscurità fino a 40 metri



AVERI				
Abiti Elfici: in raffinata seta				
Infuso Guaritore: bevuto, guarisce 1d10 Ferite				
Pugnale: per infilzare i nemici (vedere Armi)				
Spada: per affettare i nemici (vedere Armi)				
Usbergo di Scaglie: +2 PA a Torso e Gambe				

ARMI				
Nome	Abilità	Gittata	Danno	Qualità
Spada	53	Nessuna	+4	Nessuna
Pugnale	53	Nessuna	+2	Nessuna

NOTE

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

DETTAGLI

Età: 98	Madre: Principessa Imryth Bracecadute
Altezza: 195,5 cm	Padre: Alantha Stemmadoro
Capelli: biondi	Fratelli e Sorelle: 1 Sorella
Occhi: color ambra e marroni	Compagni: nessuno
Pelle: color crema	Luogo di Nascita: Avethir, Caledor

MOTIVAZIONE

Scegli una tra le seguenti tre frasi come motivazione.

- 1) Scoprire fatti nuovi e affascinanti sull'Umanità.
- 2) Scovare un nuovo volume di tradizione esoterica Umana.
- 3) Sfuggire ai servitori al soldo di tuo padre.

Se, durante la partita, compirai azioni in linea con la tua Motivazione recupererai un Punto Risolutezza speso.

LEGAMI

Scegli uno o più tra i seguenti legami con il resto del gruppo per definire la personalità di Amris.

Sei affascinato dalla dedizione e dall'umore mutevole di Salundra. Ami Molli come si ama una sorellina e lei ne è parecchio contenta. Gunnar è alquanto triste e vorresti che fosse felice. Devi impegnarti di più a questo scopo. Ferdinand è come un bambino che scrive sulla sabbia: un soggetto assolutamente interessante. Else è così fredda e chiusa che trovi difficile comunicare con lei.

SEGRETI

Scegli uno o più tra i seguenti segreti. Ognuno ti darà 1d10 scellini in più all'inizio della partita.

Tua madre, una principessa del Caledor, è gravemente malata e tu ne sei l'erede. In realtà, ti importa poco dell'Umanità: la tua è tutta finzione. Ottieni +3 Corruzione. Sei affascinato dagli Asrai, gli Elfi Silvani, e vorresti studiarli a fondo. In realtà, sei una spia di tua madre, incaricato di tenere d'occhio gli Umani. Sei affascinato dal fuoco e devi superare una Prova di Freddezza per non fissarlo.

DENARO INIZIALE

Inizi la partita con 1d10 scellini d'argento, più un altro 1d10 per ogni segreto che hai scelto.

1 corona d'oro = 20 scellini d'argento = 240 penny d'ottone

BORSELLINO

Oro	Argento	Ottone

ELSE SIGLOBEN



Citazioni

*'Nel nome di Sigmar, vi siete rivelato indegno.'
'Che cosa? No, no. Non stavo fissando Amris.'
'Servirò l'Impero, come mia madre prima di me.'
'CHE SIGMAR CI PROTEGGA!'*

Chi è Else?

Else è devota a Sigmar. Questo è quanto. La madre era una Cacciatrice di Streghe e la istruì personalmente sull'importanza di questo mestiere. Else non dimenticherà mai i roghi a cui assistette da bambina... e le urla che essi scatenavano. Farà qualsiasi cosa per impedire che quel suono diventi comune. Per questo, condanna i deboli affinché l'Impero si preservi; e perché è devota a Sigmar. Questo è quanto.

Che tipo è?

Silenziosa, devota e con una volontà di ferro.

Perché giocare Else?

Else risolve una quantità di problemi facendo fuoco e invocando a gran voce il nome di Sigmar, dio dell'Impero. Sceglila se:

- Vuoi giocare un Personaggio risoluto che non si tira mai indietro.
- Ti piace l'idea di risolvere ogni problema con le tue, dispendiose, pistole, nel nome di Sigmar.
- Ti piacciono i personaggi tuttofare con un ascendente per le gravi complicazioni emotive.

NON GUARDARE DENTRO A QUESTA SCHEDA SE NON SEI
IL GM O SE VUOI ASSOLUTAMENTE GIOCARE ELSE.
NASCONDE DEI SEGRETI AL SUO INTERNO!

ELSE SIGLOBEN

CACCIATRICE DI STREGHE UMANA



SPIEGAZIONE SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Caratteristiche e Abilità vengono utilizzate nelle Prove, per verificare successo o fallimento nelle situazioni incerte. Vedere la **Scheda delle Prove**.

FATO

È possibile spendere 1 Punto Fato in modo permanente per divenire Inermi invece di essere uccisi, così da sopravvivere a uno scontro, oppure per evitare tutto il danno inflitto da una singola fonte. Spendendo 1 Punto Fato si perde anche 1 Punto Fortuna.

FORTUNA

È possibile spendere 1 Punto Fortuna per tentare di nuovo una Prova fallita, aggiungere +1 LS a una Prova superata, oppure scegliere quando agire nel corso di un Round, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. All'inizio di ogni sessione, i Punti Fortuna ritornano al livello del Fato del PG, più uno per il Talento Fortuna.

RESILIENZA

È possibile spendere 1 Punto Resilienza per decidere il risultato del d100 durante una Prova (anche dopo aver tirato); ciò permette di vincere automaticamente le Prove Contrastate con un margine minimo di +1 LS. Spendendo 1 Punto Resilienza si perde anche 1 Punto Risolutezza.

RISOLUTEZZA

È possibile spendere 1 Punto Risolutezza per rimuovere una Condizione presente sul Personaggio, non essere spaventati dal Tratto Paura o ignorare i modificatori negativi causati da una Ferita Critica per un Round.

FERITE

Le Ferite vengono perse quando si subiscono danni. Vedere la **Scheda delle Ferite**.

CORRUZIONE

Indica quanto l'animo del Personaggio sia corrotto.

TALENTI

Queste sono capacità speciali. Le rispettive descrizioni spiegano i loro effetti.

PUNTI ARMATURA E ARMI

Questi strumenti vengono utilizzati in combattimento per evitare o per infliggere danni. Vedere la **Scheda del Combattimento**.

AVERI

Questi sono gli oggetti che il Personaggio ha con sé e tutte le loro relative regole.

ELSE SIGLOBEN

CACCIATRICE DI STREGHE UMANA

AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc
42	48	32	45	29	28	24	33	48	26

FATO	FORTUNE	RESILIENZA	RISOLUTEZZA	FERITE	CORRUZIONE
2	2	4	4	15	

ABILITÀ BASE		
Affascinare	31	Affascinare le persone
Arrampicarsi	32	Scalare pareti
Atletica	28	Correre, saltare e sollevare
Cavalcare	28	Andare a cavallo
Comandare	34	Dare ordini
Domare Animali	48	Affascinare gli animali
Fredezza	55	Autocontrollo
Guarire	33	Curare le ferite
Intimidire	45	Obbligare il prossimo
Intuire	34	Capire il prossimo
Mercanteggiare	31	Fare affari
Nascondersi	28	Muoversi furtivamente
Orientarsi	29	Non perdersi
Percepire	43	Notare dettagli
Reggere Alcolici	35	Non ubriacarsi
Schivare	28	Evitare pericoli
Sopravvivenza	38	Sopravvivere nelle selve
Tempra	45	Sopportare le avversità

TALENTI	
Determinata	Causi +1 Danno quando Carichi
Leggere/Scrivere	Sai leggere e scrivere
Razionale	+5 Volontà (già incluso)
Vista Notturna	Vedi nell'oscurità fino a 20 metri

PUNTI ARMATURA

AVERI	
Armatura Leggera: +1 PA a tutte le Locazioni	
Pettorale di Piastre: +2 PA al Torso	
Pistola: per sparare ai nemici (vedere Armi)	
Pistola di Scorta: per sparare di nuovo senza ricaricare	
Pugnale: per infilzare i nemici (vedere Armi)	
Spada: per affettare i nemici (vedere Armi)	

ARMI				
Nome	Abilità	Gittata	Danno	Qualità
Pistola (x2)	56	20 metri	+8	Dannosa, Trafiggere, Penetrante, Pistola, Ricarica 1
Pugnale	42	Nessuna	+2	Nessuna
Spada	42	Nessuna	+4	Nessuna

NOTE

Polvere da sparo e proiettili per 12 colpi della sua pistola.

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

DETTAGLI

Età: 26	Madre: Gerlinde Sigloben
Altezza: 180 cm	Padre: Zenechar Trott
Capelli: castano scuro	Fratelli e Sorelle: 8 tra Fratellastri e Sorellastre
Occhi: neri	Compagni: nessuno
Pelle: pallida	Luogo di Nascita: Havelfurt, Reikland

MOTIVAZIONE

Scegli una tra le seguenti tre frasi come motivazione.
1) Distruggere gli eretici.
2) Trovare l'amore.
3) Riunire le genti dell'Impero in qualcosa di più grande.

Se, durante la partita, compirai azioni in linea con la tua Motivazione recupererai un Punto Risolutezza speso.

LEGAMI

Scegli uno o più tra i seguenti legami con il resto del gruppo per definire la personalità di Else.
Rispetti Salundra per il suo sangue nobile e per i nobili motivi... non solo per quanto regge l'alcol.
Come i Nani furono alleati di Sigmar, tu vuoi essere la migliore alleata di Gunnar. Molli è abile. È l'unica cosa positiva che puoi dire di lei.
Ferdinand è un fattucchiere e bisogna sempre tenerlo d'occhio per i segni di corruzione. Amris è il tuo punto debole. Ti sei innamorata cotta di lui e questo ti sta distruggendo.

SEGRETI

Scegli uno o più tra i seguenti segreti. Ognuno ti darà 1d10 scellini in più all'inizio della partita.
Hai incominciato a fustigarti per scacciare i pensieri impuri. Inizi ogni giornata con 1 <i>Affaticato</i> che dura 2 ore.
Ogni notte sogni di Amris in modo sempre più ossessivo. Ottieni +3 Corruzione.
Non aggredirai mai un Elfo. Ti sei troppo affezionata a loro.
Ti piace un po' troppo uccidere gli eretici. Ottieni +3 Corruzione.
Sei un'inscalfibile devota. Doni il 10% di tutto il tuo denaro ai templi di Sigmar.

DENARO INIZIALE

Inizi la partita con 1d10 scellini d'argento, più un altro 1d10 per ogni segreto che hai scelto.
1 corona d'oro = 20 scellini d'argento = 240 penny d'ottone

BORSELLINO

Oro	Argento	Ottone