PERSONAGGI

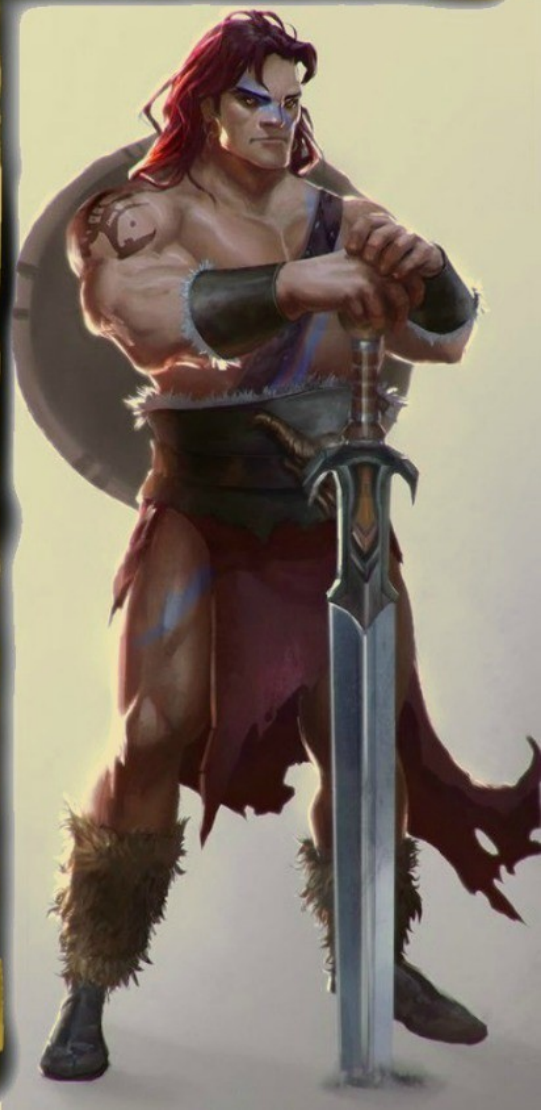
BARBARO

Tu sei il Barbaro.

Fra tutti sei il più prode guerriero ma attento agli arcani poichè la tua spada nulla può contro la magia.

2 d 6
3 DC
2 DC
2
8

Equipaggiamento iniziale: spadone.



Abilità Barbaro

Il barbaro può indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare tutti i tipi di armi ad eccezione di quelle da fuoco. La sua incredibile forza gli permette di attaccare con due dadi da combattimento anzichè con uno se rimane senza armi. Se impugna una spada in fase di attacco può rilanciare un dado da combattimento per migliorare il risultato.

MEZZORCO

Tu sei il Mezzorco.

La tua forza e brutalità fanno di te un abile e potente guerriero.

2 d 6
3 DC
2 DC
2
8

Equipaggiamento iniziale: ascia da battaglia.

Abilità Mezzorco

Il mezzorco può usare qualsiasi tipo di arma ed armatura.
Se in fase di attacco ottiene tutti teschi dal lancio dei dadi può lanciare un ulteriore dado da combattimento.
Se combatte contro nemici a lui inferiori di taglia (escludendo i non-morti) essi si difenderanno con un dado da combattimento in meno. I nemici a lui inferiori di taglia sono goblin, gremlin, skaven ed umani.

GUERRIERO IMPERIALE

Tu sei il Guerriero Imperiale. La tua forza ed il tuo coraggio ti rendono uno degli eroi più forti in combattimento.

2 d 6
2 DC
3 DC
3
7

Equipaggiamento iniziale: daga e scudo piccolo.

Abilità Guerriero Impeiale

Il guerriero imperiale grazie al suo addestramento militare è molto abile nell'uso di tutte le armi corpo a corpo. Quindi se è in possesso di una qualsiasi spada, ascia o di altre tipologie di armi per il corpo a corpo può sempre rilanciare un dado da combattimento in attacco. Egli inoltre può usare tutte le tipologie di armature ed armi. Il suo addestramento lo porta a combattere fino alla morte e quando ha un solo punto vita attacca sempre con un dado in più.

NANO

Tu sei il Nano.

Buon combattente e maestro d'ascia, sei esperto nel disinnescare le trappole,

2 d 6
2 DC
2 DC
3
7

Equipaggiamento iniziale: Ascia

Abilità Nano

Il nano può utilizzare qualsiasi tipologia di arma ed indossare qualsiasi tipo di armatura ma non può impugnare scudi grandi.
Se è in possesso di un qualsiasi tipo di ascia, in fase di attacco, può rilanciare un dado da combattimento per migliorare il risulatato dei dadi.
Il nano, inoltre, è molto abile nel disinnescare le trappole.
Infatti per disinnescarne una non avrà bisogno della borsa degli attrezzi ma gli basterà tentare la prova per il disinnesco.

VICHINGO

Tu sei il Vichingo.

La tua ferocia e resistenza nel combattimento e la tua abilità con l'ascia sono i tuoi punti di forza.

2 d 6

3 DC

3 DC

3

7

Equipaggiamento iniziale: ascia e scudo piccolo.

Abilità Vichingo

Il vichingo può usare qualsiasi tipologia di armatura e di armi ad eccezione delle armi da fuoco. Se è in possesso di un'ascia attacca sempre con un dado da combattimento in più.

RAMINGO

Tu sei il Ramingo.

Sei un abile guerriero che si distingue dagli altri per l'uso della spada.

2 d 6

3 DC

2 DC

4

6

Equipaggiamento iniziale: Spadone

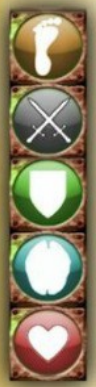
Abilità Ramingo

Il ramingo è un grande conoscitore della natura e delle capacità taumaturgiche dell'Athelas. Egli è infatti all'inizio di ogni quest sarà in possesso di due erbe che potranno essere utilizzate per curarsi di due punti vita e due punti mente. Il ramingo è anche un abile combattente e se impugna un qualsiasi tipo di spada può rilanciare, in fase di attacco, un dado da combattimento per migliorare il risultato dei dadi. Egli può usare qualsiasi tipo di arma ed armatura.

ELFO

Tu sei l'Elfo.

Maestro di spada e di magia dovrai usarle entrambe con bravura se vorrai trionfare.



2 d 6
2 DC
2 DC
4
6

Equipaggiamento iniziale: daga.

Abilità Elfo

L'elfo può indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare tutti i tipi di armi ad eccezioni di quelle da fuoco. Se l'elfo attacca con un arco può sempre rilanciare un dado da combattimento per migliorare il risultato.
Egli è inoltre a conoscenza di sei incantesimi. All'inizio di ogni quest, infatti, potrà scegliere di utilizzare tre incantesimi base e tre incantesimi elfici tra quelli disponibili.

RANGER

Tu sei il Ranger.

Signore e custode dei boschi sei un abile combattente ed un infallibile arciere.

2 d 6

3 dc \ 1 dc

2 DC

4

6

Equipaggiamento iniziale: pugnale, arco corto, faretra e 100 frecce.

Abilità Ranger

Il rager attacca sempre con un dado da combattimento in più se impugna un arco. Infatti, grazie a questa abilità, di base attacca con tre dadi invece che con due. Egli non può usare armi da fuoco e armi a due mani per il corpo a corpo. Non può inoltre indossare armature pesanti ovvero quelle che permettono di difendersi con più di un dado aggiuntivo.

CACCIATORE DI MORTI

Tu sei il cacciatore di morti. Sei di poche parole ma in battaglia ti trasformi, soprattutto se combatti contro dei non-morti.

2 d 6

2 dc \ 2 dc

2 DC

4

6

Equipaggiamento iniziale: daga, pistola balestra, faretra, 100 dardi.

Abilità Cacciatore di Morti

Il cacciatore di morti può usare qualsiasi tipologia di arma ma non può usare armature pesanti. Indipendentemente dall'arma che sta usando, in attacco rilancia sempre un dado da combattimento se combatte contro dei non-morti. Se però attacca con un'arma a distanza rilancia un dado in attacco anche contro nemici che non sono dei non-morti.

LADRO

Tu sei il Ladro.

La tua agilità e la tua astuzia ti rendono pericoloso anche per i nemici più forti.

2 d 6

2 dc \ 1 dc

2 DC

4

6

Equipaggiamento iniziale: due pugnali.

Abilità Ladro

Il ladro è in possesso di due pugnali che può usare entrambi per attaccare con un dado a distanza oppure che può usare simultaneamente per attaccare con due dadi nel corpo a corpo. Egli non può usare armi a due mani, elmi ed armature pesanti. Grazie alla sua agilità può rilanciare sempre un dado da combattimento in difesa. Il ladro può rilanciare una volta il dado per disinnescare le trappole negli scrigni.

INGEGNERE

Tu sei il nano ingegnere.
Grande tiratore ed esperto delle armi da fuoco, usale con attenzione perchè possono essere fatali.

2 d 6 - 1
2 dc \ 4 dc
2 DC
4
6

Equipaggiamento iniziale: ascia, archibugio e polvere nera.

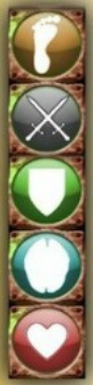
Abilità Ingegnere

Il nano ingegnere può usare qualsiasi tipo di arma tranne gli archi ed indossare tutti i tipi d'armatura tranne gli scudi. Se attacca con una qualsiasi arma da fuoco può sempre rilanciare un dado da combattimento. Egli è molto abile nel disinnescare le trappole e potrà tentare la prova del disinnesco anche se non è munito di borsa degli attrezzi.

PIRATA

Tu sei il Pirata.

Buon combattente che lotta solo per cercare nuove avventure e sfamare la tua sete di tesori.



2 d 6

1 dc \ 3 dc

2 DC

4

6

Equipaggiamento iniziale: pugnale, pistola e polvere nera.

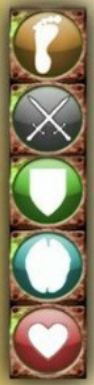
Abilità Pirata

Il pirata può usare tutti i tipi di armi ma non può indossare armature pesanti, scudi ed elmi.
Se in attacco usa un'arma da fuoco rilancia sempre un dado da combattimento.
Il pirata può rilanciare una volta i dadi per disinnescare le trappole negli scrigni.
Infine essendo un baro per natura può rilanciare un dado da combattimento in difesa se tra quelli lanciati c'è uno scudo nero.

BARDO

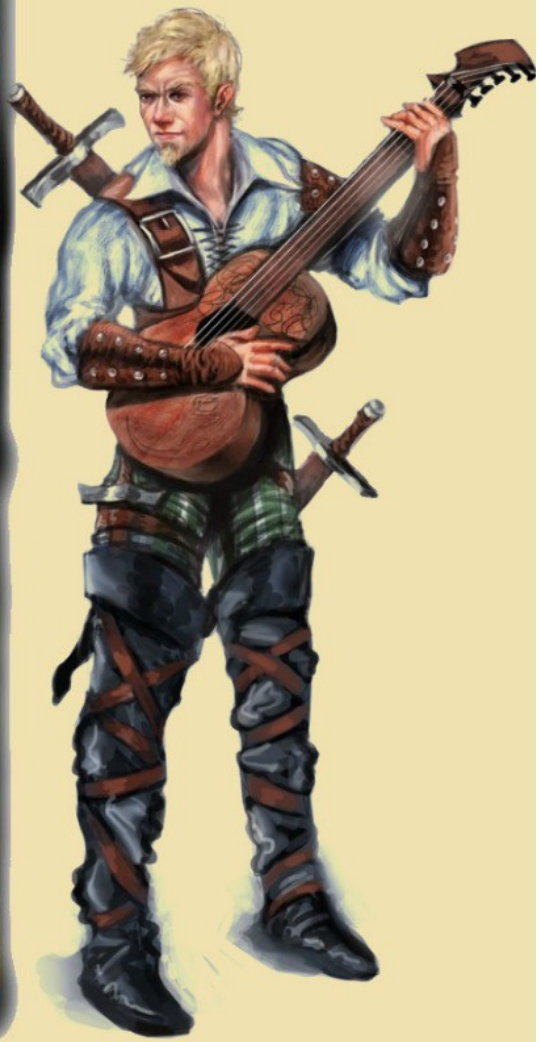
Tu sei il Bardo.

La tua capacità di creare musica a volte è più potente di qualsiasi arma e magia.



2 d 6
2 DC
2 DC
4
6

Equipaggiamento iniziale: daga.



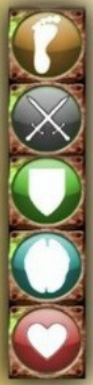
Abilità Bardo

Il bardo non può utilizzare armi a due mani, ad eccezione di quelle a distanza.
Egli non può usare armature pesanti, scudi ed elmi.
Il bardo è in possesso delle tre carte "Melodia" che può usare una volta ciascuna durante una quest.

MONACO

Tu sei il Monaco.

Conosci tecniche di combattimento che ti rendono un guerriero molto abile nel corpo a corpo.



2 d 6

2 DC

2 DC

5

5

Equipaggiamento iniziale: \

Abilità Monaco

Il monaco di base non ha armi ed armature e combatte grazie alle sue arti marziali.
Se dovesse acquistare delle armi può usare solo bastone, pugnale, daga, frusta, lancia, mazza ferrata e randello ma con tutte queste armi attacca con un dado da combattimento in più.
Egli non può usare scudi, elmi ed armature pesanti di metallo.
Può spendere un punto mente per fare due attacchi in un turno e recuperare poi un punto mente saltando un turno di gioco.

CHIERICO

Tu sei il Chierico.

In battaglia sai difenderti ma sono le tue magie e le tue cure l'aiuto più grande che dai ai tuoi compagni.

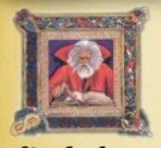
2 d 6
2 DC
2 DC
5
5

Equipaggiamento iniziale: randello.

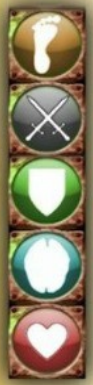
Abilità Chierico

Il chierico non può indossare armature pesanti.
Egli non può utilizzare armi da fuoco, archi e balestre.
Se utilizza armi come mazze, martelli ecc... rilancia sempre un dado da combattimento in attacco.
Infine è in possesso dei nove incantesimi del chierico.

ALCHIMISTA



Tu sei l'alchimista.
Le tue abilità nel creare pozioni ti serviranno ad aiutare i tuoi compagni.



2 d 6
1 DC
2 DC
5
5

Equipaggiamento iniziale: pugnale e fionda.

Abilità Alchimista

L'alchimista non può utilizzare armi a due mani ad eccezione di quelle da fuoco.
Inoltre non può indossare armature pesanti.
Egli è in possesso dei sei incantesimi dell'alchimista.
L'alchimista se si trova in una stanza dove è presente il "bancone dell'alchimista" può creare una pozione proprio come quando utilizza la magia "crea pozione".

DRUIDO

Tu sei il Druido.

Vivi a contatto con la natura e da essa ricavi la tua forza e la tua magia.

2 d 6
2 DC
2 DC
5
5

Equipaggiamento iniziale: bastone, randello.

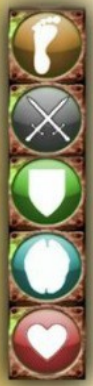
Abilità Druido

Il druido non può indossare armature pesanti ed elmi e non può impugnere armi ad eccezione di ascia, bastone, fionda, lancia, randello, e qualsiasi tipo di arco.
Con ciascuna di queste armi, però, rilancia un dado da combattimento in attacco.
Il druido è anche immune ai veleni.
Infine è in possesso di tre incantesimi base a scelta e dei tre incantesimi del druido.

MAGO

Tu sei il Mago.

Puoi contare sull'aiuto dei tuoi numerosi e potenti incantesimi. Usali per evitare lo scontro diretto.



2 d 6
1 DC
2 DC
6
4

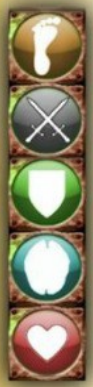
Equipaggiamento iniziale: pugnale e bastone.

Abilità mago

Il mago non può indossare elmi, armature pesanti ed impugnare scudi; inoltre, se non è scritto diversamente sulla carta, non può usare armi a due mani, balestre, archi, asce e spade ma può usare tutti i tipi di bastoni e di pugnali. Il mago è a conoscenza di 12 incantesimi. Infatti è in possesso di 9 incantesimi base a scelta (che può cambiare all'inizio di ogni quest) e dei 3 incantesimi dello stregone.

NECROMANTE

Tu sei il Necromante.
Il mondo dei morti non ti fa paura ma lo sfrutti per le tue magie.



2 d 6
1 DC
2 DC
6
4

Equipaggiamento iniziale: bastone.

Abilità Necromante

Il necromante non può usare armi a due mani, archi, balestre ed armi da fuoco.
Inoltre non può indossare armature pesanti, elmi e scudi.
Egli attacca e difende sempre con un dado da combattimento in più contro i non-morti.
Infine è in possesso dei nove incantesimi del necromante.

HALFLING

Tu sei l'Halfling.
Non usi la forza in battaglia ma i tuoi punti di forza che sono l'agilità e l'astuzia.

2 d 6

1 dc \ 2 dc

2 DC

4

4

Equipaggiamento iniziale: fionda e pugnale.

Abilità Halfling

L'halfling non può usare armi a due mani, scudi grandi ed indossare armature pesanti. Egli è maestro nell'uso della fionda con la quale attacca sempre con due dadi. Se si trova in un'area dove ci sono tre o più nemici può rendersi "invisibile". Egli approfittando della confusione non potrà essere attaccato e se attaccherà un nemico quest'ultimo difenderà con un dado in meno. L'effetto svanisce non appena i nemici tornano ad essere meno di tre.