

PERSONAGGIO PREGENERATO



PETRUS, NOBILE CURIOSO



IL FIGLIO MINORE DI UNA RICCA FAMIGLIA DI AQUILONIA, PETRUS ENTRÒ NELLA LINEA DI SUCCESSIONE proprio quando ormai il resto dei suoi fratelli era riuscito a dilapidare tutto il patrimonio al gioco. Avendo poche sostanze a suo nome, partì per l'Ovestmarca e le Marche Bossoniane, dove il re Numedides di Aquilonia stava assegnando terre ai suoi baroni. Benché addestrato nei modi della guerra, Petrus è molto più adatto come diplomatico e capo. Se piacerà a Mitra, un giorno sarà a capo di una nobile casata, forse come barone o meglio. Attualmente, Petrus ha trovato lavoro come mercenario assunto ai confini con le Lande Selvagge dei Pitti.

Petrus è appena uscito dall'adolescenza ed è alto, di corporatura normale, con capelli scuri e ricci, e occhi castani. Il suo equipaggiamento da guerra è ben fatto e porta il suo stemma di famiglia, due segugi che ringhiano l'uno contro l'altro, i loro corpi intrecciati in un anello.

AGILITÀ		
		9
Abilità	NB	Focalizzaz.
Acrobazia	12	3
Furtività	10	1
Mischia	10	1

CONSAPEVOLEZZA		
		7
Abilità	NB	Focalizzaz.
Intuizione	8	1
Percezione	8	1
Sopravvivenza	8	1
Sotterfugio	8	1

COORDINAZIONE		
		8
Abilità	NB	Focalizzaz.
Armi a Distanza	8	—
Navigazione	9	1
Parare	10	2

INTELLIGENZA		
		9
Abilità	NB	Focalizzaz.
Alchimia	9	—
Artigianato	9	—
Conoscenza delle Leggende	11	2
Guarire	9	—
Linguistica	9	—
Tattiche di Guerra	9	—

PERSONALITÀ		
		11
Abilità	NB	Focalizzaz.
Addestrare Animali	13	2
Comando	13	2
Consigliare	12	—
Persuadere	13	2
Società	13	2

VIGORE		
		8
Abilità	NB	Focalizzaz.
Atletica	9	1
Resistenza	9	1

VOLONTÀ		
		10
Abilità	NB	Focalizzaz.
Disciplina	10	—
Stregoneria	10	—

ASSORBIMENTO	
Armatura	2 (Brigantina)
Coraggio	0

STRESS									
Vigore									
Risol.									

AFFLIZIONI GRAVI				
Ferite				
Traumi				

DANNO BONUS (incluso sotto)	
Distanza	0
Mischia	0
Presenza	+2

ATTACCHI	
■ Spada (M):	Portata 2, 1M, 4 , Deviare
■ Scudo Piccolo (M):	Portata 2, 1M, 2 , Deviare, Difensiva 2, KO
■ Arco da Guerra (D):	Distanza L, 3 , 2M, Penetrante 1, Rapida
■ Sguardo Perentorio (T):	Distanza R, 4 mentale, Stordente

TALENTI	
■ Agile:	Quando effettua una prova di Acrobazia Petrus può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.
■ Comandare:	Quando effettua una prova di Comando Petrus può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.
■ Osservatore:	Quando effettua una prova di Percezione Petrus può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.

ALTRI BENI	
Razioni da viaggio normali, 1 Caricatore di Freccie	

PERSONAGGIO PREGENERATO

LUCINA, GUARDIANA CORAGGIOSA

NATA NELL'OVESTMARCA, LA REGIONE CHE SI ESTENDE FRA IL FIUME NERO E L'AQUILONIA, Lucina ha assistito al costante aumento degli insediamenti e il traffico dell'avanzata di Aquilonia nelle Terre dei Pitti. Ha anche visto in prima persona gli effetti della reazione dei Pitti, un'invasione ripagata con sangue e fuoco. Con una formazione in erboristeria e in una tradizione di arti magiche grazie a sua madre - che segretamente era una incantatrice - Lucina conosce alcuni trucchi e li ha usati per mantenere in vita se stessa e il suo gregge. È alta, con pelle candida e ha i capelli bruno-rossastri che intreccia per evitare di farli impigliare nei rami. I suoi vestiti sono tipici delle genti dell'Occidente, marroni e verdi con una tunica trapuntata.

AGILITÀ	8	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Acrobazia	9	1
Furtività	10	2
Mischia	9	1

CONSAPEVOLEZZA	8	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Intuizione	8	—
Percezione	10	2
Sopravvivenza	10	2
Sotterfugio	8	—

COORDINAZIONE	8	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Armi a Distanza	10	2
Navigazione	8	—
Parare	9	1

INTELLIGENZA	8	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Alchimia	9	1
Artigianato	9	1
Conoscenza delle Leggende	8	—
Guarire	9	1
Linguistica	8	—
Tattiche di Guerra	8	—

PERSONALITÀ	9	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Addestrare Animali	13	4
Comando	9	—
Consigliare	9	—
Persuadere	9	—
Società	9	—



VIGORE	9	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Aletica	10	1
Resistenza	10	1





VOLONTÀ	12	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Disciplina	15	3
Stregoneria	11	1


ASSORBIMENTO	
Armatura	1 (Cuoi Rinforzato)
Coraggio	0

STRESS	
Vigore	
Risol.	

AFFLIZIONI GRAVI	
Ferite	
Traumi	

DANNO BONUS (incluso sotto)	
Distanza	0
Mischia	+1 
Presenza	+1 

ATTACCHI	
■ Ascia da Battaglia (M): Portata 2, Sb, 5  , Intense, Insidiosa 1	
■ Scudo Piccolo (M): Portata 2, 1M, 3  , KO, Deviare, Difensiva 2	
■ Fionda (D): Distanza R, 3  , 1M, Stordente, Rapida	
■ Sguardo Perentorio (T): Distanza R, 3  , mentale, Stordente	

TALENTI	
■ Accurato: Quando tira il danno di un attacco a distanza Lucina può ritirare fino a 1  .	
■ Osservatore: Quando effettua una prova di Percezione Lucina può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.	
■ Furtivo: Quando effettua una prova di Furtività Lucina può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.	

ALTRI BENI	
Razioni da Viaggio Normali, Borsa del Guaritore (1 medicina — ogni medicina aggiunge 1 d20 bonus alle prove di Guarire), 1 Caricatore di pietre da Fionda.	

PERSONAGGIO PREGENERATO



EDRIC, GUERRIERO VETERANO



ANCHE SE SUO PADRE ERA UN POPOLANO, EDRIC È STATO SPINTO AD ARRUOLARSI DURANTE una delle guerre che Nemedià ha condotto nella regione. Durante la sua partecipazione alla battaglia, è diventato un abile combattente, e alla fine si è ritirato unendosi però a una compagnia mercenaria composta da veterani di Nemedià e Brythunia. Edric è sempre andato dove c'era l'oro, una strada che lo ha portato al confine tra le Terre dei Pitti e Aquilonia. Edric è di media altezza e ha i capelli castani corti, gli occhi nocciola e una barba appena accennata. È alto e massiccio, alcune cicatrici visibili suggeriscono il suo passato. La sua armatura e le sue armi sono quelle di un guerriero esperto: un'esibizione di competenza piuttosto che uno sfoggio di gloria.

AGILITÀ	10	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Acrobazia	11	1
Furtività	11	1
Mischia	13	3

CONSAPEVOLEZZA	10	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Intuizione	10	1
Percezione	11	1
Sopravvivenza	11	1
Sotterfugio	10	—

COORDINAZIONE	9	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Armi a Distanza	12	3
Navigazione	9	—
Parare	13	4

INTELLIGENZA	8	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Alchimia	8	—
Artigianato	9	1
Conoscenza delle Leggende	8	—
Guarire	9	1
Linguistica	8	—
Tattiche di Guerra	8	—

PERSONALITÀ	8	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Addestrare Animali	9	1
Comando	8	—
Consigliare	8	—
Persuadere	9	1
Società	8	—

VIGORE	9	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Atletica	11	3
Resistenza	9	1

VOLONTÀ	8	
Abilità	NB	Focalizzaz.
Disciplina	9	1
Stregoneria	8	—

ASSORBIMENTO	
Armatura	2 (Brigantina)
Coraggio	0

STRESS	
Vigore	
Risol.	

AFFLIZIONI GRAVI	
Ferite	
Traumi	

DANNO BONUS (incluso sotto)	
Distanza	+2
Mischia	+1
Presenza	0

ATTACCHI	
■ Spada (M):	Portata 2, 1M, 5 , Deviare
■ Scudo Piccolo (M):	Portata 2, 1M, 3 , KO, Deviare, Difensiva 2
■ Arco da Guerra (D):	Distanza L, 5 , 2M, Penetrante 1, Rapida
■ Sguardo Perentorio (T):	Distanza R, 2 mentale, Stordente

TALENTI	
■ Deflettere:	Quando Edric effettua una Reazione Difendersi usando l'abilità Parare, paga un punto Fatalità in meno del normale (minimo 0).
■ Impietoso:	Edric può ritirare fino a un quando tira i danni di un'arma da Mischia.
■ Addestramento Rigoroso:	Ogni volta che Edric ottiene almeno un successo in una prova di Atletica, ottiene automaticamente un altro successo.

ALTRI BENI	
Razioni da Viaggio Normali, 1 Caricatore di Frece, Borsa del Guaritore (1 medicina — ogni medicina aggiunge 1 d20 bonus alle prove di Guarire)	

PERSONAGGIO PREGENERATO



ADELSTAN, GIOVANE CAVALIERE



IL PADRE DI ADELSTAN ERA UN CAVALIERE AL SERVIZIO DI AQUILONIA, UCCISO IN UNA DELLE VARIE GUERRE DI confine scatenate da Re Numedides contro Zingara, e sua madre, era l'ancella di una nobile e morì di parto. Rimasto orfano, Adelstan fu incoraggiato a divenire scudiero, imparando la via della cavalleria, del combattimento a cavallo e del combattimento in armatura. Con solo la sua attrezzatura da guerra, Adelstan è arrivato al confine aquiloniano per farsi un nome, così da poter tornare in terre più civili e guadagnare un qualche grado o titolo. Adelstan è alto e con le spalle larghe, con una folta massa di capelli scuri e occhi castani, un filo di barba sul mento e sulle guance. La sua armatura e le armi le ha ereditate da suo padre, sono di buona fattura e funzionali, e le ha usate molto.

AGILITÀ	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Acrobazia	11	1
Furtività	11	1
Mischia	12	2

CONSAPEVOLEZZA	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Intuizione	11	—
Percezione	11	1
Sopravvivenza	11	1
Sotterfugio	10	—

COORDINAZIONE	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Armi a Distanza	11	1
Navigazione	10	—
Parare	13	3

INTELLIGENZA	7	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Alchimia	7	—
Artigianato	7	—
Conoscenza delle Leggende	9	2
Guarire	8	1
Linguistica	7	—
Tattiche di Guerra	7	—

PERSONALITÀ	7	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Addestrare Animali	9	2
Comando	7	—
Consigliare	7	—
Persuadere	7	—
Società	10	3

VIGORE	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Aletica	11	1
Resistenza	13	3

VOLONTÀ	8	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Disciplina	10	2
Stregoneria	8	—

ASSORBIMENTO	
Armatura	3 (Maglia)
Coraggio	2

STRESS	
Vigore	████████████████████
Risol.	████████████████████

AFFLIZIONI GRAVI	
Ferite	████████████████████
Traumi	████████████████████

DANNO BONUS (incluso sotto)	
Distanza	+2 🗡️
Mischia	+2 🗡️
Presenza	0

ATTACCHI	
■ Spada Larga (M):	Portata 2, Sb, 7 🗡️, Deviare
■ Scudo Grande (M):	Portata 2, Sb, 4 🗡️, KO, Difensiva 4
■ Balestra Leggera (R):	Distanza M, 5 🗡️, Sb, Implacabile 1, Rapida
■ Sguardo Perentorio (T):	Distanza R, 2 🗡️ mentale, Stordente

TALENTI	
■ Cortese:	Quando effettua una prova di Società, Adelstan può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.
■ Resistente:	Quando effettua una prova di Resistenza Adelstan può ritirare qualsiasi dado che non abbia generato un successo sul tiro iniziale, ma deve tenere il nuovo risultato.
■ Coraggioso:	Adelstan ha 2 Assorbimento Coraggio, che si applica contro gli attacchi mentali. Quando effettua una prova di Disciplina, Adelstan può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.

ALTRI BENI	
Razioni da Viaggio Normali, 1 Caricatore di Quadrelli per Balestra Leggera	

PERSONAGGIO PREGENERATO



MAEVE, ARCIERE TALENTUOSO



P OCHI CIMMERI LASCIANO LE LORO ASPRE COLLINE, MA MAEVE È UNA DI LORO. NATA IN UNA delle tribù delle colline più meridionali, la sua gente non era così ostile verso gli abitanti delle Marche Bossoniane, e talvolta si sposava con qualcuno di loro. E così, indulgendo alla sua voglia di viaggiare, Maeve si unì a una di queste compagnie, imparando i modi dei famosi arcieri Bossoniani. Da allora, ha continuato a spostarsi verso sud, per vedere di persona cosa aveva da offrire al confine tra Aquilonia e le terre dei Pitti. Maeve è alta e magra, con un'espressione feroce, con una criniera nera di capelli e occhi come schegge di ghiaccio. Indossa l'equipaggiamento di un arciere Bossoniano, così come gli spessi indumenti di lana della sua terra natale.

AGILITÀ	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Acrobazia	12	2
Furtività	13	3
Mischia	11	1

CONSAPEVOLEZZA	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Intuizione	10	—
Percezione	11	1
Sopravvivenza	12	2
Sotterfugio	10	—

COORDINAZIONE	11	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Armi a Distanza	15	4
Navigazione	11	—
Parare	13	2

INTELLIGENZA	9	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Alchimia	9	—
Artigianato	10	1
Conoscenza delle Leggende	10	1
Guarire	9	—
Linguistica	9	—
Tattiche di Guerra	9	—

PERSONALITÀ	7	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Addestrare Animali	9	2
Comando	8	1
Consigliare	8	1
Persuadere	7	—
Società	7	—

VIGORE	7	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Aletica	8	1
Resistenza	8	1

VOLONTÀ	8	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Disciplina	9	1
Stregoneria	8	—

ASSORBIMENTO	
Armatura	2 (Brigantina)
Coraggio	0

STRESS	
Vigore	
Risol.	

AFFLIZIONI GRAVI	
Ferite	
Traumi	

DANNO BONUS (incluso sotto)	
Distanza	+2 🐉
Mischia	0
Presenza	0

ATTACCHI	
■ Spada (M):	Portata 2, 1M, 4 🐉, Deviare
■ Pugnale (M):	Portata 1, 1M, 3 🐉, Nascosta 1, Deviare, Lancio, Implacabile 1
■ Arco da Guerra (R):	Distanza L, 5 🐉, 2M, Penetrante 1, Rapida
■ Sguardo Perentorio (T):	Distanza R, 2 🐉 mentale, Stordente

TALENTI	
■ Accurato:	Quando tira il danno di un attacco a distanza Maeve può ritirare fino a 1 🐉.
■ Deflettere:	Quando Maeve effettua una Reazione Difendersi usando l'abilità Parare, paga un punto Fatalità in meno del normale (minimo 0).
■ Istruito	Quando tenta una prova di Conoscenza delle Leggende, se Maeve genera almeno un successo, può tirare immediatamente un d20 extra e aggiungere il risultato alla prova.

ALTRI BENI	
Razioni da Viaggio Normali, 3 Caricatori di Freccie	

PERSONAGGIO PREGENERATO

OTHWALD, ESPORATORE PROVETTO

NATO NELLA PROVINCIA DEL GUNDERLAND NELL'AQUILONIA SETTENTRIONALE, OTHWALD ha il sangue fiero e puro della gente Hyboriana. Un robusto uomo di frontiera, Othwald ha appreso le vie della foresta quando era un ragazzino, e ha una lunga esperienza nel seguire tracce e perlustrare le lande selvagge dei Pitti, cosa che ha appreso come parte dell'avanzata aquiloniana nella regione. Non si trova benissimo fra la gente civile, e così è giunto al confine, cercando di scoprire cosa c'era oltre la linea degli alberi. Compatto di costituzione, Othwald ha gli occhi grigi, una zazzera arruffata di capelli fulvi, e una corta barba. Il suo abito è quello di un esploratore e boscaiolo esperto, in pelle e fatto su misura con pelliccia e lana, le sue armi sono semplici ma funzionali.

AGILITÀ		
		9
Abilità	TN	Focalizzaz.
Acrobazia	11	2
Furtività	11	2
Mischia	12	3

CONSAPEVOLEZZA		
		9
Abilità	TN	Focalizzaz.
Intuizione	9	—
Percezione	12	3
Sopravvivenza	13	4
Sotterfugio	10	1

COORDINAZIONE		
		8
Abilità	TN	Focalizzaz.
Armi a Distanza	8	—
Navigazione	8	—
Parare	9	1

INTELLIGENZA		
		10
Abilità	TN	Focalizzaz.
Alchimia	10	—
Artigianato	10	—
Conoscenza delle Leggende	11	1
Guarire	11	1
Linguistica	10	—
Tattiche di Guerra	10	—

PERSONALITÀ		
		9
Abilità	TN	Focalizzaz.
Addestrare Animali	10	1
Comando	9	—
Consigliare	9	—
Persuadere	9	—
Società	9	—



VIGORE		
		9
Abilità	TN	Focalizzaz.
Aletica	11	2
Resistenza	10	1





VOLONTÀ		
		8
Abilità	TN	Focalizzaz.
Disciplina	10	2
Stregoneria	8	—


ASSORBIMENTO	
Armatura	1 (Pelliccia e pelle)
Coraggio	0

STRESS									
Vigore									
Risol.									

AFLIZIONI GRAVI				
Ferite				
Traumi				

DANNO BONUS (incluso sotto)	
Distanza	+1 
Mischia	+1 
Presenza	0

ATTACCHI	
■ Lancia (M): Portata 3, Sb, 5  , Penetrante 1	
■ Ascia da Battaglia (M): Portata 2, Sb, 5  , Rovinosa, Insidiosa 1	
■ Pugnale (M): Portata 1, 4  , 1M, Nascosta 1, Deviare, Lancio, Implacabile 1	
■ Sguardo Perentorio (T): Distanza R, 3  mentale, Stordente	

TALENTI	
■ Impietoso: Othwald può ritirare fino a un  quando tira i danni di un'arma da Mischia.	
■ Osservatore: Quando effettua una prova di Percezione Othwald può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.	
■ Sopravvissuto: Quando effettua una prova di Sopravvivenza, Othwald può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato.	

ALTRI BENI	
Razioni da Viaggio Normali, Borsa del Guaritore (2 medicine — ogni medicina aggiunge 1 d20 bonus alle prove di Guarire)	

PERSONAGGIO PREGENERATO



AMALA, MERCENARIA



NATA IN UNO DEI TENEBROSI RECESSI DI HYPERBOREA, AMALA È LA FIGLIA DI UNA SCHIAVA di Brythunia, suo padre un meschino signore della guerra. La vita era dura e infida con lei, l'attendeva un misero futuro. Durante un'incursione nel Regno di Confine, Amala vide che anche quelle piccole città offrivano una vita migliore. Fuggì, esplorando i regni Hyboriani a ovest della sua terra natale. Alla fine, si avventurò nelle Marche Bossoniane, dove la sua pronta arguzia e una lama ugualmente pronta potevano fornirle ciò che le era negato come diritto di nascita. Amala è alta e magra, con una massa irregolare di capelli biondo spento e occhi azzurro pallido. La sua tunica e i suoi abiti sono di pelle grezza e lana, e porta un ampio mantello viola cupo. La sua ampia cintura sfoggia una spada e un coltello, e nascosti sulla sua persona ci sono altre simili armi.

AGILITÀ	11	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Acrobazia	12	1
Furtività	14	3
Mischia	13	2

CONSAPEVOLEZZA	9	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Intuizione	10	1
Percezione	10	1
Sopravvivenza	10	1
Sotterfugio	10	1

COORDINAZIONE	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Armi a Distanza	11	1
Navigazione	10	—
Parare	12	2

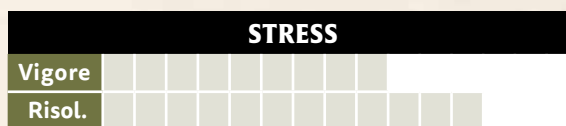
INTELLIGENZA	7	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Alchimia	7	—
Artigianato	7	—
Conoscenza delle Leggende	9	2
Guarire	8	1
Linguistica	7	—
Tattiche di Guerra	8	—

PERSONALITÀ	7	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Addestrare Animali	9	—
Comando	9	—
Consigliare	9	—
Persuadere	9	—
Società	9	—

VIGORE	8	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Atletica	10	2
Resistenza	9	1

VOLONTÀ	10	
Abilità	TN	Focalizzaz.
Disciplina	12	2
Stregoneria	10	—

ASSORBIMENTO	
Armatura	1 (Pelle)
Coraggio	0



AFFLIZIONI GRAVI	
Ferite	
Traumi	

DANNO BONUS (incluso sotto)	
Distanza	+1
Mischia	0
Presenza	0

- | ATTACCHI | |
|---------------------------|---|
| ■ Spada (M): | Portata 2, 1M, 4 , Deviare |
| ■ Pugnale (M): | Portata 1, 1M, 3 , Nascosta 1, Deviare, Lancio, Implacabile 1 |
| ■ Arco da Guerra (R): | Distanza L, 4 , 2M, Penetrante 1, Rapida |
| ■ Sguardo Perentorio (T): | Distanza R, 2 mentale, Stordente |

- | TALENTI | |
|---------------|--|
| ■ Impietoso: | Amala può ritirare fino a un quando tira i danni di un'arma da Mischia. |
| ■ Furtività: | Quando effettua una prova di Furtività, Amala può ritirare un d20, ma deve tenere il nuovo risultato. |
| ■ Molte Lame: | Amala non è mai disarmata, avendo con sé sempre almeno un pugnale nascosto addosso. Anche se dovesse perdere tutte le sue armi, può aggiungere 1 punto alla riserva di Fatalità per estrarre un pugnale nascosto come Azioni Minore. |

ALTRI BENI	
Razioni da Viaggio Normali, Borsa del Guaritore (2 medicine — ogni medicina aggiunge 1 d20 bonus alle prove di Guarire)	