

## GUERRIERO

UMANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
7 3 3/0 2 2 d6 2



### ABILITA'

- A:** Se imbraccia una spada ritira 1 DC in attacco.
- B:** Se imbraccia uno scudo ritira 1 DC in difesa.
- C:** Se impugna un arma a due mani attacca due volte.

## CARATTERISTICHE

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI CONTUNDENTI

### LIMITAZIONI

DUE ARMI  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

## GUERRIERO

NANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
7 3 3/0 2 2 d6 2



### ABILITA'

- A:** Se brandisce un ascia od un martello ritira 1 DC in attacco.
- B:** Se indossa un elmo ritira 1 DC in difesa.
- C:** Se brandisce un ascia a due mani od un martello da battaglia a due mani attacca due volte.

## CARATTERISTICHE

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI CONTUNDENTI

### LIMITAZIONI

DUE ARMI  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

**LADRO  
UMANO**

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 1/3 2 2 d6+1 4



**ABILITA'**

Se uccide il proprio avversario lo deruba tirando 1 d6 e moltiplicando per 10 MO.

- A: Se dal lancio del d6 ottiene 1 o 6, prende la prima carta equipaggiamento dal mazzo.  
B: Se durante una ricerca fa scattare una trappola, tirando 2 DCBia e non ottenendo alcun Scudo Nero eviterà il peggio neutralizzandola

**CARATTERISTICHE**

ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI

Inizia ogni campagna con un arco corto e 20 frecce e 3 carte Pugnale Fiammeggiante.

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
DUE ARMI  
ARMI CONTUNDENTI  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

**LADRO  
ELFO SILVANO**

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 1/3 2 2 d6+1 4



**ABILITA'**

Se uccide il proprio avversario lo deruba tirando 1 d6 e moltiplicando per 10 MO.

- A: Se dal lancio del d6 ottiene 1 o 6, prende la prima carta equipaggiamento dal mazzo.  
B: Se durante uno scontro viene ucciso uno Stregone, frugando nelle sue tasche potrai trovare delle formule magiche; ottieni 1 scudo bianco da 2 DC ed il DM ti darà un incantesimo disponibile.

**CARATTERISTICHE**

ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI  
INCANTESIMI (solo se scegli Abilità B)

Inizia ogni campagna con un arco corto e 20 frecce e 3 carte Freccia di Fuoco.

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
DUE ARMI  
ARMI CONTUNDENTI  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI (se non scegli Abilità B) &  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

## ASSASSINO

UMANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
6 4 2/3 2 2 d6+2 4



### ABILITA'

Se impugna due armi tira 1 DC in + dell'arma migliore.

A: Se impugna due armi ritira 1 DC in attacco.

B: Se in un attacco a distanza uccide al primo assalto può muovere (anche se lo ha già fatto) con 1 d6.

C: Se in corpo a corpo uccide al primo assalto può lanciare un coltello (1 DC) ad un altro avversario che non potrà difendersi.

## CARATTERISTICHE

DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
PUGNALI

Inizia ogni campagna con 12 coltelli da lancio e 3 carte Pugnale Fiammeggiante.

### LIMITAZIONI

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
ARMI A DISTANZA  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

## ASSASSINO

ELFO OSCURO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
6 4 2/3 2 2 d6+2 4



### ABILITA'

Se impugna due armi tira 1 DC in + dell'arma migliore.

A: Se impugna due armi ritira 1 DC in attacco.

B: Se in un attacco a distanza uccide al primo assalto può muovere (anche se lo ha già fatto) con 1 d6.

C: Se in corpo a corpo uccide al primo assalto può lanciare un coltello (1 DC) ad un altro avversario che non potrà difendersi.

## CARATTERISTICHE

DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
PUGNALI

Inizia ogni campagna con 12 coltelli da lancio e 3 Incantesimi dell'Elfo Oscuro.

### LIMITAZIONI

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
ARMI A DISTANZA  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

**CHIERICO  
UMANO**

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 2/0 3 2 d6 2



**ABILITA'**

- A:** Se brandisce una mazza o un martello tira di nuovo 1 DC in attacco.  
**B:** Se imbraccia uno scudo tira di nuovo 1 DC in difesa.

**CARATTERISTICHE**

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
INCANTESIMI

Inizia ogni campagna con:

**A:** due gruppi di Libri del Chierico

**B:** un gruppo di Libri del Chierico e 3 Benedizioni

**LIMITAZIONI**

DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI & BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

**CHIERICO  
NANO**

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 2/0 3 2 d6 2



**ABILITA'**

- A:** Se brandisce una mazza o un martello tira di nuovo 1 DC in attacco.  
**B:** Se imbraccia uno scudo tira di nuovo 1 DC in difesa.

**CARATTERISTICHE**

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
INCANTESIMI

Inizia ogni campagna con:

**A:** due gruppi di Libri del Chierico

**B:** un gruppo di Libri del Chierico e 3 Benedizioni

**LIMITAZIONI**

DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI & BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

**CHIERICO DELL'OMBRA**  
UMANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 2/0 3 2 d6 2



**ABILITA'**

- A:** Se attaccato da Magia Nera tira 1 DC; se esce uno Scudo qualunque, la Magia non avrà effetto su di lui ma sul compagno più vicino.  
**B:** Se imbraccia una mazza ritira 1 DC in attacco.

**CARATTERISTICHE**

ARMI A DUE MANI  
ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
INCANTESIMI

Inizia ogni campagna con gli Incantesimi dell'Occulto e 3 Benedizioni

**LIMITAZIONI**

DUE ARMI  
SCUDO  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI & BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

**ALCHIMISTA**  
UMANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 1/0 2 2 d6 2



**ABILITA'**

Al posto di una ricerca tesori può tirare 2 d6 e prendere il numero corrispondente di Elementi d'Alchimia (può portarne al max 10) che gli serviranno per creare quante pozioni vuole (ma mai due uguali durante la stessa avventura); è immune a qualunque tipo di Veleno.

**CARATTERISTICHE**

ARMI CONTUNDENTI (a una mano)  
PUGNALI & BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

Inizia ogni campagna con 2 carte Pozioni & Veleni, 3 carte Pozione dell'Alchimista e 5 Elementi d'Alchimia

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI (tranne bastoni)  
SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO (tranne pugnali)  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA

## ALCHIMISTA

ELFO OSCURO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 1/0 2 2 d6+1 2



### ABILITA'

Se impugna due armi tira 1 DC in più dell'arma migliore e, al posto di una ricerca tesori, può tirare 2 d6 e prendere il numero corrispondente di Elementi d'Alchimia (può portarne al max 10) che gli serviranno per creare quante pozioni vuole (ma mai due uguali durante la stessa avventura); è immune a qualunque tipo di Veleno.

## CARATTERISTICHE

**DUE ARMI**  
**ARMI CONTUNDENTI** (a una mano)  
**PUGNALI**  
**EQUIPAGGIAMENTO MAGICO**  
**ELEMENTI D'ALCHIMIA**

Inizia ogni campagna con 3 Incantesimi d'Alchimia, 2 carte Pozione dell'Alchimista e 5 Elementi d'Alchimia

### LIMITAZIONI

**ARMI A DUE MANI**  
**SCUDO & ELMO**  
**ARMATURA PESANTE**  
**BASTONI**  
**ARMI DA TAGLIO** (tranne pugnali)  
**ARMI DA LANCIO**  
**ARMI A DISTANZA**

## ALCHIMISTA

NANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 1/0 2 2 d6 2



### ABILITA'

Al posto di una ricerca tesori può tirare 2 d6 e prendere il numero corrispondente di Elementi d'Alchimia (può portarne al max 10) che gli serviranno per creare quante pozioni vuole (ma mai due uguali durante la stessa avventura) ed incidere al max 2 Rune Magiche per ogni Avventura; è immune a qualunque tipo di Veleno.

## CARATTERISTICHE

**ARMI CONTUNDENTI** (a una mano)  
**PUGNALI & BASTONI**  
**EQUIPAGGIAMENTO MAGICO**  
**ELEMENTI D'ALCHIMIA**

Inizia ogni campagna con 2 carte Rune, 3 carte Pozione dell'Alchimista e 5 Elementi d'Alchimia

### LIMITAZIONI

**ARMI A DUE MANI** (tranne bastoni)  
**SCUDO & ARMA**  
**SCUDO & ELMO**  
**ARMATURA PESANTE**  
**DUE ARMI**  
**ARMI DA TAGLIO** (tranne pugnali)  
**ARMI DA LANCIO**  
**ARMI A DISTANZA**



**RANGER**  
UMANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
6 4 1/3 2 2 d6+3 4



**ABILITA'**

Se dal lancio dei dadi per il MOV ottiene 12, muove di nuovo (prima della fine del proprio turno).

A: Se imbraccia un arco differente dal suo ritira 1 DC in attacco.

B: Se trova un'erba ne prende subito un'altra.

**CARATTERISTICHE**

ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI

Inizia ogni campagna con un arco e 40 frecce

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI (tranne archi)  
SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
DUE ARMI  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

**RANGER**  
ELFO SILVANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
6 4 1/3 2 2 d6+3 4



**ABILITA'**

Se imbraccia un arco Elfico sostituisce 1 DCBia con 1 DCN in attacco.

A: Se imbraccia un arco differente dal suo ritira 1 DC in attacco.

B: Se trova un'erba ne prende subito un'altra.

**CARATTERISTICHE**

ARMI DA TAGLIO (non spade)  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI

Inizia ogni campagna con un arco e 40 frecce e 3 carte Freccia di Fuoco

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI (tranne archi)  
SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
DUE ARMI  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

## AMAZZONE

UMANA

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
7 3 2/2 2 2 d6+1 3



### ABILITA'

**A:** Se brandisce una spada ritira 1 DC negli attacchi corpo a corpo.

**B:** Se imbraccia un arco ritira 1 DC negli attacchi a distanza.

### CARATTERISTICHE

SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI

### LIMITAZIONI

ARMI A DUE MANI  
DUE ARMI  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

## AMAZZONE

ELFO SILVANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
6 4 2/2 2 2 d6+1 3



### ABILITA'

**A:** Se brandisce una spada ritira 1 DC negli attacchi corpo a corpo.

**B:** Se imbraccia un arco ritira 1 DC negli attacchi a distanza.

### CARATTERISTICHE

SCUDO & ARMA  
SCUDO & ELMO  
ARMI DA TAGLIO  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
PUGNALI

Inizia ogni campagna con 3 Incantesimi Elfici

### LIMITAZIONI

ARMI A DUE MANI  
DUE ARMI  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA



## BARBARO

UMANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
8 2 3/0 2 2 d6 2



### ABILITA'

- A:** Se brandisce un arma a due mani sostituisce 1 DCBia con 1 DCN.  
**B:** Se imbraccia due armi attacca due volte lo stesso avversario.

## CARATTERISTICHE

ARMI A DUE MANI (non bastoni)  
DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO (anche pugnali)  
ELMO  
ARMI CONTUNDENTI

### LIMITAZIONI

SCUDO  
ARMATURA PESANTE  
ARMA DA LANCIO  
ARMA A DISTANZA  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

## BARBARO

NANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
8 2 3/0 2 2 d6 2



### ABILITA'

- A:** Se brandisce un arma a due mani sostituisce 1 DCBia con 1 DCN.  
**B:** Se imbraccia uno scudo ritira 1 DC in difesa.

## CARATTERISTICHE

ARMI A DUE MANI (non bastoni)  
DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO (anche pugnali)  
SCUDO  
ARMI CONTUNDENTI

### LIMITAZIONI

ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMA DA LANCIO  
ARMA A DISTANZA  
BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI & ELEMENTI D'ALCHIMIA

**GUERRIERO**  
ELFO OSCURO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
6 4 2/0 2 2 d6+1 4



**ABILITA'**

Se impugna due armi tra 1 DC in più dell'arma migliore

A: Se impugna due armi può attaccare due avversari adiacenti dividendo i DC tra loro.

B: Se impugna due armi ritira 1 DC in attacco

**CARATTERISTICHE**

DUE ARMI  
ARMI DA TAGLIO  
PUGNALI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI

Inizia ogni campagna con 4 Incantesimi dell'Elfo Oscuro

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI CONTUNDENTI  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
BASTONI  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

**MAGO**  
ELFO SILVANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
4 6 1/0 2 2 d6+1 3



**ABILITA'**

A: Se impugna un bastone ritira 1 DC in attacco.

B: Se impugna un bastone ritira 1 DC in difesa.

**CARATTERISTICHE**

ARMI CONTUNDENTI (a una mano)  
PUGNALI & BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI

Inizia ogni campagna consacrando ad un Collegio di Magia o con gli Incantesimi dell'Elfo Mago o con un gruppo di Incantesimi Elementali e 3 Incantesimi Elfici

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI (tranne bastoni)  
DUE ARMI  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI DA TAGLIO (tranne pugnali)  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

**STREGONE  
ELFO OSCURO**

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
4 6 1/0 2 2 d6+1 3



**ABILITA'**

Se impugna due armi tira 1 DC in più dell'arma migliore

A: Se impugna un bastone ritira 1 DC in attacco.

B: Se impugna un bastone ritira 1 DC in difesa.

**CARATTERISTICHE**

ARMI CONTUNDENTI (a una mano)  
DUE ARMI (solo pugnali)  
PUGNALI & BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI

Inizia ogni avventura con gli Incantesimi di Magia Oscura e 3 Incantesimi dell'Elfo Oscuro

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI (tranne bastoni)  
DUE ARMI (tranne pugnali)  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI DA TAGLIO (tranne pugnali)  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

**STREGONE  
UMANO**

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
4 6 1/0 2 2 d6 2



**ABILITA'**

A: Se impugna un bastone ritira 1 DC in attacco.

B: Se impugna un bastone ritira 1 DC in difesa.

**CARATTERISTICHE**

ARMI CONTUNDENTI (a una mano)  
PUGNALI & BASTONI  
EQUIPAGGIAMENTO MAGICO  
INCANTESIMI

Inizia ogni campagna consacrandosi ad un Collegio di Magia

**LIMITAZIONI**

ARMI A DUE MANI (tranne bastoni)  
DUE ARMI  
SCUDO & ELMO  
ARMATURA PESANTE  
ARMI DA TAGLIO (tranne pugnali)  
ARMI DA LANCIO  
ARMI A DISTANZA  
ELEMENTI D'ALCHIMIA

## STREGONE

NANO

**PC** **PM** **ATT** **DIF** **MOV** **AGILITA'**  
5 5 1/0 2 2 d6 2



## ABILITA'

**Può sbirciare nella serratura delle porte ancora chiuse e rivelare il contenuto visibile delle stanze di un dungeon (non funziona all'aperto; costa 1 PM ogni volta)**

**A: Se impugna un bastone ritira 1 DC in attacco.**

**B: Se impugna un bastone ritira 1 DC in difesa.**

## CARATTERISTICHE

**ARMI CONTUNDENTI (a una mano)**

**PUGNALI & BASTONI**

**EQUIPAGGIAMENTO MAGICO**

**INCANTESIMI**

**Inizia ogni avventura con gli Incantesimi della Roccia**

## LIMITAZIONI

**ARMI A DUE MANI (tranne bastoni)**

**DUE ARMI**

**SCUDO & ELMO**

**ARMATURA PESANTE**

**ARMI DA TAGLIO (tranne pugnali)**

**ARMI DA LANCIO**

**ARMI A DISTANZA**

**ELEMENTI D'ALCHIMIA**