



Illustrazione di Wayne Reynolds.

EZREN

MASCHIO UMANO MAGO

ABILITÀ

FORZA	d6	<input type="checkbox"/> +1
DESTREZZA	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
COSTITUZIONE	d4	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENZA	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANO: INTELLIGENZA +2		
CONOSCENZE: INTELLIGENZA +2		
SAGGEZZA	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CARISMA	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
Dopo aver giocato un incantesimo con il tratto Arcano, puoi esaminare la carta in cima al tuo mazzo: se è un incantesimo, puoi mettere quella carta nella tua mano.			
Se acquisisci una carta con il tratto Magia durante un'esplorazione, puoi subito esplorare ancora.			
<input type="checkbox"/> Aggiungi (1) (<input type="checkbox"/> 2) alla tua prova per ricaricare una carta.			

LISTA DELLE CARTE TIPO DI CARTA PREFERITO: INCANTESIMO

ARMA	1	<input type="checkbox"/> 2
INCANTESIMO	8	<input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
ARMATURA	—	<input type="checkbox"/> 1
RISORSA	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
ALLEATO	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
BENEDIZIONE	—	

Dopo aver appreso che il padre, per il quale aveva trascorso molta della sua vita adulta nella speranza di riabilitare il nome, era realmente colpevole, Ezren abbandonò la sua vita precedente per diventare un mago. Non trovando maestri disposti a prendere un apprendista della sua età, si dedicò a svelare i misteri della magia da solo. I suoi studi rivelarono ben presto una vera e propria attitudine per le arti arcane e ora cerca di esplorare il mondo che ha trascurato per così tanto tempo.

SCENARI COMPLETATI

Questa scheda può essere usata finché Ezren ha completato l'avventura Il Massacro di Monte Artiglio.

PERICOLI DELLA COSTA PERDUTA

- Arrivano i Briganti!
- La Pillola Avvelenata
- Dungeon di Zannanera

OFFERTE DA BRUCIARE

- Attacco a Sandpoint
- Eroi Locali
- Disordini a Sandpoint
- Avvicinarsi a Collectedo
- Rifugio di Collectedo

I DELITTI DELLO SCUOIATORE

- Sollevazione di Non Morti
- Tormento Spaventoso
- Orrendi Rimorsi
- Il Culto Svelato
- Angelo nella Torre

IL MASSACRO DI MONTE ARTIGLIO

- Quegli Ogre non Vanno Bene
- Il Forte in Pericolo
- Arriva l'Alluvione
- Battaglia alla Diga
- Tra le Montagne

NOTE

LISTA DEL MAZZO

ARMI

- Affettacani (1)
- Affettacani +1 (1)
- Arco Corto (B, E)
- Arco Lungo (B, E)
- Arco Lungo +1 (1)
- Arco Lungo Folgorante +1 (B)
- Arco Lungo Gelido +1 (3)
- Ascia Bipenne (B)
- Ascia da Battaglia (B)
- Ascia da Lancio (B)
- Ascia da Lancio Ritornante +1 (B)
- Astrum (B)
- Balestra Leggera (B, E)
- Balestra Leggera +1 (2)
- Balestra Leggera Antimorti +1 (E)
- Balestra Pesante (B)
- Bastone Ferrato (B)
- Catena Chiodata (B)
- Dardo (B)
- Dardo dell'Alleanza +1 (E)
- Falcione (B, E)
- Fionda (B)
- Lancia Lunga (B)
- Lancia Lunga Gelida +1 (E)
- Martello da Guerra (B, E)
- Martello da Guerra +1 (B)
- Mazza (B)
- Mazza Infuocata +1 (B)
- Pugnale (B, E)
- Pugnale +1 (1)
- Scimitarra (B, E)
- Spada Bastarda (B)
- Spada Bastarda +1 (1)
- Spada Corta (B, E)
- Spada Corta +1 (1)
- Spada Lunga (B)
- Spada Lunga +1 (B)
- Spada Lunga +2 (3)
- Spadone (E)
- Falce +1 (2)
- Falchetto +1 (2)
- Piccone Pesante +1 (2)
- Pugnale Avvelenato +2 (3)
- Rasoio da Guerra +1 (2)
- Tridente Immorale +1 (3)

INCANTESIMI

- Aiuto (B, E)
- Arma Ardente (1)
- Armatura Arcana (B)
- Charme su Persone (B)
- Cura (B, E)
- Dardo di Energia (B)
- Dirigere (B)
- Freccia Acida (B, E)
- Immagine Speculare (B)
- Indebolire (1)
- Individuazione del Magico (B)
- Individuazione del Male (B, E)
- Infliggi (B, E)
- Invisibilità (B)
- Levitazione (B)
- Loquacità (B)
- Luce Sacra (B)
- Possanza (B, E)
- Presagio (B, E)
- Raggio Congelante (1)
- Raggio Rovente (1)
- Riparare (B, E)
- Santuario (B, E)
- Scopri Trappole (B, E)
- Sonno (B)
- Tocco Fulminante (B, E)
- Velocizzare (1)
- Cura Maggiore (3)
- Consacrazione (2)
- Fulmine (2)
- Nube Incendiaria (3)
- Nube Tossica (2)
- Ragnatela (2)
- Scrutare (3)
- Sgraffignare (3)
- Velocità (1)

ARMATURE

- Armatura di Cuoi (B, E)
- Armatura di Cuoi Magica (B, E)
- Cotta di Maglia (B, E)
- Cotta di Maglia Magica (B, E)
- Corazza di Piastre Elfica (1)
- Giaco di Maglia Elfico (B, 1)
- Mezza Armatura (B, E)
- Mezza Armatura Magica (B, E)
- Scudo Contro il Fuoco (1)
- Scudo di Legno (B, E)
- Scudo Magico (B, E)
- Armatura Borchiata
- Attirafreccie (2)
- Armatura Borchiata Magica (3)
- Armatura Completa Magica (3)
- Armatura di Pelle Fuoco-resistente (2)
- Scudo Ammazza-venture (2)
- Scudo Chiodato (3)

RISORSE

- Acqua Santa (B)
- Amuleto dei Pugni Potenti (E)
- Amuleto della Tempra (B)
- Amuleto della Vita (B)
- Arnesi da Scasso (B)
- Attrezzi Perfetti (B, E)
- Bacchetta dei Dardi (1)
- Bacchetta di Scudo (1)
- Bastone di Cura Minore (1)
- Bracciali della Protezione (B)
- Candela Sacra (B)
- Cannocchiale (B, E)
- Cappa della Fuga (B)
- Codice (B)
- Corona del Carisma (E)
- Diario del Saggio (E)
- Lenti dell'Aquila (E)
- Piccozza (B, E)
- Piede di Porco (B)
- Pietra Esplosiva (B)
- Pietrafortuna (B)
- Pozione della Grazia (1)
- Pozione della Rudezza (1)
- Pozione della Tempra (B, E)
- Pozione della Visione (B, E)
- Pozione di Forma Fantasma (B)
- Pozione di Furtività (B, E)
- Pozione di Guarigione (B, E)
- Pozione di Loquacità (B, E)
- Pozione di Resistenza Suprema (B)
- Segno di Rimembranza (B)
- Stivali Elfici (B)
- Tomo della Conoscenza (B)
- Triboli (B)
- Anello di Protezione (2)
- Bacchetta di Raggio Rovente (3)
- Campana dell'Apertura (2)
- Cintura della Forza del Gigante (3)
- Cintura dell'Agilità (3)
- Fascia della Seduzione (3)
- Mantello Elfico (2)

ALLEATI

- Accolito (B, E)
- Aldern Foxglove (1)
- Ameiko Kajitsu (1)
- Brodert Quink (2)
- Arciere (B)
- Cane (E)
- Corvo (B, E)
- Cyrdak Drokku (1)
- Guardia (B)
- Guardia Notturna (B)
- Guida (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Mercenario Brizzolato (1)
- Padre Zantus (B)
- Portastendardo (B)
- Rospo (1)
- Saggio (B)
- Scassinatore (B, E)
- Sceriffo Hemlock (B)
- Serpente (E)
- Shalelu Andosana (B)
- Sindaco Kendra Deverin (B)
- Soldato (B, E)
- Tigre dai Denti a Sciabola (E)
- Trovatore (B, E)
- Gatto (3)
- Mercante (2)
- Ranger Freccia Nera (3)
- Scimmia (3)
- Tasso Gigante (3)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap il Pixie (3)

BOTTINO

- Bacchetta di Debilitazione (3)
- Fascia della Sapienza (3)
- Impalatore di Spine (2)
- Maschera della Medusa (2)
- Medaglione Sihedron (1, 2, 3)
- Tunica della Pelle di Serpente (2)

BENEDIZIONI

Ezren non può mettere benedizioni nel suo mazzo tra uno scenario e l'altro.