



Illustrazione di Wayne Reynolds.

SEONI

FEMMINA UMANO STREGONE

ABILITÀ

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

POTERI

DIMENSIONE DELLA MANO 6 7

Per la tua prova di combattimento, puoi scartare una carta per tirare il tuo dado Arcano + 1d6 (+1) (+2) con i tratti Attacco, Fuoco e Magia. Questo conta come aver giocato un incantesimo.

Superi automaticamente la tua prova per ricaricare un incantesimo (o una risorsa) con il tratto Arcano.

LISTA DELLE CARTE

TIPO DI CARTA PREFERITO: INCANTESIMO

ARMA	—	<input type="checkbox"/> 1
INCANTESIMO	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
ARMATURA	—	
RISORSA	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
ALLEATO	4	<input type="checkbox"/> 5
BENEDIZIONE	5	<input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7

Nata in un clan di nomadi erranti, Seoni sfoggia decine di tatuaggi runici che raccontano le antiche storie del suo popolo e l'aiutano ad attingere ai loro poteri arcani. Arguta e con un piano per ogni situazione, mostra con orgoglio i marchi del suo popolo e cerca sempre di approfondire le sue capacità magiche. Viaggia per il mondo, intenzionata a sfatare i miti secondo cui la sua gente non siano altro che una massa di bugiardi e ladri, e lo fa raddrizzando ingiustizie ovunque ne trovi.

SCENARI COMPLETATI

Questa scheda può essere usata finché Seoni 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)
- Falcetto +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)
- Inffliggi (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

Seoni non può mettere armature nel suo mazzo tra uno scenario e l'altro.

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)

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 Drokus (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)

BENEDIZIONI

- Benedizione delle Divinità (B, E)
- Benedizione di Abadar (2)
- Benedizione di Calistria (B, E)
- Benedizione di Desna (B, E)
- Benedizione di Erastil (B, E)
- Benedizione di Gorum (B, E)
- Benedizione di Iomedae (B, E)
- Benedizione di Lamashu (1)
- Benedizione di Norgorber (3)
- Benedizione di Pharasma (B, E)
- Benedizione di Sarenrae (B, E)
- Benedizione di Shelyn (B, E)
- Benedizione di Torag (B, E)