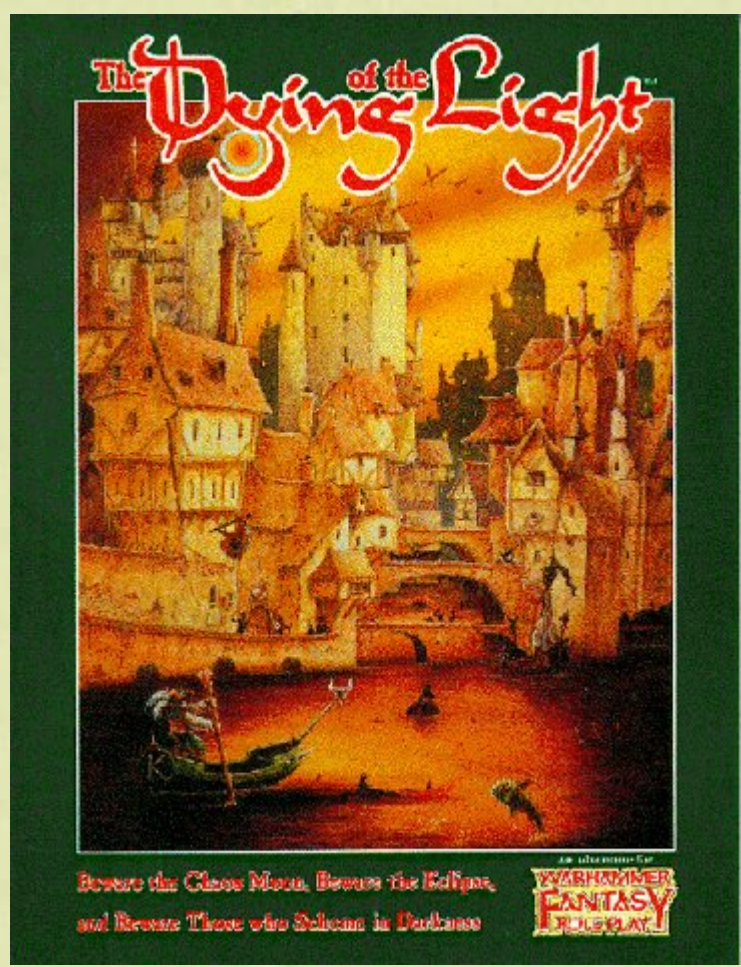




- THE DYING OF THE LIGHT -

CONVERSIONE DELLE CREATURE E DEI PERSONAGGI NON GIOCANTI



“The Dying of Light” è stata l’ultima avventura ufficiale uscita per WFRP 1° Edizione. Pubblicata a metà anni ‘90 dall’Hogshead Publishing, allora licenziataria della GW, ha rappresentato in quegli anni bui una delle poche novità dell’editoria per gli avventurieri del Vecchio Mondo. L’avventura pone i nostri eroi al centro di un conflitto millenario e di una strana profezia che vedrà la luce quando Morrslieb “divorerà” il Sole. Con l’uscita di WFRP 2° Edizione convertii questa bell’avventura (oramai indisponibile da anni) e recentemente ho rivisto la conversione, alla luce di tutte le più recenti uscite di WFRP. Presentiamo quindi questo lavoro che è d’estrema utilità anche per chi non ha il modulo originale, visto che vi può trovare dozzine di PNG di tutti i tipi, un nuovo demone minore e un nuovo Nonmorto, tutte le creature della razza Fimir, un nuovo incantesimo per i seguaci di Malal, e la Sfera Divina di Solkan.

Note sulla conversione: quando ho adattato l’avventura da un’edizione all’altra, ho cercato di rimanere più fedele possibile alle caratteristiche dei personaggi originali. Quindi molti dei PNG non rientrano in uno schema preciso di avanzamento di carriera, ma rimangono fedeli (con le ovvie modifiche) agli originali. Troverete inoltre una “breve guida agli incantesimi” in fondo alla descrizione dei personaggi con Sfera Arcana o Divina: si tratta di un breve “sussidiario” con le informazioni essenziali degli incantesimi che trovo molto utile quando gioco. Per comodità ho eliminato i riferimenti ad incantesimi impossibili da lanciare perché con una Difficoltà di Lancio troppo alta e quelli inutili ai fini dell’incontro nell’avventura. Infine ho ricostruito la Sfera Divina di Solkan utilizzando un mix degli incantesimi di Verena, Shallya e Myrmidia. Ho rinominato alcuni degli incantesimi e credo di aver catturato abbastanza bene il “feeling” degli oramai scomparsi servitori della Legge.

A voi!





Rosal Krantz
pagina 12
Noto Astrologo

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
40	30	32	35	39	60	29	69
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	9	3	3	4	0	0	0

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Astronomia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezza

Talenti: Abile Oratore, Affarista, Cortese, Parlare in Pubblico, Senso Senso

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Numerosi tomi dall'aspetto costoso e antico sulle Stelle (molti mai letti e uno scritto da lui), Pergamene con Oroscopi che vende a cifre da capogiro, un Mantello Nero assai costoso con sopra ricamate stelle e pianeti, una Camicia di color rosa acceso importata dalla Bretonnia, un Cappello che si abbina al resto dell'abbigliamento

Boris Blundenheim
pagina 12

Capo della Gilda degli Astronomi di Marienburg

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
36	30	27	32	48	48	35	39
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	2	3	4	0	0	0

Abilità: Bere Alcolici, Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Astronomia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Leggere/Scrivere, Parlare Lingua Arcana (Magico), Parlare Lingua (Reikspiel, Classico)

Talenti: Attitudine alle lingue, Buon Senso, Senso dell'Orientamento, Vista Eccellente

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Vedi pagina 12.

Gustav Andersen
pagina 12

Impiegato dell'amministrazione di Marienburg

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
25	26	28	26	34	45	35	29
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	8	2	2	4	0	0	0

Abilità: Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Arti, Storia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Leggere/Scrivere, Parlare Lingua (Reikspiel, Classico), Valutare

Talenti: Cospiratore, Cortese, Genio Matematico, Mente Equilibrata

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Bastone da Passeggio, Cappello a Cuffia, Grande Agenda, Strumenti da Scrittura

Johan Tynus
pagina 12

Studio e Profeta di Disastri

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
39	30	42	37	39	40	29	32
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	4	3	4	0	0	0

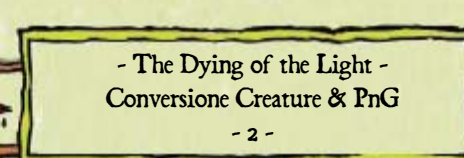
Abilità: Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Demonologia, Teologia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Parlare Lingua (Reikspiel)

Talenti: Buon Senso, Cospiratore, Parlare in Pubblico, Sangue Freddo

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Pugnale, Strano oggetto a forma di Stella che tiene in tasca ed estrae ogni volta che si ritiene minacciato da qualcosa di soprannaturale





Kunz Vogelgesang

pagina 16

Astronomo e Membro dell'Antico Ordine dei Lettori Illuminati

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
29	32	43	29	31	65	30	37
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	4	2	4	0	4	0

Abilità: Arrampicarsi, Conoscenze Accademiche (Astronomia +10%, Rune, Storia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Pettegolezzo, Leggere/Scrivere, Mestiere (Cartografo, Erborista), Orientarsi, Parlare Lingua (Arabico, Classico, Reikspiel)

Talenti: Arma da Specialista (a Polvere da Sparo), Attitudine alle Lingue, Genio Matematico, Sangue Freddo

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Mutazioni: Occhio d'insetto (Nessuna modifica), muto (lingua rimossa)

Equipaggiamento: Trombone, Libreria, Telescopio, Lavagna e Gesso

Jemima Sheepfoot

Pagina 16

Cuoca Mezzuoma

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
26	17	23	19	58	30	26	47
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	2	1	4	0	0	0

Abilità: Allevare Animali, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Conoscenze Comuni (La Desolazione, Mezzuomini), Leggere/Scrivere, Mestiere (Cuoco, Erborista), Parlare Lingua (Mezzuomini, Reikspiel), Pettegolezzo,

Talenti: Arma da Specialista (Fionda), Resistenza al Caos, Sesto Senso, Visione Notturna

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Grembiule, Pentole, Tegame, Barattoli e una collezione di strane Spezie che si possono trovare solo nel Convivio

Johan Harupz

pagina 19

Venditore di Tabacco

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
28	19	34	36	30	23	31	32
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	5	0	0	0

Abilità: Ciarlare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Leggere/Scrivere, Lettura Labiale, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo

Talenti: Affarista, Conoscenza della Strada, Pié Veloce, Visione Notturna

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Negozio, Cani da Guardia

Assassini della Biblioteca

Pagina 19

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
55	45	35	40	50	45	57	23
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	17	3	4	4	0	0	0

Abilità: Affascinare, Allevare Animali, Borseggiare, Cercare, Ciarlare, Nascondersi, Esibirsi (Attore), Lettura Labiale, Linguaggio Segreto (Ladri), Muoversi Silenziosamente, Parlare Lingua (Bretonnia, Nippon, Reikspiel), Pedinare, Percepire, Pettegolezzo, Preparare Veleni, Scassinare, Schivare, Travestirsi, Valutare

Talenti: Arma da Specialista (Cerbottana, Da Lancio), Cospiratore, Fuga!, Rissare, Lottare, Sesto Senso, Udito Acuto (+20% Percepire), Vigoroso (+1Fe)

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Spada e pugnale +2 armi a scelta tra: Balestra, Cerbottana (vedi *Ceneri di Middenheim*), Coltelli/Stelle da Lancio.





Ernst Goffman

pagina 21

Studioso e amico di Kunz Vogelgesang

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
30	29	35	31	32	76	66	43
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	3	3	4	0	0	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Astronomia, Demonologia, Rune, Storia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Guarire, Mestiere (Cartografo, Erborista), Orientarsi, Leggere/Scrivere, Parlare Lingua Arcana (Magico), Parlare Lingua (Arabico, Bretoniano, Classico, Sauriano, Reikspiel), Senso Magico

Talenti: Buon Senso, Genio Matematico, Mente Equilibrata, Sangue Freddo

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Molti Libri, Strumenti per Scrivere e Caraffa piena di The alle Erbe

Klaus

pagina 23

Studiante presso Ernst Goffman

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
24	26	30	30	35	35	26	28
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	0	0	0

Abilità: Affascinare, Cercare, Conoscenze Accademiche (Storia, Teologia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Leggere/Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Percepire

Talenti: Buon Senso, Galateo, Inclinazione Artistica, Pié Veloce

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Coltello, Ago e Filo, Fazzoletto, Libro Nuovo e Pennino, Mantello da Viaggio, Zaino

Piovra di Palude

pagina 28

(Vedi WFRP Companion, pagina 121)

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
35	0	74	76	54	20	56	0
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
8	24	7	7	3	0	0	0

Abilità: Nascondersi, Nuotare +10%

Regole Speciali: Acquatico, Affogatore, Lottatore, Paura del Fuoco, Tentacoli, Velocità d'attacco

Talenti: Colpo Inarrestabile, Intimidire, Spaventoso, Volontà di Ferro

Punti Armatura: Testa/Torso 0 (01-20), Tentacoli 0 (21-00)

Armi: 8 Tentacoli

6 Wight Adulti

pagina 30

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
25	0	30	30	42	31	18	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	3	3	4	0	0	0

Convertire in *Fantasm* come nel Bestiario ma con le seguenti modifiche: Attacco Gelido come le *Ombre* e Movimento 4. Non possono diventare Invisibili.

Abilità: Nascondersi +20%, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire +20%

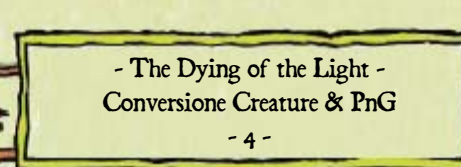
Talenti: Armi Naturali, Etereo, Nonmorto, Spaventoso, Visione Notturna

Regole Speciali: Attacco Gelido, Luogo di Morte (villaggio).

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Armi: Artiglio





3 Wight Bambini
Pagina 30

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
20	0	25	30	31	25	15	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	8	2	3	4	0	0	0

Abilità: Nascondersi +10%, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire +10%

Talenti: Armi Naturali, Etereo, Nonmorto, Spaventoso, Visione Notturna,

Regole Speciali: Attacco Gelido, Luogo di Morte (Villaggio).

Armatura: Nessuna

Danzatori Normali
pagina 34

Antagonisti e vittime di Muuthauwg

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
31	25	32	33	30	29	29	29
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	0	0	0

Abilità: Affascinare Animali, Allevare Animali, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Nascondersi, Guidare, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Sopravvivenza

Talenti: 25% Rissare, Resistenza alle Malattie, Selvaggio

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Vedi pagina 34



Danzatori Nerboruti
pagina 34

Antagonisti e vittime di Muuthauwg

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
40	25	43	45	30	29	29	29
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	4	4	4	0	0	0

Abilità: Affascinare Animali, Allevare Animali, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Guidare, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Sopravvivenza

Talenti: 50% Rissare, 25% Molto Forte, Resistenza alle Malattie, Selvaggio

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Vedi pagina 34

Dott. Balthazar, Forgiarune
(ex Spezzascudi, ex Ingegnere, ex Apprendista Runico)
pagina 41

Sapiente e collaboratore di Otto von Lufthanser

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
37	25	44	56	44	67	69	24
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	17	4	5	3	1	2	0

Abilità: Arrampicarsi, Arte delle Rune, Cercare, Conoscenze Accademiche (Ingegneria, Rune, Scienza), Conoscenze Comuni (L'Impero, Nani), Guidare, Leggere/Scrivere, Mestiere (Birraio, Carpentiere, Erborista, Fabbro), Orientarsi, Parlare Lingua Arcana (Khazalid Arcano), Parlare Lingua (Khazalid, Reikspiel), Piazzare Trappole, Senso Magico, Schivare, Valutare

Talenti: Arma da Specialista (Arma Esplosiva - Vedi WFRP "Domande & Risposte"- Q&A), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Odio Atavico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Robusto, Rune (dell'Abilità, della Salvezza), Visione Notturna

Armatura: Corpetto di Maglia

Punti Armatura: Testa 0, Torso 2, Braccia 0, Gambe 0

Equipaggiamento: Mazza, Pugnale, Mulo e Carretto, Equipaggiamento Alchemico, Pozioni (a scelta dell'AdG), Libri, Cambio di Abiti, Granate al Magnesio, 5 CO





Otto von Lufthanser, Autoproclamatosi Cacciatore di Streghe (ex Nobile, ex Cavaliere, ex Templare)

pagina 41

Zelante Cacciatore di Streghe

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
63	55	63	54	60	49	69	49
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	18	6	5	4	0	2	2

Abilità: Affascinare, Bere Alcolici, Cavalcare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Pettegolezzo, Schivare, Parlare Lingua (Reikspiel)

Talenti: Arma da Specialista (A Due Mani, Avviluppanti, Balestra, Cavalleria, Da Lancio, Da Scherma, Da Parata, Flagello), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Disarmare, Fortuna, Galateo, Molto Forte, Molto Resistente, Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare in Pubblico

Armatura: Corpetto di Maglia, Elmo, Pettorale

Punti Armatura: Testa 2, Torso 4, Braccia 0, Gambe 0

Equipaggiamento: Balestra Pistola (Danno 2, raggio 8/16, Ricarica Intera), Stocco (Veloce), Coltello da Lancio (Danno -3, raggio 6/12, Ricarica Mezza), 2 Granate al Magnesio, Spada a due Mani (Lenta, Impatto), Rete (Danno n/a, raggio 4/8, Ricarica Intera, Avviluppante), Destriero ("Vendetta"), 35 CO, Libro di Preghiere di Solkan ("Il Libro del Giudizio"), Capello, Cambio di Abiti, Volantini di propaganda Vereniana.

Shearl

pagina 42

Schiavi Fomori

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
31	9	44	45	20	26	25	18
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	17	4	4	4	0	0	0

Abilità: Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza, Parlare Lingua (Fimir), Percepire

Talenti: Arma da Specialista (A Due Mani), Colpire con Forza, Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti

Regole Speciali: La Luce è Spaventosa (Luci intense causano Paura).

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Mazza Fimir (considerare come Arma Grande)

2 Fimm

pagina 42

Guerriglieri Fomori

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
46	9	59	60	30	26	35	23
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	20	5	6	4	0	0	0

Abilità: Comandare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza, Parlare Lingua (Fimir), Percepire

Talenti: Arma da Specialista (A Due Mani), Colpire con Forza, Minaccioso, Rissare, Selvaggio, Sensi Acuti

Armatura: Corpetto di Maglia

Punti Armatura: Testa 0, Torso 2, Braccia 0, Gambe 0

Equipaggiamento: Mazza Fimir (considerare come Arma Grande)

Regole Speciali: Coda a Mazza: Può essere usata per attaccare; Danno: BF; Qualità: Da Stordimento, La Luce è Spaventosa (Luci intense causano Paura)

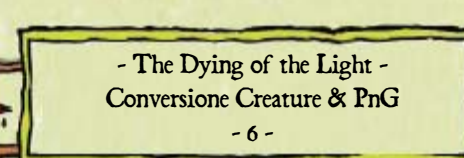
Dirach

pagina 42

Sciamano Fomoro

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
28	19	44	53	20	26	45	28
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	19	4	5	4	1	2	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Fimir), Conoscenze Comuni (Fimir, La Desolazione), Guarire, Incanalare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Fimir), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza





Talenti: Armonia Aethyrica, Magia Minore (Fatture), Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti, Sfera Divina (Spiriti)

Regole Speciali:

La luce è spaventosa (Luci intense causano Paura)

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Bastone

Incantesimi: Bastone Spiritico (DL 4, 6 round), Fuoco della Vendetta (DL 7, BF 4, raggio 36 metri), Voce dello Spirito (DL 10, 6 round, area 12 metri, + 1 ai tiri per il Danno/+10% ai alle Prove di Paura)

Inigo Lightfoot, Oste Mezzuomo (ex Servo)

pagina 43

Oste della Locanda l'Asino Pazzo

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
32	35	22	24	50	35	36	65
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	2	2	4	0	0	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Affascinare, Conoscenze Comuni (Mezzuomini), Bere Alcolici, Mercanteggiare, Pettegolezzo, Leggere/Scrivere, Muoversi Silenziosamente, Parlare Lingua (Mezzuomini, Reikspiel), Mestiere (Birraio, Cuoco)

Talenti: Visione Notturna, Resistenza al Caos, Arma da Specialista (Fionda), Genio Matematico

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: La locanda "L'Asino Pazzo" e tutto il suo contenuto.

Lilith Lightfoot, Serva Mezzuoma

pagina 43

Serva della locanda l'Asino Pazzo

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
25	32	24	23	50	25	32	65
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	9	2	2	4	0	0	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Affascinare, Bere Alcolici, Borseggiare, Conoscenze Comuni (La Desolazione, Mezzuomini), Leggere/Scrivere, Mercanteggiare, Mestiere (Cuoco, Erborista), Parlare Lingua (Reikspiel, Mezzuomini), Pettegolezzo

Talenti: Arma da Specialista (Fionda), Cortese, Resistenza al Caos, Visione Notturna

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Accozzaglia di Gioielli Finti, Collezione di Animali Impagliati (in Camera)

Kurt Rorschach

pagina 44

Capitano della Guardia

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
52	45	48	45	45	42	40	35
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	15	4	4	4	0	1	0

Abilità: Allevare Animali, Bere Alcolici, Cavalcare, Conoscenze Comuni (L'Impero), Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (A Due Mani, Balestra), Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare

Armatura: Armature Completa di Maglia senza il Cappuccio

Punti Armatura: Testa 0, Torso 2, Braccia 2, Gambe 2

Equipaggiamento: Balestra (Danno 4, 30/60, Ricarica Intera), Alabarda (Veloce o Impatto/Lenta), Randello

Guardie e Sentinelle del Villaggio

pagina 44

Fare riferimento alle **Guardie Cittadine** sul Manuale Base di WFRP, *pagina 234*;

Aggiungere inoltre il Talento Arma da Specialista (Armi a Due mani) e un'Alabarda all'Equipaggiamento.





Frederiech

pagina 48

Cacciatore e "Capo" della milizia del Villaggio

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
35	55	43	34	40	30	40	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	4	3	4	0	0	0

Abilità: Bere Alcolici, Cavalcare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Guidare, Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezza, Seguire Tracce, Segni Segreti (Ranger), Sopravvivenza

Talenti: Selvaggio, Tiratore Provetto, Viaggiatore Esperto, Vista Eccellente

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Spada, Arco Corto, 10 Freccie

Hans

pagina 48

Cacciatore e Miliziano del Villaggio

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
29	51	24	25	32	34	38	32
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	9	2	2	4	0	0	0

Abilità: Allevare Animali, Addestrare Animali, Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (La Desolazione), Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezza, Segni Segreti (Ranger), Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Ambidestro, Selvaggio, Tiratore Provetto, Viaggiatore Esperto

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Spada, Balestra, 10 quadrelli

Kurt

pagina 48

Cacciatore e Miliziano del Villaggio

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
24	30	41	45	35	37	39	32
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	9	4	4	4	0	0	0

Abilità: Allevare Animali, Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (La Desolazione), Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezza, Segni Segreti (Ranger), Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Molto Forte, Molto Resistente, Selvaggio, Viaggiatore Esperto

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Spada, Balestra, 10 Quadrelli

Kudri

pagina 49

Prete Consacrato di Rhya

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
47	42	47	46	48	40	40	31
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	4	4	4	2	2	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Teologia), Allevare Animali, Incanalare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Nascondersi, Seguire Tracce, Guarire, Sopravvivenza, Percepire, Parlare Lingua Arcana (Magico), Parlare Linguaggio Segreto (Ranger), Mestiere (Erborista)

Talenti: Armonia Aethyrica, Ambidestro, Sfera Divina (Taal & Rhya), Manolestà, Magia Comune (Arma Benedetta, Dissolvere), Magia Minore (Divina), Sesto Senso, Viaggiatore Esperto, Vista Eccellente

Incantesimi: Amico degli Animali, Arma Benedetta (DL: 6) Dissolvere (DL: 13; Prova di Incanalare - 10% x MP) Avviluppare, Rombo di tuono (DL: 12; Prova di R o stordito 1 round)

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Vedi pagina 49





Stefan
pagina 49
Villico

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
33	45	46	50	29	29	29	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	4	5	4	0	0	0

Abilità: Affascinare Animali, Allevare Animali, Cavalcare, Esibirsi (Musicista), Mestiere (Erborista), Sopravvivenza

Talenti: Molto Forte, Molto Resistente, Tiratore Provetto, Vigoroso.

Talenti: Molto Forte, Molto Resistente, Tiratore Provetto

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Vedi pagina 49

Werther Gunzenhauser
pagina 55
Villico Mutante

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
24	34	29	41	34	21	24	33
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	2	4	3	0	4	0

Abilità: Affascinare Animali, Allevare Animali, Conoscenze Comuni (La Desolazione), Guidare, Mestiere (Contadino), Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Sopravvivenza

Talenti: Molto Resistente, Udito Acuto, Vigoroso, Vista Eccellente

Mutazioni: Coda (+1d10% all'Agilità), Pelle a Scaglie (1 Punto Armatura su tutto il corpo)

Maiali Mutanti
pagina 52

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
35	25	33	33	30	20	14	14
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	18	3	3	6	0	0	0

Abilità: Nessuna

Talenti: Nessuna

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: 40% Pugnale altrimenti Arma Improvvisata

Eva Gunzenhauser
pagina 55
Villica Mutante

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
29	19	33	33	38	25	31	22
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	5	0	4	0

Abilità: Allevare Animali, Affascinare Animali, Conoscenze Comuni (La Desolazione), Guidare, Mestiere (Contadino), Nascondersi, Pettegolezzo, Parlare Lingua (Reikspiel), Sopravvivenza

Talenti: Robusto, Sangue Freddo, Udito Acuto, Vista Eccellente

Mutazioni: *Rearranged Face* (vedi pag. 49 sul Tome of Corruption), Coda Irata di Aculei (Danno BF, Qualità Da Stordimento)

Demoni della Palude
pagina 59
Demoni Minori

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
50	-	43	43	60	31	45	13
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	11	4	4 (6)	6	0	0	0





Abilità: Nascondersi, Nuotare+10%, Parlare Lingua (Demoniaco, Lingua Oscura), Percepire, Schivare

Talenti: Armi Naturali, Aura Demoniaca, Lottare, Spaventoso, Volontà di Ferro

Armatura: Scaglie

Punti Armatura: Testa 2, Torso 2, Braccia 0, Gambe 2

Armi: Artigli

Regole Speciali: Instabilità, Aura Demoniaca, Spaventoso

Demomaniaco Fomoro

pagina 61

Guerriero Fomoro Posseduto

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
51	19	61	61	30	26	40	28

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2&1	23	6	6	4	0	0	0

Abilità: Comandare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Fimir), Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Armi Naturali (artiglio), Arma da Specialista (A Due Mani), Colpire con Forza, Estrazione Rapida, Minaccioso, Parata Fulminea, Rissare, Selvaggio, Sensi Acuti, Spaventoso

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Mazza Fimir (considerare come Arma Grande)

Regole Speciali:

Coda Irata di Aculei (Danno BF, Qualità Da Stordimento)

Spara Aculei: La coda può lanciare parte dei suoi aculei, una volta per combattimento. Gli aculei possono colpire sino a 3 bersagli contemporaneamente, se sono entro area di 4 metri di diametro. Raggio 10 metri, BF 4

Spaventoso

Estremità ad arma, una mano conta come Arma Naturale (artiglio)

Heinrich Bors, Stregone di Malal

pagina 62

Nemico Giurato del Caos

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
45	37	45	54	50	60	65	23

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	4	5	5	3	5	0

Abilità: Affascinare, Comandare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Conoscenze Accademiche (Caos, Magia, Storia), Incanalare, Leggere/Scrivere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco, Magico), Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Senso Magico, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (Da Scherma), Armonia Aethyrica, Incantesimo Aggiuntivo (Fuoco Purificatore di Malal, Vedi sotto), Magia Nera, Galateo, Magia Comune (Armatura Aethyrica, Arma Benedetta, Dissolvere), Magia Minore (Arcana), Mente Equilibrata, Sfera del Fuoco, Sfera Oscura (Caos)

Incantesimi: Armatura Aethyrica (DL 4, 3 PA per 6 round), Arma Benedetta (DL: 6), Cauterizzare (DL:3, ferma sanguinamento), Fuoco Purificatore di Malal (Vedi sotto), Corona di Fuoco (DL: 7, +20% Comandare/Intimidire, durata 3 minuti, i nemici devono fare una Prova di VOL per attaccare, ½ azione); Dissolvere (DL:13; Prova di Incanalare - 10%x MP), Esplosione di Fiamme (DL: 19, 1d10 vampe di fuoco entro 48 metri BF 4, 1 azione) Spada Fiammeggiante di Rhuin (DL: 12; +1A BF4, Impatto, Durata 3 round+ 1 round x ogni prova di VOL, ½ azione), Palla di Fuoco (DL:10; BF3 raggio 48 metri, ½ azione), Cuori Ardenti (DL 14, +20% bonus alle prove di Paura/Terrore per 10 minuti entro 30 metri; 2 azioni), Scudo di Aqshy (DL:10; +20% Resistenza vs. fuoco, Durata 1d10 minuti, ½ azione)

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

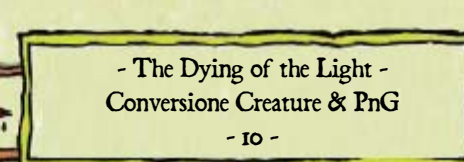
Mutazioni: Quattro Occhi: +10% alle prove di Percepire (Vista)

Equipaggiamento: Stocco con Guardia a forma di Teschio Ghiante, *Anello della Resistenza* (+10% R), Grimorio, Vestiti da Viaggio, Pugnale, 50 CO, vari Gioielli, Zaino

Spettri di Fomori

pagina 63

Fare riferimento agli **Spettri** sul Bestiario del Vecchio Mondo, pagina 109





Rakka, Meargh
pagina 67
Strega Fomora

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
38	19	49	55	35	40	45	40
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	23	4	5	4	3	8	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Caos, Fimir, Teologia), Incanalare, Conoscenze Comuni (Fimir, La Desolazione), Esibirsi (Cantante, Danzatore), Guarire, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Fimir, Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Senso Magico, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (A Due Mani), Armonia Aethyrica, Colpire con Forza, Magia Comune (Armatura Aethyrica, Dissolvere, Silenzio), Magia Minore (Fatture), Magia Nera, Manolesta, Mente Equilibrata, Minaccioso, Sensi Acuti, Sfera Divina (Spiriti), Sfera Oscura (Caos), Selvaggio

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Regole Speciali: La luce è spaventosa (Luci intense causano Paura)

Equipaggiamento: Bastone con Testa Demoniacca di Bronzo (considerare Arma A Due Mani), Gioiello del Potere con *Cura Ferite*, *Collana di Teste Avvizzate* (immune agli incantesimi che influenzano la mente), Pugnale Sacrificale (Arma ad una Mano)

Incantesimi: Armatura Aethyrica (DL 4, 3 PA per 6 round), Bastone Spiritico (DL 4, 6 round), Fuoco della Vendetta (DL 7, BF 4, raggio 36 metri), Voce dello Spirito (DL 10, 6 round, area 12 metri, + 1ai tiri per il Danno/+10% alle prove di paura), Visioni di Tormento (DL 7, raggio 24 metri, un bersaglio, prova di VOL test o stordito 1 round), Doni del Caos (DL 9, +10% AC, R,VOL o Sim, 6 round, ½ azione), Sangue Ardente (DL 11, raggio 24 metri BF4 x3, ½ azione), Lusinghe del Caos (DL 16, raggio 24 metri, prova di VOL o controllato x 1 round, 1 azione), Oscura Mano della Distruzione (DL 17, 3 round +1 per prova di VOL, mano come arma magica con qualità Perfora Armature, +10 all'AC, Danno 7, 1 azione) Tocco del Caos (DL 18, tocco, prova di VOL o mutato!!, ½ azione), Velo della Corruzione (DL 24, raggio 36 metri, sagoma grande, prova di VOL o 1 Ferita + 1 Ferita sino al superamento di una Prova di VOL e prova di Resistenza o mutato!! 1 azione), Evoca Branco di Demoni (DL 25, 2 FA, evoca 3 demoni minori [swamp daemon] entro 12 metri, durata 1d10 minuti, 2 azioni), Parola del Dolore (DL 24, sagoma grandesull'incantatore, Danno 8 + prova di VOL o inerme per 1 round, ½ azione)

Zago, Dirach
pagina 67
Sciamano Fomoro

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
33	19	44	53	25	26	45	28
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	19	4	5	4	2	0	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Fimir), Conoscenze Comuni (Fimir, La Desolazione), Guarire, Incanalare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Fimir), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Armonia Aethyrica, Colpire con Forza, Magia Minore (Fatture), Minaccioso, Sensi Acuti, Sfera Divina (Spiriti), Selvaggio

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Regole Speciali: La luce è spaventosa (Luci intense causano Paura)

Equipaggiamento: *Amuleto di Rame benedetto tre volte*, Bastone, Statua di Bronzo di Meargh

Incantesimi: Bastone Spiritico (DL 4, 6 round), Fuoco della Vendetta (DL 7, BF 4, raggio 36 metri), Voce dello Spirito (CT 10, 6 round, area 12 metri, + 1ai tiri per il Danno/+10% alle prove di paura), Scudo Spiritico (DL 18, 2 FA, raggio 24 metri dall'incantatore, durata 2 round, ritirare una parata/schivata a round, 2 azioni)

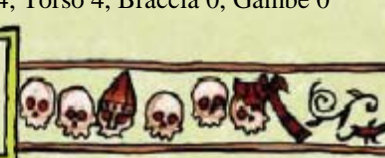
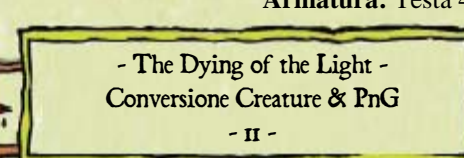
Tarbaz, Fimm, Guerriero Fomoro
pagina 67
Guardia del Corpo di Rakka

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
51	9	59	60	30	26	35	23
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2&1	20	5	6	4	0	0	0

Abilità: Comandare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza, Parlare Lingua (Fimir)

Talenti: Arma da Specialista (A Due Mani), Colpire con Forza, Estrazione Rapida, Minaccioso, Parata Fulminea, Rissare, Selvaggio, Sensi Acuti

Armatura: Testa 4, Torso 4, Braccia 0, Gambe 0





Punti Armatura: Corpetto e Calotta di Maglia, Pettorale & Elmo

Equipaggiamento: Mazza Fimir (considerare come Arma Grande), Medaglione (valore di 50 CO)

Regole Speciali:

Coda a Mazza: può essere usata per attaccare; Danno: BF; Qualità: Da Stordimento

Sorella Astrid von Nimlsheim, Pretessa Consacrata di Shallya (ex Nobile, ex Studente, ex Iniziata, ex Chierica)

pagina 71

Eretica e Scomunicata

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
32	31	45	47	47	53	62	54

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	4	4	4	2	2	0

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Necromanzia, Religione), Conoscenze Comuni (La Desolazione), Ciarlare, Esibirsi (Musicista, Cantante), Guarire, Incanalare, Leggere/Scrivere, Mestiere (Birraio, Erborista), Preparare Veleni, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Magico), Senso Magico

Talenti: Abile Oratore, Arma da Specialista (Da Scherma), Chirurgia, Colpire per Stordire, Disarmare, Fortuna, Galateo, Magia Minore (Divina), Meditazione, Parlare in Pubblico, Resistenza alle Malattie, Sfera Divina (Shallya)

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Incantesimi: Curare Veleni (DL: 4), Curare Ferite (DL: 6), Curare malattie (DL: 11), Martirio (DL: 14), Purificare (DL: 16), Curare Follia (DL: 20)

Equipaggiamento: Bastone, vestiti clericali di Shallya, Zainetto con Medicine ed Equipaggiamento Chirurgico, Libro delle Pregohe di Shallya, Piccola Statua in Legno di una Colomba, Documento di Scomunica.

Mikhail Bostrup, Poeta e Attore Mutante

pagina 72

Poeta e Attore Mutante

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
41	43	33	33	51	39	26	45

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	3	3	5	0	4	0

Abilità: Affascinare, Conoscenze Comuni (L'Impero, Kislevita, La Desolazione), Leggere/Scrivere, Nascondersi, Pettegolezza, Percepire, Esibirsi (Imitatore, Musicista, Cantante, Cantastorie), Parlare Lingua (Kislev, Reikspiel)

Talenti: Buon Senso, Cortese Galateo, Parlare in Pubblico, Udito Acuto

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Ascia, liuto, spartiti musicali, cesta con vestiti alla moda di Marienburg, sacca con 1d6 di piccoli animali da usare come spuntini, tre libri letti più volte: "La Musa di Moussillon: Versetti Erotici Bretoniani", "Saga Kislevita: 100 Morti Eroiche Kislevite" e "Mille e Uno Scherzi Norsmanni"

Mutazioni: *Brilliant Colouration* (su tutto il corpo), *Eyestalks* (+1d10 ai Tiri di Iniziativa), *Headless* (-1d10 prove di Percepire con la vista) (vedi pagine 31, 32, 38 e 40 sul Tome of Corruption)

Willi (and Jaan) Vinkee, Studioso Mutante (ex Studente, ex Fante di Marina)

Pagina 73

Piccino e Traditore

Profilo Primario

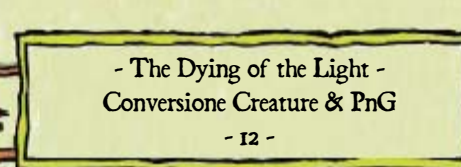
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
44	44	43	56	61	61	60	48

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	15	4	5	3	0	5	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Astronomia, Storia, Rune), Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Leggere/Scrivere, Mestiere (Erborista), Nascondersi, Nuotare, Orientarsi, Parlare Lingua (Eltharin, Reikspiel), Parlare Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua Arcana (Magico), Pettegolezza, Schivare, Senso Magico,

Talenti: Ambidestro, Arma da Specialista (Balestra), Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare, Fortuna, Udito Acuto





Equipaggiamento: Balestra, Spada Corta, Scudo, Rampino e Corda, Dottorato presso il Collegio di Navigazione e Magia Marina del Conte Hendryk di Marienburg, Equipaggiamento per Scrivere, Set di Scacchi da Viaggio

Armatura: Corpetto di Maglia con Maniche

Punti Armatura: Testa 0, Torso 2, Braccia 2, Gambe 0

Mutazioni: *Manikin, Blood Substitution* (vedi pagine 32, 33, 43, 44 sul Tome of Corruption)

Altri Mutanti del Villaggio pagina 74

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
33	31	33	33	31	30	27	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	0	4	0

Abilità: Affascinare Animali, Allevare Animali, Conoscenze Comuni (L'Impero o La Desolazione), Mestiere (Contadino), Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Schivare, Sopravvivenza

Talenti: Colpire per Stordire, Fuga!, Selvaggio

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Mutazioni: da generare usando Tome of Corruption o Bestiario del Vecchio Mondo (1d3 a testa)

Equipaggiamento: Armi Smussate, Rosario di Shallya

La Folla Assediante pagina 77

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
28	33	42	42	35	29	29	29
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	4	4	4	0	0	0

Abilità: Affascinare animali, Allevare Animali, Arrampicarsi, Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (la Desolazione), Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Schivare, Sopravvivenza

Talenti: Fuga!, Resistenza alle Malattie, Riflessi Fulminei, Rissare

Armatura: Armatura Completa di Cuoio

Punti Armatura: Testa 1, Torso 1, Braccia 1, Gambe 1

Equipaggiamento: Arco Corto, Arma ad una Mano, 10 Frece

Steffan Braten

Pagina 77

Capocomico del Rosae Theatrum

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
30	30	31	33	35	65	65	75
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	3	5	0	3	0

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Esibirsi (Attore, Commediante, Cantante, Cantastorie), Mercanteggiare, Percepire, Pettegolezzo, Leggere/Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel)

Talenti: Buon Senso, Cortese, Fortuna, Galateo, Imitatore, Parlare in Pubblico

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Libri, Costumi

Paulus Sternheimer

pagina 81

Direttore di Scena del Rosae Theatrum e Cultista

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
30	30	43	42	40	50	50	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	4	3	4	1	2	0

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Cercare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Esibirsi (Attore, Commediante, Cantante, Cantastorie), Incanalare, Leggere/Scrivere, Mercanteggiare, Mestiere (Mercante), Percepire, Pettegolezzo, Parlare Lingua Arcana (Demoniaco, Magico), Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Senso Magico,

Talenti: Armonia Aethyrica, Buon Senso, Cortese, Magia Minore (Arcana), Magia Nera, Parlare in Pubblico, Sfera Oscura (Caos)

Armatura: Nessuna





Punti Armatura: 0

Incantesimi: Luci di Palude (DL 3, ½ azione), Suoni (DL 4, ½ azione), Dardo Magico (DL 6, ½ azione), Sonno (DL 6, ½ azione), Visioni di Tormento (DL 6, ½ azione), Doni del Caos (DL 8, 1 azione), Evoca Demone Minore (DL 10, 2 azioni, durata 1d10 minuti)

Equipaggiamento: Pugnale, Libri, Componenti per gli Incantesimi, Costumi, Tatuaggio di Zahnarzt

Curtis Lorenzo

pagina 82

Buffone Nano Depresso

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
45	15	45	48	20	35	45	15
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	4	4	4	0	6	0

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (La Desolazione, L'Impero, Nani), Esibirsi (Attore, Commediante, Giullare, Cantante, Cantastorie, Pagliaccio), Mercanteggiare, Mestiere (Fabbro), Parlare Lingua (Khazalid, Reikspiel), Pettegolezzo

Talenti: Buon Senso, Cortese, Cuore Impavido, Imitatore, Odio Atavico, Parlare in Pubblico, Perizia Nanica, Resistenza alla Magia, Robusto, Visione Notturna

Armatura: Coltello, Costume, Make-up per Mascherarsi

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Vedi pagina 82

Gianessa Antoniola

pagina 82

Attrice Bella e Dannata

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
30	30	31	32	30	50	50	70
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	5	0	0	0

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Storia), Cavalcare, Conoscenze Comuni (L'Impero, Tilea), Esibirsi (Attore, Commediante, Cantante, Cantastorie, Danzatore), Leggere/Scrivere,

Parlare Lingua (Classico, Reikspiel, Tileano), Pettegolezzo

Talenti: Buon Senso, Cortese, Imitatore, Parlare in Pubblico,

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Pugnale, Libri, Costumi

Adam Haufmann

pagina 82

Attore in Inconsapevole Vantaggio

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
35	35	47	38	30	35	36	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	12	4	3	5	0	5	0

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Esibirsi (Attore, Commediante, Cantante, Cantastorie), Leggere/Scrivere, Pettegolezzo, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel)

Talenti: Buon Senso, Cortese, Imitatore, Parlare in Pubblico

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Spada, Costumi

Louis de Montalban

pagina 83

Mercenario

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
45	30	44	43	40	35	35	30
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	13	4	4	4	0	2	0

Abilità: Bere Alcolici, Cavalcare, Conoscenze Comuni (Bretonnia, La Desolazione), Guarire, Parlare Lingua (Bretoniano, Reikspiel), Pettegolezzo, Schivare

Talenti: Arma da Specialista (A Due Mani, Balestra), Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare, Guerriero Nato, Linguaggio





Segreto (Battaglia), Visione Notturna

Armatura: Armatura Completa di Maglia

Punti Armatura: Testa 2, Torso 2, Braccia 2, Gambe 2.

Equipaggiamento: Spada Bastarda (Vedi Armi & Armature), Balestra, 10 quadrelli

Banditi

pagina 83

Fare riferimento a **Briganti** sul Manuale Base di WFRP, *pagina 233*

Le Guardie

pagina 83

Fare riferimento a **Spade Prezzolate** sul Manuale Base di WFRP, *pagina 235*

Pazzi

pagina 86

Fare riferimento a **Tagliagole** sul Manuale Base di WFRP, *pagina 235*

Corvo Impagliato

pagina 87

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
33	0	22	22	30	14	24	0

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	8	2	2	1	0	0	0

Abilità: Schivare, Percepire +10%

Talenti: Armi Naturali, Nonmorto, Vista Eccellente, Volante

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Armi: Artigli

Franz Van Mehern

pagina 88

Necromante

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
37	27	33	28	61	59	53	28

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	2	3	2	4	0

Abilità: Cavalcare, Cercare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Conoscenze Comuni (La Desolazione, L'Impero), Incanalare, Leggere/Scrivere, Parlare Lingua Arcana (Demoniaco, Magico), Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Percepire, Pettegolezza, Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica, Buon Senso, Magia Minore (Arcana), Magia Nera, Magia Comune (Arma Benedetta, Armatura Aethyrica, Dissolvere), Meditazione, Riflessi Fulminei, Sfera Oscura (Necromanzia)

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Effetti Collaterali: Aspetto Cadaverico, Cattivo Odore

Incantesimi: Armatura Aethyrica (DL 4, 2 PA for 6 round), Luci di Palude (DL 3, ½ azione), Suoni (DL 4, ½ azione), Dardo Magico (DL 6, ½ azione), Sonno (DL 6, ½ azione), Volto della Morte (DL 6, 1 azione), Rianimare (DL 7, ½ azione x corpo), Linfa Rinvigorente (DL 9, 1 azione + ½ azione), Mano di polvere (DL 13, ½ azione), Richiamo di Vanhel (DL 13, 1 azione), Controllare Nonmorti (DL 17, ½ azione), Carne del Cadavere (DL 19, 1 azione).

Equipaggiamento: Tunica, Sacche da Sella con Componenti per Incantesimi, Profumo, 45 CO

13 Zombi

pagina 89

Fare riferimento a **Zombi** sul Manuale Base di WFRP, *pagina 231*





Mauritz Kleiter

pagina 93

Sergente della Guardia, ex-Cacciatore di Taglie

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
53	63	46	53	48	47	36	29
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	15	4	5	4	0	0	0

Abilità: Comandare, Conoscenze Comuni (La Desolazione, L'Impero), Intimidire, Leggere/Scrivere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezza, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti: Arma da Specialista (Arco, Avviluppanti), Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Estrazione Rapida, Molto Resistente, Parata Fulminea, Pedinare, Ricarica Rapida, Rissare, Selvaggio

Armatura: Armatura Completa di Maglia e Elmo

Punti Armatura: Testa 4, Torso 2, Braccia 2, Gambe 2

Equipaggiamento: Arco Lungo, Spada, 20 Frecce, Palafreno, Pipa e Tabacco

Keine von Dorfenstadt

pagina 95

Falso Magistrato e Cultista del Caos

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
34	21	33	47	55	55	32	58
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	3	4	4	0	2	0

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Diritto), Conoscenze Comuni (La Desolazione, L'Impero), Esibirsi (Attore), Guarire, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Ladri), Mercanteggiare, Mestiere (Calligrafo), Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Pettegolezza, Travestirsi

Talenti: Arma da Specialista (Da Scherma), Buon Senso, Cospiratore, Conoscenza della Strada, Galateo, Mente Equilibrata, Parlare in Pubblico,

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Bastone da passeggio con Fioretto nascosto al suo interno, Palafreno, Vestiti, Trucco per Travestirsi, Varie Parrucche, Equipaggiamento per Scrivere, Bomba Fumogena, Piccola Bottiglia con 2 dosi di Loto Nero

Kuno

pagina 95

Guardia del Corpo di Keine von Dorfenstadt

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
53	37	48	46	42	39	31	28
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	17	4	4	4	0	2	0

Abilità: Conoscenze Comuni (La Desolazione, L'Impero), Esibirsi (Attore), Intimidire, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Ladri), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezza, Scassinare, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza, Travestirsi

Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Disarmare, Estrazione Rapida, Pedinare, Resistenza al Veleno, Rissare, Selvaggio, Udito Acuto

Armatura: Giacca di Cuoio

Punti Armatura: Testa 0, Torso 1, Braccia 0, Gambe 0

Equipaggiamento: Spada, Pugnale, Tirapugni, Equipaggiamento per Scrivere, Palafreno, Vestiti Assortiti

Johann Geistlicher, Prete di Sigmar

pagina 97

Fare riferimento a Padre Dietrich sul Manuale Base di WFRP, pagina 238

Squadra d'Assalto della Fratellanza

pagina 106

The Brotherhood Attack Squad

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
43	35	32	44	34	25	37	20
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	4	4	0	2	0





Abilità: Conoscenze Comuni (La Desolazione, L'Impero), Intimidire, Linguaggio Segreto (Ladri), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Reikspiel), Pettegolezzo, Schivare, Leggere/Scrivere o Scassinare o Torturare.

Talenti: Arma da Specialista (Balestra), Conoscenza della Strada, Fuga!, Furia, Mente Equilibrata, Pedinare, Rissare, Visione Notturna,

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Spade, Pugnali, Vestiti Neri, 50% di avere una Balestra Pistola con 10 Quadrelli

Lettori e Aiuto Lettori

pagina 107

Seguaci di Solkan e Membri dell'Antico Ordine dei Lettori Illuminati

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
30	34	25	22	33	56	34	31
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	2	2	4	0	0	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Storia), Conoscenze Accademiche (due qualsiasi), Conoscenze Comuni (L'Impero), Leggere/Scrivere, Pettegolezzo, Parlare Lingua (Reikspiel), Parlare Lingua (due qualsiasi), Mestiere (Calligrafo), Mestiere (uno qualsiasi)

Talenti: Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Resistenza alle Malattie, Topo di Fogna

Armatura: Nessuna.

Punti Armatura: 0

Equipaggiamento: Tuniche, Campanello, Libro per Appunti, Penino

Padre Faber, Prete Consacrato di Solkan

pagina 108

Bibliotecar. Capo dell'Antico Ordine dei Lettori Illuminati

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
41	15	35	44	62	58	77	60
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	3	5	4	2	4	0

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Demonologia, Necromanzia, Rune, Storia, Teologia), Conoscenze Comuni (L'Impero, La Desolazione), Guarire, Incanalare, Leggere/Scrivere, Mestiere (Calligrafo), Orientarsi, Parlare Lingua Arcana (Demoniaca, Magico) Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica, Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Galateo, Magia Comune (Arma Benedetta, Dissolvere), Magia Minore (Divina), Parlare in Pubblico, Sfera Divina (Solkan)

Equipaggiamento: Vesti dell'Ordine, simbolo di Solkan, Campanello, Pugnale, Molte Chiavi

Incantesimi: Benedizione del Coraggio (DL: 2, nega Paura/Terrore entro 24 metri, 1/2 azione), Benedizione della Velocità (DL: 3, +5% Agilità +1 M, durata 6 round, tocco, 1/2 azione), Benedizione del Coraggio (DL: 4, +5% Resistenza/Volontà, durata 6 round, tocco, 1/2 azione), Benedizione del Guarigione (DL: 4, cura 1 ferita, 1/2 azione), Benedizione della Possanza (DL: 5, +5% AC/Forza, durata 6 round, tocco, 1/2 azione), Benedizione della Protezione (DL: 5, prova su VOL+10% per attaccare Faber, durata 6 round, 1 azione), Manette della Legge (DL: 5, prova di VOL o inerme, Prova Opposta di F contro Abilità Incanalare, 1/2 azione), Spada della Legge (DL: 9, arma magica con Qualità Precisa, +10 AC contro Caotici, 1/2 azione), Martirio (DL: 12, connessione con un personaggio entro 24 metri, durata 6 round, ogni ferita inflitta al prescelto è inflitta all'incantatore, 1/2 azione), Seminare lo Sgomento (DL: 16, durata 2 round, ogni nemico colpito deve fare una Prova di Terrore, 1/2 azione), Scudo della Legge (DL: 20, durata 6 round, +1 PA a tutti gli alleati entro 24 metri, 1 azione + 1/2 azione).

Muuthauwg in Forma Umana

pagina 117

Immortale, Ex Accolito di un Principe Demone, esiliato da Khorne

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
58	50	83	100	95	83	88	44
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	55	8	10	7	0	0	0

Abilità: -

Talenti: -

Armatura: -

Vedi le pagine 116, 117 e 118 per la descrizione accurata





Fuoco Purificatore di Malal

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di lancio: 1 azione intera

Ingrediente: Zoccolo di Uomobestia (+3)

Descrizione: Questo incantesimo può essere usato dagli stregoni di Malal, ed è un dono del dio ai suoi seguaci. Un proiettile di energia blu parte dalle mani dello stregone e colpisce un bersaglio entro 48 metri. Il proiettile infligge 1d3 colpi a Danno 4 che ignorano l'armatura. Contro creature del Caos (Demoni, Guerrieri del Caos, Uominibestia ecc.) il Fuoco Purificatore ha Danno 7. Questo attacco è da considerarsi un proiettile magico e il bersaglio può effettuare una Prova di Agilità per dimezzare i danni.



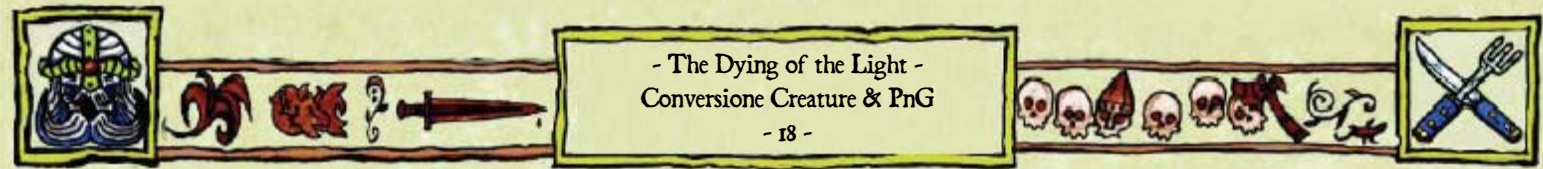
Scritto da **Federico Burchianti - Nexus Editrice S.r.l.**

Impaginato da **dottwatson** (Daniele Castagnino - dottwatson@wfrp.it) - Revisionato da **Twillyght**

La Locanda delle due Lune per **Nexus Editrice S.r.l.**

Prima Pubblicazione: Dicembre 2007; Seconda Pubblicazione: Gennaio 2008

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e devono essere utilizzati sotto autorizzazione. Dundijinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e devono essere utilizzati sotto autorizzazione.



- The Dying of the Light -
Conversione Creature & PnG