

Uno Sguardo nel Buio

Personaggi ed Equipaggiamento pre-generati

A partire dalle Appendici presenti negli scenari, *La Locanda “al Cinghiale”*, *La Foresta senza ritorno* e *I Sette Calici Fatati*, ecco trenta personaggi “ufficiali” di primo livello da usare come Avventurieri o comparse. Ho corretto un paio di quelli che mi sembravano errori nei punteggi di caratteristica e sistemato i beni iniziali nel modo che mi sembrava più equo, considerando che i venti personaggi de *La Locanda “al Cinghiale”* erano stati perquisiti e spogliati di ogni bene e che i dieci de *I Sette Calici Fatati* avevano un Equipaggiamento sovradimensionato alle capacità di acquisto di personaggi appena generati. Sono tutti Avventurieri umani, a parte dove altrimenti indicato.



Da *La Locanda “al Cinghiale”*

Mastro Karolus: *ricco mercante, rotto a tutte le esperienze*

Coraggio 10, Intelligenza 11, Fascino 10, Abilità 11, Forza 11, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, Acciarino, 1d6+6 Corone

Jasmine Karolus: *sua figlia, giovane donna spavalda e affascinante*

Coraggio 13, Intelligenza 10, Fascino 12, Abilità 12, Forza 8, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, 1d6+6 Corone

Axel Tauern: *poderoso combattente, un po' rozzo*

Coraggio 11, Intelligenza 9, Fascino 12, Abilità 8, Forza 13, Attacco 10, Parata 7
Corpetto imbottito, 1d6+6 Corone

Jan de Boek: *uomo d'armi, ne ha viste di tutti i colori*

Coraggio 9, Intelligenza 12, Fascino 9, Abilità 8, Forza 12, Attacco 9, Parata 8
Abiti comuni, Coltello, 1d6+6 Corone

Dirk Daske: *alto, biondo, sempre malinconico*

Coraggio 10, Intelligenza 11, Fascino 11, Abilità 12, Forza 10, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, 1d6+6 Corone

Olaf Daske: *suo gemello, allegro e chiassoso*

Coraggio 13, Intelligenza 12, Fascino 12, Abilità 9, Forza 11, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, Acciarino, 1d6+6 Corone – potrebbe essere un **Mago**

Ralph Tukker: *rapido, fidato, sicuro*

Coraggio 11, Intelligenza 11, Fascino 9, Abilità 10, Forza 9, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, 1d6+6 Corone

Marcantonio Branciforte: *gigante mansueto e possente*

Coraggio 9, Intelligenza 9, Fascino 12, Abilità 13, Forza 13, Attacco 10, Parata 9
Abiti comuni, Coltello, 1d6+6 Corone

Lidiana Garjie: *inquieta, tormentata dal suo passato*

Coraggio 12, Intelligenza 8, Fascino 12, Abilità 10, Forza 9, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, 1d6+6 Corone

Alexandra Duvalier: *bellezza solare, consapevole del proprio fascino*

Coraggio 10, Intelligenza 12, Fascino 13, Abilità 11, Forza 8, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, Stiletto, 1d6+6 Corone – potrebbe essere una **Maga**

Miralda Sevillana: *astuta, prudente, piena di risorse*

Coraggio 8, Intelligenza 13, Fascino 9, Abilità 10, Forza 11, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, 1d6+6 Corone

Greta van Haven: *donna matura, affidabile, ricca di esperienza*

Coraggio 9, Intelligenza 12, Fascino 12, Abilità 9, Forza 10, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, Acciarino, 1d6+6 Corone – potrebbe essere una **Maga**

Iracli Crochenaze: *omaccione ossuto, dal volto segnato, sicuro di sé*

Coraggio 9, Intelligenza 10, Fascino 9, Abilità 12, Forza 13, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, Acciarino, 1d6+6 Corone

Shendor Akkad: *pigro ma attento, depositario di un'antica sapienza*

Coraggio 8, Intelligenza 13, Fascino 12, Abilità 9, Forza 12, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, Coltello, 1d6+6 Corone – potrebbe essere un **Mago**

Vasco Belmonte: *personaggio a tratti sfuggente, magro e nervoso*

Coraggio 9, Intelligenza 9, Fascino 8, Abilità 8, Forza 9, Attacco 9, Parata 8
Abiti comuni, Stiletto, 1d6+6 Corone

Tarik il Moro: *piccolo, scattante, abilissimo*

Coraggio 10, Intelligenza 9, Fascino 12, Abilità 13, Forza 9, Attacco 10, Parata 8
Abiti comuni, 1d6+6 Corone

Valentino Grimaldi: *bello, ardimentoso, raffinato*

Coraggio 12, Intelligenza 10, Fascino 10, Abilità 3, Forza 11, Attacco 11, Parata 8
Abiti comuni, 1d6+6 Corone

Aidan Dorc: *vecchio soldato, veterano di mille battaglie*

Coraggio 8, Intelligenza 11, Fascino 10, Abilità 9, Forza 13, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, Coltello, 1d6+6 Corone

Conrad Brynnet: *freddo, lucido, a volte geniale*

Coraggio 11, Intelligenza 13, Fascino 8, Abilità 9, Forza 8, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, Acciarino, 1d6+6 Corone

Bresto Baixas: *un ciclone umano, una forza della natura*

Coraggio 10, Intelligenza 9, Fascino 11, Abilità 11, Forza 13, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, 1d6+6 Corone

Da I Sette Calici Fatati

Jan Rasmussen: *ingenuo campagnolo, ma svelto e deciso*

Coraggio 11, Intelligenza 10, Fascino 10, Abilità 9, Forza 11, Attacco 10, Parata 8
Daga, 1d6+6 Corone

Kim Shayenne: *bella ragazza, dai tratti vagamente orientali*

Coraggio 12, Intelligenza 11, Fascino 12, Abilità 10, Forza 8, Attacco 10, Parata 8
Daga, 1d6+6 Corone

Magnus Maurenbrecher: *un bravo compare, allegro e di buon carattere*

Coraggio 11, Intelligenza 10, Fascino 11, Abilità 8, Forza 10, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, 1d6+6 Corone

Chadir: *giovannottone atletico e irruento*

Coraggio 13, Intelligenza 8, Fascino 9, Abilità 11, Forza 13, Attacco 10, Parata 8
Scudo, 1d6+6 Corone – potrebbe essere un **Guerriero**

Principe Arno von Strumfels: *esile, distaccato, dai modi aristocratici*

Coraggio 12, Intelligenza 10, Fascino 12, Abilità 10, Forza 9, Attacco 10, Parata 8
Corpetto di cuoio, Pugnale, 1d6+6 Corone

Trutz Trondelhoff: *un omone alto e biondo, sempre silenzioso*

Coraggio 11, Intelligenza 10, Fascino 10, Abilità 9, Forza 11, Attacco 10, Parata 8
Accetta, 1d6+6 Corone

Mara Delgado: *una bellezza bruna e appassionata*

Coraggio 9, Intelligenza 9, Fascino 11, Abilità 11, Forza 10, Attacco 10, Parata 8
Sciabola, 1d6+6 Corone

Sonke Cornelius: *una vecchia volpe, abile e astuto*

Coraggio 9, Intelligenza 11, Fascino 13, Abilità 10, Forza 10, Attacco 10, Parata 8
Spada, 1d6+6 Corone

Margareta Widukind: *donna dall'aspetto matronale, dolce e rassicurante*

Coraggio 12, Intelligenza 9, Fascino 10, Abilità 11, Forza 10, Attacco 10, Parata 8
Pugnale, 1d6+6 Corone

Ragondir Zornbold: *piccolo, solidissimo, nerboruto: una roccia*

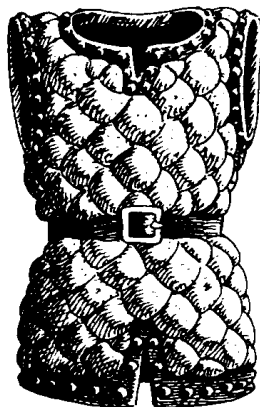
Coraggio 10, Intelligenza 9, Fascino 9, Abilità 9, Forza 13, Attacco 10, Parata 8
Corpetto imbottito, 1d6+6 Corone

Da La Foresta senza ritorno

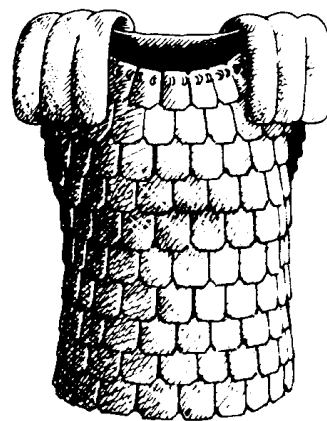
Ecco alcuni modelli di Equipaggiamento standard da concedere ai personaggi, in aggiunta o in sostituzione di altri Oggetti. Ogni personaggio di primo livello può scegliere uno solo di questi tre kit (il primo vale 22 Ducati, gli altri due 14 Ducati)

Equipaggiamento A

Borsa di cuoio
Lampada a petrolio
Acciarino
Miccia
Corda (10 metri)
Martello
Chiodi da roccia (10)
Coperta



Corpetto imbottito



Corazza a piastre

Equipaggiamento B

Zaino di cuoio
Scala di corda (5 metri)
4 Torce (6 Turni ciascuna)
Sacco di tela
Acciarino
Miccia
Bastone (2 metri)



Cotta di maglia



Abiti comuni

Equipaggiamento C

Zaino di cuoio
Coperta
Corda (10 metri)
Otre (1 litro d'acqua)
Sbarra di ferro