

- **Barbaro Corin** =

punti mente 2 attacco 3 (con possibilità di rilancio di 1 dado)
punti corpo 8 difesa 3

Equipaggiamenti ed oggetti =

spadone e tunica di cuoio

Monete d'oro = 0

- **Chierico Astolfo** =

punti mente 5 attacco 2 (cc e distanza)
corpo 5 difesa 2

Equipaggiamenti ed oggetti =

piccolo mazafrusto (arma non presente nell'armeria ma sempre in tuo possesso),
pistola balestra ed 1 liquido rigenerante (+2pc,+2pm)

Monete d'oro = 0

- **Guerriero Imperiale Stanis** =

punti mente 3 attacco 2 (con possibilità di rilancio di 1 dado)
punti corpo 7 difesa 3

Equipaggiamenti ed oggetti =

spadino e scudo piccolo

Monete d'oro = 0

- **Mago Nemo** =

punti mente 6 attacco 1 con pugnale, 2 con frusta uncinata
punti corpo 4 difesa 2

Equipaggiamenti ed oggetti =

pugnale, frusta uncinata ed una pozione energetica (+ 3 pc)

Monete d'oro = 0

- **Nano Gror** =

punti mente 3 attacco 3 (con possibilità di rilancio di 1 dado)
punti corpo 7 difesa 2

Equipaggiamenti ed oggetti =

ascia. Sei quindi in possesso di un'arma che ti fa attaccare con 3 e non con il tuo
valore base di 2. è in grado di disinnescare le trappole.

Monete d'oro = 0

- Necromante Lord Ura =

punti mente 6 attacco 1 sia cc che distanza
punti corpo 4 difesa 2

Equipaggiamenti ed oggetti =

Bastone, fionda

Monete d'oro = 0

- Piratessa Tabatha =

punti mente 4 attacco 2 in cc e 3 a distanza (con possibilità di rilancio di 1
dado per entrambi i tipi di attacco)
punti corpo 6 difesa 2 (con possibilità di rilancio di 1 dado per 3 volte in una
quest)

Equipaggiamenti ed oggetti =

pistola (con 6 cartucce per un totale di 18 colpi, ogni 3 colpi salti un turno per
ricaricare) e spadino

Monete d'oro = 0

- Mezzorco Rage =

punti mente 2 attacco 3 (con 3 teschi hai un ulteriore attacco)
punti corpo 8 difesa 2

Equipaggiamenti ed oggetti =

Mazza ferrata

Monete d'oro = 0

La prima quest era ambientata nei territori di Averheim e questo luogo sarà anche il punto di partenza di questa prossima avventura perchè molti degli eroi del primo vassalquest risiedono qui.

Abbiamo quindi la seguente situazione:

- ranger e ramingo non ci sono più, sono partiti per sempre verso mete ignote.
- il guerriero imperiale Stanis risiede ad Averheim ed è stato nominato generale dell'esercito
- il chierico Astolfo risiede ad Averheim ed è il consigliere del principe
- il mago Nemo ed il necromante che ora si fa chiamare Lord Ura vivono anch'essi ad Averheim e sono stati nominati magicanti e protettori del reame
- Tabatha la piratessa è un'esperta combattente e bazzica spesso ad Averheim per i suoi commerci. è molto amica di Astolfo e Stanis e conosce anche i due magicanti
- il barbaro Corin è tornato nelle sue terre ma si riunirà al gruppo con un suo amico conosciuto nelle sue terre, un certo mezzorco di nome Rage
- infine il nano Gror verrà in contatto con tutti gli altri eroi perchè è colui che darà il via alla missione.