

DESCRIZIONE DEGLI AVVENTURIERI:

Coccio e Resina:

Educati fin da quand'erano due giovani puledrini dai Mastri dell'Accademia della Conoscenza nel Regno del Sud, Coccio e Resina sono oramai dei Mastri a tutti gli effetti. Gentili e pacati come molti muli, essi si dedicano alla cura degli avventurieri ed alla manutenzione del loro equipaggiamento in modo che possano adempiere alle loro missioni. Benché conoscano le basi della scherma, preferiscono evitare la violenza tranne nelle situazioni di pericolo o per aiutare gli indifesi senza mai esitare. Essi hanno una notevole conoscenza alchemica che spesso sfruttano nel creare strumenti alchemici molto utili. Resina ha il manto più dorato rispetto a Coccio, da cui probabilmente il nome.

Combattimento:

Benché sappiano maneggiare una spada corta ed indossino un Corpetto in Cuoio, sarebbe meglio che restassero il più possibile lontani dal combattimento, se non per fornire supporto contro nemici circondati.

Craig e Mairead:

Grossi e muscolosi, questi due minotauri provengono dal medesimo clan degli O'Dannen. Nonostante la loro mole, tendono ad avere un atteggiamento positivo e facile alla risata, anche se difendono con forza i loro amici o i più deboli. Amano bere in compagnia e raccontare storie di avventure ed eroi del passato ma apprezzano anche i giochi di logica e di astuzia, come ad esempio gli scacchi. Tengono molto a mantenere alto l'onore del loro Clan, senza comunque esagerare e concedono sempre quartiere agli avversari che si arrendono. Mairead è più larga di Craig e tende sempre a guardare in modo apprensivo le ragazze o donne delle altre specie, che reputa sempre troppo esili e delicate.

Combattimento:

Grazie all'uso dell'arma a due mani, essi possono infliggere ingenti danni a chiunque, ma sono vulnerabili se circondati da troppi nemici, in quanto possiedono solamente un'armatura leggera. Grazie al loro notevole bonus in lotta ed al Talento Buttare a Terra, possono inoltre abbattere creature di Taglia Media o inferiore con facilità.

Drizzle Spring e Morning Haze:

Nonostante la loro atrofia alare, questi due Pegasi sono sempre pieni di risorse. Cresciuti nei quartieri poveri delle grandi città del Regno del Sud, hanno imparato ad arrangiarsi al meglio, spesso sfociando però nell'illegalità, anche se spesso ciò che rubavano era per il loro sostentamento. Rapidi nel ragionare quanto al mentire, se la situazione diventa problematica, sono comunque affiatati e leali verso coloro che reputano degni di fiducia. Entrambi preferiscono indossare vesti ampie e leggere, benché Drizzle abbia una notevole ossessione per le collane e ninnoli vari, sperando un giorno di diventare abbastanza ricca per entrare nella borghesia di un certo rango.

Haze invece preferisce vivere alla giornata, dando poco peso a cosa farà in futuro.

Combattimento:

Drizzle e Morning possono supportare i loro alleati in corpo a corpo grazie alla loro agilità, ma essendo esili e privi di protezioni serie devono prestare molta attenzione. Il Pugnale da Lancio può talvolta rivelarsi un'utile risorsa ma non ci si dovrebbe far troppo affidamento.

Cloé e Gratien:

Originari del Regno dell'Ovest, Cloé e Gratien sono ex soldati che han deciso di dedicarsi all'avventura, in quanto la paga percepita era assai scarsa. Nonostante non abbiano caratteristiche particolari, come il resto degli asini hanno un carattere molto serio e sospettoso verso gli estranei, benché Cloé tende ad avere un comportamento più materno rispetto al burbero amico, seppur severo.

Sono entrambi delle persone pratiche e disposte a lavorare sodo per una paga remunerativa.

Combattimento:

Essendo Balestrieri il loro posto è nelle retrovie, solitamente posizionandosi in luoghi sopraelevati o ad una certa distanza dalla mischia. È molto importante per loro mantenere una Linea di Tiro sgombera, in modo da poter usufruire al meglio della loro balestra, ma in ambienti angusti la cosa può esser molto difficile, soprattutto nei dungeon con corridoi stretti.

Evening Frost e Star Glare:

Studenti dell'Arcanium da molti anni, han deciso solo recentemente di dedicarsi all'avventura per migliorare le loro capacità con la magia e conoscenze arcane. Prendono molto sul serio gli incarichi cui devono adempire, anche se cercano sempre la soluzione migliore o pratica nei problemi. Benché rispettino le opinioni altrui, cercano spesso di consigliare (o manipolare) più o meno direttamente gli altri, ma non prendono mai in mano la situazione a meno che il resto del gruppo si riveli incapace a decidere. Si informano sempre del necessario e delle capacità delle persone con cui viaggiano, in modo da poterle sfruttare al meglio nelle situazioni necessarie.

Combattimento:

Essendo maghi e del tutto sprovvisti di una qualunque capacità di maneggiare armi, i due unicorni solitamente sono soliti lasciar andare avanti i combattenti mentre loro rimangono a supervisionare lontano dalla mischia. In caso di necessità sono soliti utilizzare l'incantesimo Incanto Minore per fornire aiuto ai combattenti oppure ad utilizzare Scottatura contro eventuali avversari ostici. Il Dardo Arcano è sfruttato in caso abbiano la Linea di Tiro libera, ma evitano di esporsi inutilmente.

Glimmer Ore e Slate Quarry:

Originari del Regno del Nord, questi due avventurieri sono specializzati nel combattere con spada e scudo, anche se non sono estranei all'improvvisazione. Glimmer Ore è sempre stata affascinata dalle storie d'avventura di suo zio sin da quando era una puledrina e crescendo ha imparato il combattimento con arma bianca e scudo fino a divenire un'avventuriera. Slate Quarry invece ha preferito evitare di seguire le orme del padre per diventare un Artigiano dedito a piccole mansioni di riparazione o costruzione di oggetti per i campi, lasciando tale fortuna ai suoi due fratelli maggiori. Ha ereditato la sua spada dal nonno, passato a miglior vita pochi anni fa.

Combattimento:

Glimmer e Slate sono sempre in prima linea. Grazie alla loro armatura e scudo, essi solitamente possono resistere agli attacchi degli avversari, anche se necessitano comunque di un supporto da parte dei loro compagni.

Possedendo inoltre il talento Frapporsi, possono intercettare con maggior efficacia le cariche avversarie, proteggendo i loro alleati.

Grollen e Knurren:

Originari del Regno dell'Est, tutta la loro vita è stata basata sull'affinazione delle tecniche di caccia.

Essi sono estremamente silenziosi e riservati, anche se non mancano mai di far notare dei dettagli o sviste al resto del gruppo con un "leggero" tono di rimprovero. Possono diventare estremamente feroci e competitivi (anche tra di loro) soprattutto per quanto riguarda l'abbattimento di prede particolari. Essi non attaccano mai se sanno di essere in svantaggio, preferendo attendere una situazione più propizia e possono pazientare anche a lungo. In quanto pegasi della Notte, rispettano solo le persone che reputano forti e abili nel combattere e non esitano a lasciare indietro coloro che reputano un peso. Sono del tutto estranei alla politica o ai discorsi sulle religioni e considerano la distinzione netta tra bene e male una cosa sciocca.

Combattimento:

Essendo cacciatori, Grollen e Knurren sono soliti riposizionarsi per esser sempre in vantaggio oppure per aggirare eventuali avversari. Essi preferiscono utilizzare i loro giavellotti per indebolire i loro nemici, ed entreranno in corpo a corpo solo per finirli. La loro capacità di Colpire alle Spalle li rende ottimi per finire eventuali avversari ignari o isolati.

Katenka e Pyotr:

Originari di Griffonstone, questi due Grifoni Mercenari non sono soliti farsi scrupoli per una paga decente. Addestrati al combattimento per divenir parte della milizia locale, han invece deciso di tentare la fortuna nei Regni Equestri. Disinteressati totalmente di cosa accada nelle terre che visitano, essi si dedicano solo a svolgere il loro lavoro come guardie del corpo, avventurieri o quant'altro, previa una ricompensa in danaro o la prospettiva di un guadagno monetario. Apprezzano il bere, soprattutto quando viene offerto da altri e tengono sempre con loro una scorta di Vodka fatta in casa, che raramente dividono con altri ma che bevono con molta parsimonia. La fiaschetta ha un valore sentimentale per loro, ma di certo non lo daranno mai a vedere.

Combattimento:

Secondo questi due Grifoni bellicosi, la migliore difesa è l'attacco ed essi sono soliti sfruttare il loro talento Carica Feroce per aumentare le possibilità di ottenere un Critico, ma non sono comunque degli sprovveduti e non caricheranno a testa bassa senza prima pensare. Essendo combattenti secondari, lasceranno più che volentieri che coloro armati di scudo o armature più pesanti attirino l'attenzione, per poi fornire supporto.

Zuberi e Zuri:

Talvolta capita che alcune Zebre decidano di avventurarsi nelle terre Equestri per imparare di più su loro stessi e gli altri. Tale viaggio non è mai privo di pericoli e problemi, spesso dovuti al fatto che le Zebre sono talvolta viste con timore. Essi preferiscono osservare gli usi e costumi delle lande in cui si trovano, rispettandole come meglio possono, senza però dimenticare le proprie origini. Cercano comunque di portare aiuto o consiglio a coloro che ne han bisogno senza mai imporsi, in quanto rispettano le scelte degli altri, anche se sbagliate. Nelle zone naturali essi si sentono a proprio agio e trovano molto spiacevole stare nelle grandi città equestri, ma cercheranno di non farlo notare troppo se non con sguardi perplessi. Sono soliti usare l'incanto Spirito Guida in caso di necessità.

Combattimento:

Entrambi sono persone pacifiche ma sono cosce che in un modo o nell'altro si deve risolvere una situazione problematica, che sia pacificamente o con la violenza, anche se preferiscono la prima opzione. Se la diplomazia fallisce, essi tendono a potenziare i loro alleati, restando nelle retrovie ed in allerta. Non esitano a dare informazioni o ad avvisare di eventuali pericoli in arrivo. Se costretti utilizzeranno sia l'incantesimo Freccia Arborea che Scottatura.