Di fronte a voi, carta a quadretti ed esagoni, diversi volumi spillati dentro una scatola bianca, gomma e matita. A breve un gruppo di giocatori si riunirà per vivere avventure fantastiche per città fiorenti, tombe perdute e terre inesplorate.

Sono i meravigliosi anni 70.

Create il vostro mondo!

Che siano avventurieri alle prime armi o legende del regno, i vostri giocatori hanno bisogno sempre di nuove sfide. In questo manualetto troverete diverse tabelle e consigli per creare città, tombe e aree selvagge credibili ed avvincenti. In più consigli per creare nuovi personaggi, sia non giocanti che giocanti.

Giocate le vostre avventure!

A volte la situazione in una taverna potrebbe richiedere un combattimento a mani nude, oppure i vostri giocatori vorrebbero provare a gestire un commercio marittimo. In questo libro vengono proposti dei sottosistemi per queste ed altre evenienze.

Su (o giù) con il morale!

Nel gioco old-school è fondamentale tenere conto del morale dei mostri, e questo libro contiene dei suggerimenti per rendere questa fase del combattimento più realistica. Situazioni e gruppi diversi creano nuove situazioni di combattimento.