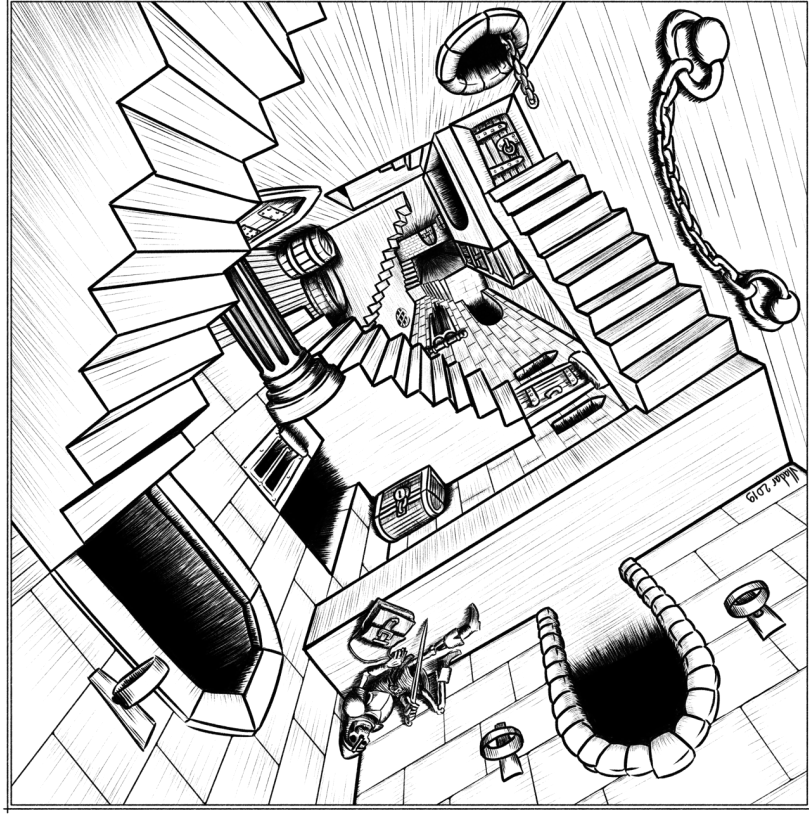


Into the Dungeon: Revived

Regole per avventure fantatiche
da giocare con carta, matite e dadi poliedrici



"Into the Dungeon: Revived" di Vladimir Arabadzhi
è basato su "Into the Dungeon: Playtest Edition" di Chris McDowall ed è rilasciato con
la licenza Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 3.0 Unported.
Traduzione dall'inglese di Francesco Catenacci.

v2.2-11-light
2023



INDICE

Introduzione	3	Appendice A: Regole Aggiuntive e Alternative	18
		Personaggi	18
		Personaggi Equilibrati	18
		Personaggi Epici	18
		Personaggi Comuni	18
		La Fortuna Aiuta l'Audace	18
		Contese	18
		Tiri Salvezza di Gruppo	18
		Modalità Estrema	18
		Lesioni	18
		Luce	18
		Spese di Sostentamento	19
		Capacità di Carico	19
		Ingombro	19
		Follia	19
		Contrattempi Magici	20
		Fabbricare Equipaggiamento Magico	20
		Esperienza dei Compagni Animali	20
		Razioni	21
		Risorse	21
		Vendita	21
		Strutture e Assedi	21
		Costruzione	21
		Macchine d'Assedio	21
		Danno Strutturale	21
		Viaggio	22
		Viaggio su Acqua	22
		Meteo	23
		Viaggio in Volo	23
		Muoversi in Combattimento ed	
		Esplorare	23
		Lista Incantesimi	24
		Indice analitico	26
1 Personaggi	4		
Tirare un Personaggio	4		
Tratti	4		
Background	6		
Equipaggiamento	7		
2 Giocare	8		
Regole Basilarì	8		
Dopo l'Avventura	9		
Livelli d'Esperienza	9		
3 Possedimenti	10		
Punteggi di Taglia e Popolazione	10		
Armate e Guerra	10		
Esempi di Possedimenti	10		
4 Magia	11		
Trucchetti	12		
1° Cerchio	13		
2° Cerchio	14		
3° Cerchio	15		
4° Cerchio	16		
5° Cerchio	17		

Menestrello (Background)	6	Punteggi di Abilità	4, 9	Taumaturgo (Tratto)	5
Meteo	23	Punteggio di Taglia	10	Taverne	7
Meticcio	7	Punti Abilità Persi	vedi Perdita di Punti	Tedoforo	vedi Aiutanti
Milizia	10	Abilità		Terreno	22
Mistico (Tratto)	4	Punti Ferita	4, 8	Tiri Salvezza	8
Mongolfiera	23			gruppo	18
Morale	9	R		Tiri Salvezza di Gruppo	vedi Tiri
Morte	9	Razioni	7, 21	Salvezza, gruppo	
Mostrì	3	Reazione	9	Tomo	4, 11
Movimento	23	Regole Basilarì	8	Trattenere il Respiro	23
Mulo	7, 22	Respirazione	vedi Trattenere il Respiro	Tratti	4, 9
Mura	10, 21	Riconosciuto	vedi Livelli d'Esperienza	lignaggio	5
		Riposo	9	Trucchetti	vedi Incantesimi, trucchetti
		Risorse	21	TS	vedi Tiri Salvezza
		Rissaiolo (Tratto)	4	Turni	8, 23
		Ritirarsi	9		
		Rivendita	7	U	
		Runico	3, 4, 11	Uccelli	7
		S		Unità	vedi Combattimento,
		Sanità	vedi Follia	combattimento di massa	
		Scellino	vedi Denaro	Unità di Misura	23
		Scudo	7		
		Segugio	7	V	
		Sfinimento	22	Vantaggio	8
		Soldato (Background)	6	Veicoli	7, 22
		Sosta	22	su acqua	7, 22
		Spaccone (Tratto)	5	volanti	23
		Specialista	vedi Aiutanti	Veliero	22
		Spese di Sostentamento	19	Vendita	21
		Stile di Vita	vedi Spese di Sostentamento	Veterano	vedi Livelli d'Esperienza
		Stordito	vedi Condizioni	Viaggio	22
		Strade	22	in volo	23
		Strutture	7, 10, 21	su acqua	22
		Studioso (Background)	6	Viaggio in Volo	vedi Viaggio, in volo
		Svantaggio	8	Viaggio su Acqua	vedi Viaggio, su acqua
		Svenuto	vedi Condizioni	VOL	vedi Volontà
		T		Volontà	4
		TAG	vedi Punteggio di Taglia	Volume	vedi Unità di Misura
		Tariffe	22		
		Tattico (Tratto)	5	Z	
				Zattera	22

V

[illegible]

INTRODUZIONE

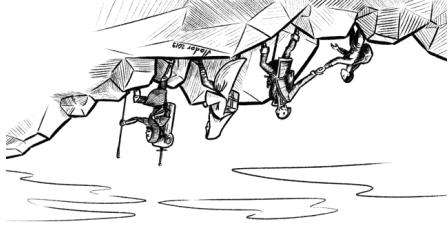
IL MONDO

SOPRAVVIVERE AL MONDO

C'hi va all'Avventura potrebbe possedere capacità eccezionali o avere accesso a magia di grande potere, ma non esiste chi sia in grado di sopravvivere a una giornata o a una caduta in una fossa profonda cento piedi. Correte, sgattaiolate, arrendetevi o corrompete: qualunque cosa vi consenta di ottenere ciò che vi serve e di aver salva la vita è semplicemente efficace quanto il combattere.

ANDARE OLTRE LE SPEDIZIONI

C'è un lungo elenco di audaci Avventurieri e Avventurose così a lungo da poter passare a imprese più grandi di quelle che hanno trovato la morte: solo pochi individui sono perfino storie di chi ha scoperto il vero potere delle divinità ed ha raggiunto lo status divino.



A DIGIUNO DI GDPR?

COME SI GIOCA?

Una persona gioca in veste di Arbitro e si occupa di decidere la situazione in cui si trovano i personaggi del tavolo. L'Arbitro può fare domande e far interagire con l'ambiente i rispettivi personaggi. L'Arbitro dirà loro cosa accade e se serve che tirino i dadi per stabilire l'esito delle loro azioni.

COSA OCCORRE PER GIOCARE?

e se serve che tirino i dadi per stabilire l'esito delle loro azioni.

la loro conoscenza e incrementino il loro potere.

Chi sa decifrare le Rune arcaiche accede al sapere perduto della storia umana e dei riti segreti che rilasciano incantesimi di grande potere. I Mistici credono che esso sia un lascito delle divinità morte e studiano gelosamente i loro Tomi mentre cercano Pergamene che accrescano

RUNE E MAGIA

RUNE E MAGIA

morte in breve tempo.

La Saggia Balzain spese la sua breve vita a compilare un bestiarario della fauna conosciuta, ma sapeva che il cercare in un giungla troppo oscura, profondo e distante le avrebbe mostrato cose troppo terribili per poter essere riportate su di una pagina. « Il siccochi in individui che se ne vanno in giro in cerca di mostri da uccidere di solito trovano la

MOSTRI

oscuri studi.

[illegible]

LE DIVINITÀ

in cerca di ricchezza, fama, conoscenza o potere.

che orribili.

Il mondo è talmente grande che non c'è chi sia in grado di rappresentarselo nel suo insieme. Il mondo è talmente vasto che non si può afferrare con la mente. Le civiltà crescono dalle rovine di civiltà cadute prima di esse e una nuova tecnologia fornisce accenti ad antichi concetti. Gli uomini fanno ritorno dall'avventura da ogni direzione con racconti di luoghi bizzarri, sia meravigliosi sia terribili.



V

[illegible]

1. PERSONAGGI

TIRARE UN PERSONAGGIO

Tira 3d6 per ciascun Punteggio di Abilità.

FORZA — tempra e prestanza fisica.

DESTREZZA — furtività, atletica e riflessi.

VOLONTÀ — autocontrollo e magia.

Poi, tira 3d6 come Tiro Extra. Se vuoi, puoi scambiare tra loro due di questi quattro punteggi per una volta. Il Tiro Extra rappresenta il tuo denaro iniziale in Scellini.

Un Punteggio di Abilità di 10 è la media umana.

Tira d6 per i tuoi Punti Ferita, una misura di quanto sei al sicuro dal subire Danno Critico, il quale può mettere a repentaglio la tua stessa vita. Più PF significa che il personaggio è più al sicuro.

Infine, scegli uno singolo Tratto, un Background e acquista un po' di Equipaggiamento.

TRATTI

Ora scegli un singolo Tratto e rifallo ogni volta che ottieni un nuovo Livello d'Esperienza.

✦ ASSASSINO ✦

I tuoi attacchi Potenziati contro oppositori inconsapevoli o inermi bypassano i PF.

✦ BELVA ✦

Può essere preso più volte.

Puoi controllare un Compagno Animale in più. I tuoi Compagni Animali agiscono come un singolo branco ai tuoi ordini. Se un tuo Compagno Animale deve fare un Tiro Salvezza di VOL, potresti farlo tu al suo posto.

✦ BLINDATO ✦

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore.

L'Armatura Completa non ti impone i suoi Svantaggi e puoi usare uno scudo mentre la indossi.

✦ BERSERKER ✦

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore.

Dopo aver preso Danno in combattimento, Incrementi il dado del Danno della tua arma da mischia e ottieni Vantaggio al prossimo Tiro Salvezza contro Danno Critico fino alla fine del tuo prossimo turno.

✦ CECCHINO ✦

Dopo aver fatto un attacco a distanza, ottieni un dado del Danno con la stessa arma e per lo stesso bersaglio finché non ne attacchi un altro o il combattimento non sia terminato.

✦ COMBATTENTE ✦

Può essere preso più volte.

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore.

Ottieni un d4 come dado bonus del Danno.

Avanzamento: il dado bonus è Incrementato di uno.

✦ COMANDANTE ✦

Una volta per combattimento, impartisci un comando, che non conta come tua azione, a un bersaglio alleato per Potenziarne l'attacco in questo turno o per fargli recuperare d6pf.

✦ DUELLANTE ✦

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore.

Una volta per combattimento, e fino al suo termine, puoi concentrarti nel combattere un singolo bersaglio avversario adiacente, Potenziando i tuoi attacchi in mischia contro di esso e Compromettendo i suoi attacchi in mischia contro di te. Gli attacchi contro di te di ogni restante opponente sono Potenziati.

✦ GUARITORE ✦

Ottieni medicinali del valore di 5 Scellini. Durante un Riposo, puoi consumare 5 Scellini di medicinali per far recuperare d6 Punti Abilità Persi a te o a un bersaglio alleato o per avere 4 su 6 possibilità di rimuovere un problema di salute.

I medicinali possono essere acquistati nella maggior parte degli insediamenti e sono utilizzabili soltanto da personaggi Guaritori.

✦ MISTICO ✦

Può essere preso più volte.

Puoi leggere il Runico e lanciare Incantesimi.

Ottieni il Focus e il Tomo del Mistico contenente le istruzioni per due Trucchetti e sei Incantesimi del 1° Cerchio. Rendi Distintivo uno di questi sei Incantesimi (vedi **Chapter 4: Magia**).

Avanzamento: aggiungi al Tomo un Trucchetto e tre Incantesimi (di un Cerchio pari o inferiore al tuo Livello da Mistico). Rendi Distintivo un Incantesimo in più.

✦ PROVETTO ✦

Può essere preso più volte.

Ottieni Vantaggio ai Tiri Salvezza relativi a due settori di Competenza: accudimento degli animali, atletica, furto con scasso, raggiro, tolleranza degli alcolici, rapidità, furtività, navigazione, negoziazione, seguire tracce, ecc. Quando non sei sotto pressione, non hai alcuna necessità di dovere fare quei Tiri Salvezza.

✦ RISSAIOLO ✦

Può essere preso più volte.

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore.

Quando non indossi un'armatura, hai un punteggio d'Armatura pari a 1. Ottieni un d4 come dado bonus per il Danno senz'armi.

Avanzamento: il dado bonus è Incrementato di uno.

Portale Planare (5)	17	Scassinare (2)	14	Sventura (5)	17
Prestidigitazione (T)	12	Sciame (1)	13	T	
Protezione (1)	13	Scintilla (T)	12	Tacitare (T)	12
Protezione dalle Frecce (2)	14	Scigno Segreto (5)	17	Tela Sanguinosa (5)	17
Provocazione (T)	12	Scritto Illusorio (3)	15	Telecinesi (5)	17
R		Scrutare (4)	16	Teletrasporto (5)	17
Raggio di Gelo (T)	12	Scudo (1)	13	Tempesta di Nevischio (3)	15
Raggio di Indebolimento (2)	14	Scudo di Fuoco (4)	16	Tentacoli Neri (3)	15
Raggio Rovente (2)	14	Scurovisione (2)	14	Terreno Illusorio (4)	16
Ragnatela (2)	14	Segnale Luminoso (T)	12	Tocco del Ghoul (2)	14
Resistenza (T)	12	Serratura Arcana (2)	14	Tocco di Idiozia (2)	14
Resistenza dell'Orso (2)	14	Servitù Invisibile (1)	13	Tocco Gelido (1)	13
Resistere a un Elemento (2)	14	Sfera di Invisibilità (3)	15	Tocco Vampirico (3)	15
Respirare Sott'Acqua (3)	15	Sfera Fiammeggiante (2)	14	Trama Arcobaleno (4)	16
Restringere Oggetto (3)	15	Sfera Resiliente (4)	16	Trappola di Fuoco (4)	16
Rimpicciolisci	vedi	Sfocatura (2)	14	Trappola Fantasma (2)	14
Ingrandisci/Rimpicciolisci		Sigillo della Serpe (3)	15	Trasformazione della Terra (5) ...	17
Rimuovi Maledizioni (4)	16	Silenzio (2)	14	Trucco della Corda (2)	14
Riparare (T)	12	Simbolo di Dolore (4)	16	U	
Riparo Sicuro (4)	16	Simbolo di Sonno (5)	17	Urlo (3)	15
Risata Orrida (1)	13	Sogno (3)	15	V	
Riscaldare Metalli (2)	14	Sonno (1)	13	Vedere Invisibilità (3)	15
Ritirata Rapida (1)	13	Sonno Profondo (3)	15	Velocità/Lentezza (3)	15
Rumore Fantasma (T)	12	Sopportare Elementi (1)	13	Vento Sussurrante (2)	14
Rune Esplosive (3)	15	Spezza Incantamento (5)	17	Vera Invisibilità (4)	16
S		Spray Colorato (1)	13	Vero Colpo (1)	13
Saggezza del Gufo (2)	14	Spruzzo Acido (T)	12	Vista Arcana (2)	14
Salto (1)	13	Stretta Folgorante (1)	13	Volare (3)	15
Santuario Privato del Mistico (5) ..	17	Suggestione (3)	15		
		Suggestione di Massa (5)	17		

BACKGROUND

Scegli la precedente carriera del tuo personaggio e pensa a una ragione che ci dica perché l'abbandonata per dedicarsi all'Avventura.

✦ CACCIATORE ✦

Ottieni un'arma da guerra a distanza adatta alla caccia (arco lungo, moschetto semplice, ecc.) e una trappola per animali. Dimostri bravura nel cacciare e nel seguire tracce.

✦ CRIMINALE ✦

Ottieni il tuo arnese preferito da criminale (manganello (sfollagente), piede di porco, rampino, grimaldelli, carte segnate o dadi truccati, ecc.), un pugnale e un contatto nel mondo del crimine.

✦ MARINAIO ✦

Ottieni un compagno animale: un pappagallo parlante (FOR 6, VOL 6, 2pf, d4 Artigli), una scimietta (FOR 7, VOL 7, 3pf, d4 Morso), ecc. Ti intendi di navigazione marittima.

✦ MENESTRELLO ✦

Ottieni uno strumento musicale. Grazie al tuo vasto repertorio, conosci un mucchio di leggende e di racconti e hai 4 possibilità su 6 di ricordare qualcosa di rilevante da esse.

✦ NOBILE ✦

Raddoppi il tuo denaro iniziale. Il tuo nome ha ancora un certo peso.

✦ OPERAIO ✦

Ottieni esperienza in un tipo di lavoro (agricoltura, giardinaggio, pastorizia, taglio di legname, opere in muratura, estrazioni in miniera, ecc.), un'arma semplice da mischia appropriata, un paio di attrezzi, una corda lunga 20 piedi e 2d4 Scellini di compenso per il tuo ultimo lavoro. La gente comune ti considera sua pari.

✦ SOLDATO ✦

Ottieni un'arma da guerra e un rango militare.

✦ STUDIOSO ✦

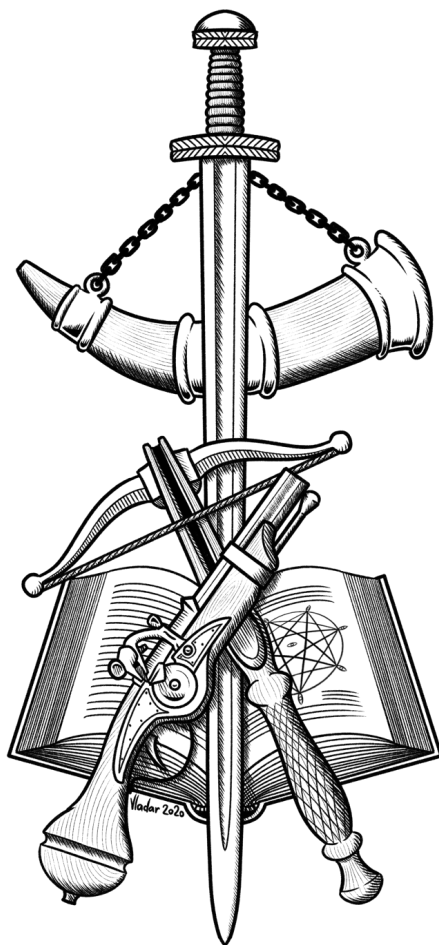
Ottieni un set da scrittura, un diario con i tuoi appunti e un libro sull'oggetto della tua specializzazione.

Hai 4 possibilità su 6 di conoscere un fatto all'interno della tua area di studio e ogni cosa relativa alla tua specializzazione (p. es. Storia (Archeologia)).

CREARE I TUOI BACKGROUND

Puoi creare un tuo Background e sottoporlo all'approvazione dell'Arbitro.

Di solito, il Background dovrebbe fornire oggetti (del valore grossomodo di 10-12 Scellini) dalla vita passata del personaggio e un qualche beneficio relativo all'interpretazione dello stesso personaggio.



METEO

Ricordate che condizioni meteo diverse potrebbero richiedere ritocchi alle tabelle. Per esempio, per climi secchi potreste voler usare la tabella del Cielo usando un d8 o un d12 o un d12 + 8 per quelli piovosi.

Per stabilire quanti giorni durano le attuali condizioni meteo, va scelto un dado appropriato dal d4 al d12, in base a tipo di clima e di meteo.

d20	Cielo	d20	Cielo
1-4	sereno	13-14	pioviggine o nebbia
5-8	nuvoloso	15-18	pioggia o neve
9-12	coperto	19-20	tempesta o tormenta

d6	Temperatura	d8	Direzione del Vento
1	più fredda del solito	1-3	vento avverso
2-5	normale	4-5	vento laterale
6	più calda del solito	6-8	vento favorevole

Quando si segue la direzione del vento dominante, tirate 2d8 e prendete il risultato più alto; quando si va contro di essa, prendete il risultato più basso.

Forza del Vento: potrebbe influenzare la velocità della navigazione a vela.

	Vento	Moltiplicatore di Navigazione	
d20	Forza	Avverso o Laterale	Favorevole
1-2	calmo	×0	×0
3-6	brezza	×½	×½
7-14	medio	×½	×1
15-18	forte	×¾	×1½
19-20	burrasca	×0	×2

Le navi esposte a una burrasca in mare aperto tirano per un Danno da Burrasca ogni 6 ore.

d8	Danno da Burrasca
1	Naufragio. Nave, carico e ½ equipaggio, tutto è andato perduto.
2	Albero rotto. Velocità di navigazione a vela nulla.
3	Metà dei remi rotta. ½ velocità di navigazione a remi.
4	Vela lacerata. ½ velocità di navigazione a vela.
5-6	Fuori bordo. Smarriti d6 membri dell'equipaggio.
7-8	Tutto bene.

Meteo Rigido potrebbero ostacolare la visione, il combattimento a distanza e impedire il Riposo fino al raggiungimento di un riparo.

Meteo Estremo (bufera, grandine, ecc.) potrebbero anche infliggere Danno continuato (di solito d4/ora).

Nuotare in acque tempestose richiede un TS di DES. Fallendo, il soggetto viene sommerso e deve trattenere il respiro finché non supera un TS di DES al prossimo turno.

Trattenere il Respiro è possibile per FOR/5 turni (arrotondando per eccesso). I turni spesi in compiti gravosi contano per due. Dopodiché si prendono d6 Danno per ciascun turno trascorso senza respirare.

VIAGGIO IN VOLO

Le creature volanti viaggiano per 8 ore/giorno prima di sostare per la notte. Gli oggetti magici volanti hanno energia per funzionare per la stessa quantità giornaliera di tempo.

Cavalcatura	Esempio	M	G	C
Piccola	folletto	40	8	—
Media	arpia	40	8	1
Grande	grifone	80	16	2
Grande e veloce	pegaso	120	24	2
Enorme	drago	80	16	8
Dispositivo magico	scopa	80	16	2
Veicolo magico	tappeto	40	8	8

(M = miglia, G = griglia, C = cavalieri)

La piena velocità è possibile solo con un ½ dei cavalieri o meno; viceversa, la velocità è dimezzata.

Veicoli Volanti: i veicoli in grado di volare viaggiano per 12 ore/giorno. Il doppio equipaggio permette di continuare a viaggiare di notte.

Veicolo	M	G	E	S	C
Mongolfiera	40	8	1	1 t	25f
Dirigibile	40	8	10	10 t	200f

(M = miglia, G = griglia, E = equipaggio, S = spazio di carico, C = costo)

Mongolfiere e dirigibili subiscono l'influenza del vento nella stessa maniera delle navi a vela.

Nota: le mongolfiere seguono sempre la direzione del vento. Ogni 3 ore di viaggio si potrebbe cambiare altitudine per cercare di catturare un vento favorevole (la direzione di un nuovo vento va stabilita con un tiro).

MUOVERSI IN COMBATTIMENTO ED ESPLORARE

Ogni turno di combattimento (1 minuto), i personaggi si muovono × 10 piedi del valore della loro velocità su Griglia (di solito, **30 piedi**; ±10 piedi su terreno sgombro o difficile; ×½ quando sono ingombrati; ×1½ quando rinunciano a qualunque azione in quel turno).

Ai fini del tracciamento del tempo, le attività di esplorazione richiedono **10 minuti**: lanciare Incantesimi al di fuori di un combattimento, mettersi in cerca di qualcosa, scassinare serrature, Riposare, ecc.

UNITÀ DI MISURA

Distanza

- + **1 miglio** è 1760 iarde o 5280 piedi (ca. 1,5 km)
- + **1 iarda** è 3 piedi o 36 pollici (ca. 1 m)
- + **1 piede** è 12 pollici (ca. 30 cm)

Volume

- + **1 gallone** è 4 quarti o 8 pinte (ca. 4 l)
- + **1 quarto** è 2 pinte o 32 once (ca. 1 l)
- + **1 pinta** è 16 once (ca. 0,5 l)

Peso

- + **1 tonnellata** è 2000 libbre (ca. 1000 kg)
- + **1 libbra** è 16 once (ca. 0,5 kg)
- + **1 libbra** è 100 fiorini d'oro, 1000 scellini d'argento o 1000 pennies di rame

VIAGGIO

Si può viaggiare per **8 ore/giorno** prima di doverci fermare per la notte.

Griglia : una griglia di caselle da 5 miglia semplifica il calcolo delle distanze.

Terreno	Esempio	Miglia	Cniglia
Sgombro	prateria, pianure	20	4
Accidentato	deserto, foresta,	15	3
Difficile	giungla, montagne, palude	10	2

Per velocizzare i calcoli, scegliete un terreno dominante per un giorno (o per una mezza giornata) di viaggio e applicatelo all'intera durata.

Prova di Sfinimento: fai un TS di FOR o Perdi d4 FOR a 100 piedi (albero della nave, cima di un albero, torre). Il paesaggio può ostruire la visuale. Gli oggetti alti possono essere scorti dietro l'orizzonte.

Strade	Miglia	Griglia
Marcia Forzata per 2 ore extra,	+5	+1
Gruppi Grandi	-5	-1

Ingombro oltre le 50 libbre a piedi! cavalatura o veicolo sovraccarico

Condizioni Meteorologiche	Condizioni Meteorologiche
Condizioni Meteorologiche	-5
Condizioni Meteorologiche	-10
Condizioni Meteorologiche	-2

In Sella:	Costo
+ Cavalli su di un terreno libero	+5
+ Camelli in un deserto	+5
+ Elifanti in una giungla	+5
+ Terreno Accidentato o Difficile	-5
(eccetto che per asini e muli)	

Veicoli:	Costo
+ Terreno Accidentato	-5
+ Terreno Difficile	-10
+ Terreno Accidentato	-2

Passaggeri: le persone a bordo occupano ½ t dello spazio di carico. I valori per spazio di carico e cavalieri/passaggeri si escludono a vicenda.

Cavalatura	Costo
Mulo, Asino	½ t (400 lb)
Cavallieri	1
20s	1
1f	2
5f	8

Veicolo	Cavalli	Carico	Passaggeri	Costo
Carretto	1	½ t	4	30s
Carrozza	2	1 t	8	60s
Carrozzone	4	2 t	16	1f

Perdersi è sempre possibile quando si attraversano terreni estranei o pesantemente oscurati, in una densa nebbia o una pioggia intensa, etc. Se potete avvalervi di qualche crossanza vantaggiosa nella traversata, tirate un d6; viceversa, tirate un d4:

d6	Esito
1	I personaggi si sono persi! Vagano verso un luogo sconosciuto.
2	I personaggi girano in cerchio. Per oggi, il viaggio non fa progressi.
3	I personaggi avanzano facendo un percorso tortuoso. La distanza percorsa va dimezzata.
4-6	I personaggi sono sulla buona strada.

Orizzonte: l'orizzonte dista 3 miglia al livello del mare, 6 miglia a 25 piedi di altezza, (tetto, collina), 12 miglia a 100 piedi (albero della nave, cima di un albero, torre). Il paesaggio può ostruire la visuale. Gli oggetti alti possono essere scorti dietro l'orizzonte.



VIAGGIO SU ACQUA
Si viaggia per **12 ore/giorno**. Con il doppio dell'equipaggio è possibile fare dei cambi di turno e continuare a viaggiare di notte. Con un equipaggio dimezzato o inferiore, la velocità si dimezza.

Veicolo	M	G	E	S	C
Zattera (100 piedi ²)	10	2	1	½ t	—
Barca a Remi	15	3	1	1 t	50s
Barca a Vela	60	12	1	5 t	15f
Barca a Chiglia	30	6	10	20 t	25f
Nave Lunga	90	18	50	10 t	100f
Veliero	90	18	10	100 t	150f
Galea	90	18	100	150 t	200f

Barche a chiglia, navi lunghe e galee hanno sia vele che remi, ma non possono andare a vela contro vento.

Distanza Coperta: dipende da meteo e altri fattori. Risalire la corrente riduce la distanza di 10 miglia/giorno e navigare con la corrente la incrementa della stessa quantità. Le zattere di fortuna si muovono solo con corrente a favore e con la velocità di quest'ultima.

Tariffe: potrebbero variare da 1p a persona per attraversare un fiume o un lago a 1s a persona per ogni 5 miglia percorse in un viaggio a lunga percorrenza.

Passaggeri: occupano 1 t dello spazio di carico o la metà per viaggi a breve percorrenza.
Razioni: cibo e acqua per una persona occupano ¼ t (200 lb) dello spazio di carico per mese di viaggio.
Macchine d'Assedio: potrebbero essere piazzate su barche a chiglia (1), velieri (2) e galee (3).

EQUIPAGGIAMENTO

Dici **Pennies** (p) fanno uno **Scellino** (s) e cento Scellini fanno un **Fiorino** (f).

Tutti i personaggi trasportano dell'**equipaggiamento standard**, che comprende vestiti semplici, uno zaino, attrezzature essenziali per accamparsi, set force e razioni per tre giorni.

Gli **attacchi senz'armi** fanno d4 Danno.
Se sono indicati due dadi, il primo è per le armi a una mano (1-mano), il secondo per quelle a due mani (2-mani).

Le **armi da fuoco** sono molto rumorose e ignorano l'Armatura. Ricaricare le armi da fuoco in combattimento richiede entrambe le mani e un turno intero stando fermi sul posto.

Armi da Mischia:
Arma Semplice da Mischia (1s): d6 Danno.
Solo a due mani. Attrezzi o armi la cui costruzione non è stata pensata per l'uso frequente in battaglia. Forcone, Bastone Ferrato, Martello da Fabbro, Maglio Spaccalegna, etc.

Arma da Guerra da Mischia (10s): d6/d8 Danno.
Armi di base, fatte apposta per l'uso in battaglia. Ascia, Pugnale, Alabarda, Mazza, Lancia, Spada, ecc.

Arma Superiore da Mischia (1f): d8/d10 Danno.
Armi di fattura sofisticata o di lavorazione magistrale.

Lancia Lunga (10s): d8 Danno.
In coppia a una cavalcatura può essere usata con uno scudo; a piedi può essere usata solo a due mani.

Arma Semplice a Distanza (1s): d4 Danno.
Attrezzi o armi la cui costruzione non è stata pensata per l'uso frequente in battaglia. Forcone, Freccette, Arco da Caccia, Fionda, Pugnali da Lancio, ecc.

Arma da Guerra a Distanza (10s): d6 Danno.
Armi di base, fatte apposta per l'uso in battaglia. Balestra, Arco Lungo, Mioschetto Semplice o Rivoltella, ecc.

ARMATURE:
Armatura Leggera (10s): Armatura 1.
Armatura Completa (1f): Armatura 2.
Rende molto difficile correre, nuotare, nascondersi, ecc., imponendo Svanaggio sui Tiri Salvezza appropriati.

Scudo (5s) : +1 Armatura.
Si può usare solo un'arma e non ha effetto assieme all'Armatura Completa.

Altri Oggetti:
Acido (10s a flaa) : a un singolo bersaglio, d4 Danno da Acido ora e, se non è lavato via, d4 Punti di FOR Persi (soggetti all'Armatura) alla fine del prossimo turno.

Olio Incendiario (10s a fiasca) : incendia un'area. Chiunque si trovi al suo interno prende d6 Danno da Fuoco ora e, se le fiamme non vengono spente, d6 alla fine del prossimo turno.

Polvere Nera (20s a vaso) : va accesa con una miccia o una fiamma diretta. Chiunque si trovi nell'area prende d10 Danno da Scoppio.

Attrezzatura d'Avventura (5p cad.) : Corda di 10 piedi, Triboli (rallentano chi ti insegna), Gessetto, Dadi, Esca e Pietra Focata, Razione di Cibo, Olio per Lampada, Cartapecora, Pichetto, Tenda, 6 Torce.

Attrezzi (1s cad.) : Trappola per Animali, Pertica Rit-pieghevole, Piede di Porco, Trapano, Canna da Pesca, Rampino, Accetta, Grimaldelli, Piccozza, Pala, Set da Scrittura.

Oggetti Costosi (10s cad.) : Ciocco da Tavolo, Libro, Vestiti Ricercati, Lanterna, Specchio, Clessidra, Cannocchiale.

VARIE ED EVENTUALI:
Imbarcazioni : dalla Barca a Remi (50s) alla Galea (200f).
Carri : dal Carretto (30s) al Carrozzone (1f).
Tavole : Pasto, Bevanda e Letto in un Postico (1p), in un Posto Niente Male (1s) o in un Posto di Classe (20s).

Intervento Curativo (10s) : ripristina nottempo un Punto Abilità Perso o rimuove un altro problema di salute.

Proprietà : Cottage (1f), Bottega (10f), Maniero (100f).
Cavalli : dal Mulo (20s) (FOR 14, VOL 5, 3pf) al Cavallo (1f) (FOR 16, DES 12, VOL 5, 3pf).
Cani : dal Meticcio (5s) (FOR 8, VOL 6, 2pf, d4 Morso) al Segugio (50s) (5pf, d6 Morso).

Uccelli : dal Pappagallo (5s) (FOR 6, VOL 6, 2pf, d4 Artigli) al Falco (50s) (FOR 8, VOL 8, 5pf, d6 Artigli).

Alimenti:
(costo al giorno; d6pf, Punteggi di Abilità a 10 se non diversamente indicato)
+ Tedoforo (1s); VOL 8.
+ Guida (2s); FOR 8, bastone (d6, 2-mani), lanterna, corda.
+ Armigero (5s); FOR 12, Armatura 2 (leggera + scudo), lancia (d6).
+ Specialista (10s): pugnale (d6), arco (d4), area di specializzazione.

+ Difensore (50s): FOR 14, d+6pf, Armatura 2 (completa), alabarda (d8+d6, 2-mani), Combatteente Riconosciuto.

2. GIOCARE

REGOLE BASILARI

Tiri Salvezza

Perché un TS riesca, devi tirare d20 e ottenere un risultato uguale o inferiore al Punteggio di Abilità appropriato. 1 è sempre un successo e 20 è sempre un fallimento.

Vantaggio e Svantaggio

Tutte le volte che le probabilità di successo in un TS sono accresciute o diminuite, l'Arbitro potrebbe attribuire Vantaggio o Svantaggio: tira due volte e prendi rispettivamente il risultato migliore o quello peggiore. Vantaggio e Svantaggio si cancellano l'un l'altro.

Svolgere il proprio Turno

In una situazione di combattimento, l'Arbitro decide quale parte agisce per prima. Quando questo non è chiaro, i personaggi non giocati dall'Arbitro devono superare un TS di DES per poter agire prima della loro controparte. Poi, terminato questo turno iniziale, agiscono insieme come di consueto.

Al proprio turno, i personaggi possono di norma muoversi dall'attuale posizione (o in alternativa sostituire gli oggetti che impugnano) e poi eseguire una singola azione. Tutti i personaggi dichiarano le rispettive intenzioni e solo dopo vengono tirati i dadi.

Attaccare

Tira il dado del Danno della tua arma, o quelli di entrambe le armi se ne brandisci due, unitamente a qualsivoglia dado bonus in tuo possesso. Letto il singolo tiro più alto, l'attacco infligge quel quantitativo di Danno.

Le armi a distanza non possono essere usate mentre si è impegnati in un combattimento in mischia.

Coalizzarsi contro un Solo Bersaglio

Quando più attaccanti prendono come bersaglio un singolo individuo, ogni attaccante tira per sé: va quindi tenuto il risultato dell'attaccante che ha fatto il tiro più alto, a cui va aggiunto 1 punto di Danno per ogni ulteriore attaccante, fino a un massimo di +5. Risolto l'attacco, quel bersaglio non può essere attaccato di nuovo fino al suo prossimo turno.

Quando qualcuno di questi attacchi bersaglia direttamente i Punteggi di Abilità, gli attacchi vanno raggruppati per Punteggio di Abilità attaccato e risolti separatamente dagli attacchi ordinari secondo la regola del Coalizzarsi contro un Singolo Bersaglio.

Coalizzarsi contro un Solo Bersaglio: Modalità Facile (opzionale)
Per un combattimento più "cinematografico", potreste rinunciare al Danno bonus previsto per ogni attaccante in più.

Attacchi Compromessi e Potenziati

Gli attacchi che sono Compromessi, come il fare fuoco attraverso una copertura o l'attaccare un bersaglio resistente, tirano d4 Danni a prescindere dall'arma e non sono concessi dadi bonus per il Danno.

Gli attacchi che sono Potenziati da un rischioso espediente o in virtù di un bersaglio vulnerabile ottengono un d12 come dado bonus per il Danno.

Potenziamento e Compromissione si annullano a vicenda.

Manovre

Piuttosto che eseguire il tuo normale attacco, potresti impiegare il tuo turno per tentare di eseguire un'altra manovra, come buttare a terra un bersaglio avversario, sgraffignare un oggetto o fuggire. In casi simili, la parte maggiormente a rischio esegue un TS per evitare le conseguenze.

Armatura

Un'armatura sottrae il suo punteggio dal risultato di qualsiasi tiro per il Danno fatto contro chi la sta indossando.

Se il danno bypassa i PF è comunque soggetto all'Armatura del bersaglio a meno che non sia indicato diversamente.

Il punteggio totale di Armatura di una creatura non può essere maggiore di 3.

Combattere in Sella

Truppe in mischia in groppa a cavalcature ottengono +1 Armatura e un dado bonus per il Danno contro opposenti a piedi, ma di norma non possono impiegare armi a due mani.

Danno

Quando prendi del Danno, i Punti Ferita vanno ridotti di un pari ammontare. Se i PF non si sono azzerati, allora l'attacco è stato perlopiù evitato oppure è stata inflitta solo una ferita marginale.

Quando i tuoi PF si azzerano, ogni Danno rimasto va a ridurre il tuo punteggio di FOR. Ora, devi superare un TS di FOR per evitare il Danno Critico.

Danno da Scoppio

Gli attacchi da Scoppio colpiscono tutti i bersagli nell'area appropriata, tirando una volta per ciascuno di essi. Se si hanno dubbi su quanti bersagli possano essere coinvolti, stabiliteli tirando il dado del Danno.

Danno Critico

I personaggi che subiscono Danno Critico sono impossibilitati a compiere ulteriori azioni finché un soggetto alleato non decida di prendersene cura e non facciano un Riposo. Se lasciati senza assistenza per un'ora, muoiono.

RAZIONI

Quando si viaggia per mare o in terre insospitate, può essere importante conoscere l'ammontare e il peso delle razioni richieste per il viaggio.

Razioni Quotidiane	Costo	Cibo	Acqua
Essere umano	5p	2 lb	½ gal (4 lb)
Cavallo	1p	20 lb	5 gal (40 lb)
Elefante	1s	200 lb	50 gal (400 lb)

Un giorno senza abbastanza acqua o una settimana senza abbastanza cibo impongono una Perdita di d4 FOR.

RISORSE

Quantità	Descrizione	Media	Prezzo
1	in esaurimento	1	× 1
2	bassa	2	× d6
3	sufficiente	4	× 2d6
4	abbondante	7	× 3d6
5	in eccedenza	13	× 4d6

Ogni volta che spendi una risorsa (o, per le munizioni, dopo il combattimento), tira un d6: sa fai più della Quantità, riducila di uno. A zero, la risorsa è terminata.

Se raccogli una risorsa, tira un d6: sa fai più della Quantità, aumentala di 1 (fino a 5).

Quando acquisti le risorse, aumentane la Quantità di 1 (fino a 5), pagandone il prezzo moltiplicato per la tua attuale Quantità × d6.

VENDITA

La probabilità di trovare chi compra un oggetto costoso è X su 6, a seconda dell'insediamento e del costo dell'oggetto. Puoi ripetere la ricerca nello stesso insediamento soltanto dopo d6 mesi.

Oro:	1+	10+	100+	1k+	10k+	100k+
Villaggio	2	1	—	—	—	—
Cittadina	4	3	2	1	—	—
Città	6	5	4	3	2	1

Dopo aver trovato chi vuole comprare l'oggetto, fa' un Tiro Salvezza di VOL. In caso di fallimento, vendi per un ¼ del prezzo. Se fai meno del tuo Punteggio di VOL di 10 o più, vendi per il prezzo pieno, altrimenti vendi per un ½ del prezzo. La probabilità di un baratto invece di uno scambio monetario è (6-X) su 6.

Vendita di Oggetti Magici : gli oggetti magici avranno una maggiore probabilità di essere barattati, mentre il tiro per la ricerca e il TS di VOL vanno fatti con Svantaggio. Il prezzo delle Pergamene è d10s × Cerchio, consumabili = d10×10s × Cerchio, bacchette e verghe = 10f × Cerchio, altri oggetti = valutati caso per caso.

STRUTTURE E ASSEDI

COSTRUZIONE

Struttura	Legno	Pietra
Edificio (1 piano), P=100 piedi	1f	5f
Guardiola, P=200 piedi	10f	50f
Mura, 100 piedi	1f	5f
Ponte, 100 piedi	1f	5f
Rocca piccola, P=200 piedi	20f	100f
Rocca grande, P=400 piedi	—	300f
Torre piccola, P=100 piedi	5f	25f
Torre grande, P=200 piedi	10f	50f
Dungeon, 10 piedi cubi	20s (terra), 1f (roccia)	
Fossato, 100 piedi	1f (terra), 5f (roccia)	
Strada, 1 miglio	5f su terreno Sgombro, 10f su Accidentato, 20f su Difficile	

(P = perimetro esterno della costruzione)

Squadra di Costruzione: una squadra (quattro dozzine di persone dirette da un mastro), pagata 50s alla settimana, costruisce 5f di costi per strutture alla settimana, 1f per opere in pietra. A una singola struttura possono lavorare in simultanea fino a 5 squadre. Velocità e costo potrebbero variare in virtù di fattori esterni.

Macchine d'Assedio: piazzabili su guardiole (1), torri grandi (1), rocche piccole (2) e rocche grandi (4).

MACCHINE D'ASSEDIO

Richiedono una squadra di tre componenti e un turno intero per la ricarica. Una squadra ridotta le ricaricherà in due o tre turni.

Macchina	Costo	Danno	Munizione
Ballista	1f	d12	10s a dardo
Catapulta	1f	d10	5s a palla
		d10 Scoppio	20s a bomba
Cannone	2f	d12 Scoppio	25s a sparo

Il peso di una macchina d'assedio è di circa 1 t e richiede un animale da tiro per il trasporto via terra.

DANNO STRUTTURALE

La gamma di Armatura rappresenta lo spessore del materiale.

Oggetti più grossi e più grandi di norma ignorano il Danno da fonti diverse da macchine d'assedio o simili.

Taglia	PF	Esempio	Materiale	Armatura
piccola	2-4	scrigno	ghiaccio	2-4
media	4-8	carrozza	legno	4-6
grande	6-12	mura	pietra	6-8
enorme	8-16	nave	metallo	8-10

Per esempio, una nave di legno di dimensioni modeste avrà 8pf e Armatura 5 (legno di medio spessore).

CONTRATTEMPI MAGICI

Quando i Mistic falliscono il proprio Tirò Salvezza per Arcanocombustione Critica, subiscono un Contrattempo. Un Contrattempo potrebbe verificarsi anche a causa di altre interazioni pericolose con la magia (uso improprio di un dispositivo magico, lancio di Incantesimi in una zona di anti-magia, distruzione di un oggetto magico, ecc.).

d100	Contrattempo
87-88	TI cresce una coda.
89-90	TI crescono delle corna.
91	TI crescono delle branchie.
92	I tuoi piedi si trasformano in zoccoli.
93	Le tue unghie crescono fino a diventare artigli affilati (d6 come dado bonus per il Danno senz'armi).
94	La tua pelle diventa molto dura. Ottieni Armatura 1 quando non indossi un'armatura.
95	Uno dei tuoi Punteggi di Abilità aumenta di un punto (fino a 20). d6: 1-2 = FOR, 3-4 = DES, 5-6 = VOL.
96	Uno dei tuoi Punteggi di Abilità diminuisce di un punto (fino a 3). d6: 1-2 = FOR, 3-4 = DES, 5-6 = VOL.
97	TI cresce una parte del corpo a caso.
98	Perdi una parte del corpo a caso.
99	I tuoi vestiti vengono avvolti dalle fiamme.
100	TI trasformi in pietra.

d12	Colore
1	bianco neve
2	grigio cenere
3	nero pece
4	rosso cremisi
5	marrone castagna
6	arancione zucca
d12	Parte del Corpo
1	dente
2-4	dito della mano
5-6	braccio
d12	Parte del Corpo
7-9	dito del piede
10-11	piede
12	occhio

FABBRICARE EQUIPAGGIAMENTO MAGICO
L'equipaggiamento magico basilare può essere creato da un Mistico spendendo l'ammontare richiesto di fondi e di tempo.
Focus : 10s in risorse, d4 giorni, un oggetto idoneo.
Pergamena : 20s × Cerchio in risorse, d4 giorni × Cerchio. Riesce X su 6 volte, X = 1 + Livello da Misticco – Cerchio, le risorse sono perse in ambo i casi (ideare un nuovo Incantesimo, se l'Arbitro lo consente, costa risorse e richiede giorni almeno ×10 volte tanto e prevede l'uso di alcuni rari ingredienti).

ESPERIENZA DEI COMPAGNI ANIMALI
Se volete consentire che i compagni animali accumulino esperienza, fate**lo una volta sola**, quando un compagno animale supera le Avventure. Usate le stesse regole per l'aumento di Punteggi di Abilità e PF usate per i personaggi.

d100 Contrattempo
1-4 Emetti un forte odore per un giorno.
d4: 1 = menta, 2 = aglio, 3 = aceto, 4 = zolfo.
5-8 Il colore dei tuoi vestiti cambia a caso.
9-12 I tuoi vestiti crescono di una taglia. Ottieni Svantaggio ai TS di DES finché non sono riparati.
13-16 Il colore dei tuoi occhi cambia a caso.
17-20 I tuoi occhi emettono luce intensa per un giorno.
21-24 Il colore dei tuoi capelli cambia in un colore a caso (i nuovi capelli crescono normali).
25-28 I tuoi capelli cadono.
29-32 I tuoi capelli crescono come se fosse passato un anno.

33-36 La tua pelle prende una tonalità satura di un colore a caso per d12 mesi.
37-40 La tua pelle si ricopre di una crescita a caso per d12 mesi. d4: 1 = pelliccia, 2 = scaglie, 3 = piume, 4 = spine.
41-43 Svanisci per un minuto.
44-46 Prendi la condizione Stordito finché non Riposi.
47-49 Prendi la condizione Svenuto finché non Riposi.
50-52 Prendi la condizione Invisibile per un'ora o finché non attacchi o non lanci un Incantesimo.
53-55 Le tue orecchie diventano a punta e pelose.
56-58 Non puoi più udire suoni finché non Riposi.
59-61 La tua voce ha un volume molto alto finché non Riposi.
62-64 Non puoi più parlare finché non Riposi.
65-67 Vedi le cose Invisibili per un'ora.
68-70 Prendi la condizione Accacato finché non Riposi.
71-72 Una nuvola di fumo ti ammantava.
73-74 I tuoi PF scendono a 0.
75-76 I tuoi PF sono ripristinati.
77-78 Vantaggio ai TS di FOR e Incrementi il dado del Danno delle tue armi.
79-80 Dimezzi la tua taglia per un'ora. Ottieni Svantaggio ai TS di FOR e Riduci il dado del Danno delle tue armi.
81-82 La tua arma principale si restringe a un sedicesimo della sua taglia per un'ora.
83-84 La tua lingua diventa biforcuta.
85-86 I tuoi canini diventano lunghi e affilati.

DOPO L'AVVENTURA
Di solito, l'obiettivo di un personaggio Avventuriero è scoprire un luogo avvolto nel mistero, annientare una potente minaccia o andare alla ricerca di oscuri tesori.

LIVELLI D'ESPERIENZA
Dopo aver soddisfatto i requisiti per il prossimo Livello d'Esperienza, potresti prenderti una pausa dall'Avventura per riflettere sulla tua esperienza. Descrivi che cosa ha fatto il personaggio durante questo periodo, a prescindere se sia stato qualcosa di utile o di grandioso. Dopodiché, passi al Livello d'Esperienza successivo. Non puoi passare più di un singolo Livello d'Esperienza per sessione di gioco.
Quando passi a un nuovo Livello d'Esperienza scegli un nuovo **Traito**, ottieni **d6PF** e tiri **d20 per ciascuno Punteggio di Abilità**: se il tiro è più alto del Punteggio di Abilità, quest'ultimo aumenta di un punto fino a un massimo di 20.
Se nessun Punteggio di Abilità è cambiato, aumenta il tuo Punteggio di Abilità più basso di un punto fino al massimo di 20.

1. Novizio
Il tuo personaggio è pronto per la sua prima Avventura.

2. Riconosciuto
Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno **una** Avventura verso un luogo pericoloso prima di far ritorno alla civiltà.
3. Esperto
Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno **tre** Avventure da quando ha raggiunto il Livello Riconosciuto. Puoi adesso assegnargli un personaggio **Apprendista** creato allo stesso modo di un nuovo personaggio-giocante.

4. Veterano
Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno **cinque** Avventure da quando ha raggiunto il Livello Esperto. Adesso, ha un personaggio **Apprendista** che ha raggiunto il Livello Esperto.
5. Maestro
Il tuo personaggio ha fondato un Possedimento di almeno cento persone o se n'è impadronito. Gli viene concesso un titolo nobiliare o ne crea uno suo. Gli altri personaggi potrebbero assisterlo nel raggiungimento di questo obiettivo, sebbene in questi casi ciò renderebbe Maestro soltanto il tuo personaggio.

Progresioni Alternative per l'Esperienza (opzionale)
Se la progressione di 1-3-5 Avventure sembra troppo rapida, usate al suo posto la progressione di 3-5-7. Se giocate un grosso modulo non ripartibile, il passaggio di Livello costerà oro e tesori guadagnati in Avventura e da spendere in addestramento: 14-54-254-1254.

Perdita di Punti Abilità
Un personaggio **muore** a FOR 0. A DES 0 o a VOL 0, è **rispettivamente paralizzato o cataleptico**, non può agire prima di una **Cuagione** e deve essere condotto in un luogo sicuro.

Morte
Se un personaggio muore, chi lo giocava ne crea uno nuovo e l'Arbitro escogita un modo per farlo unire alla compagnia il prima possibile. Un'alternativa potrebbe essere prendere il controllo di un personaggio Aiutante o Apprendista.
Morale
Per evitare che il suo gruppo venga messo in rotta quando perde la metà dei suoi membri, il capo del gruppo deve superare un TS di VOL. Gli individui che sono da soli devono superare questo Tirò Salvezza quando arrivano a 0PF. Quanto detto si applica a creature nemiche o alleate, ma non ai personaggio-giocanti e nemmeno di Abilità, quest'ultimo aumenta di un punto fino a un massimo di 20.
a oppponenti incapaci di ragionare o di provare paura.

Ritirarsi
Fuggire per mettersi in salvo durante un inseguimento richiede un TS di DES e un luogo verso cui correre.
Riposo
Qualche minuto di Riposo e un sorso d'acqua fanno recuperare tutti i Punti Fertà persi, ma potrebbe far sprecare tempo prezioso o attirare pericoli.
Inoltre, il Riposo potrebbe essere proibito per clima avverso, ambiente ostile, mancanza di razioni, ecc.
Cuagione
Per recuperare Punti Abilità Persi e riprendersi da altre problematiche serie di salute occorre un'assistenza professionale o il ricorso alla magia.
Punteggi di Abilità Impliciti
Un Punteggio di Abilità non indicato va inteso pari a 10.

Reazione
Se la reazione verso un personaggio è **incerta**, per evitare una negativa si deve superare un TS di VOL.
Compagni Animali
Solo uno per personaggio e segue semplici comandi.
Condizioni:
Accacato: il soggetto potrebbe dover superare un TS di DES per riuscire a completare azioni basate sulla vista e i suoi attacchi sono Compromessi; i TS di DES dovuti a minacce esterne sono tirati con Svanaggio.
Frenato: il soggetto ha Svantaggio ai TS di DES e gli attacchi contro di esso sono Potenzialti.
Invisibile: gli attacchi del soggetto sono Potenzialti e quelli contro le creature Invisibili sono Compromessi.
Nascosto: gli attacchi del soggetto sono Potenzialti, ma qualsiasi attacco o altra azione simile rivela l'attaccante.
Stordito: il soggetto è Frenato e non può agire.
Svenuto: i PF del soggetto si riducono a 0.

3. POSSEDIMENTI

Qualsiasi comunità di 100 o più persone è un Possedimento. Uno o più personaggi potrebbero avere il controllo di un Possedimento, con il potenziale d'appropriarsi stabilmente di una parte di mondo.

PUNTEGGI DI TAGLIA E POPOLAZIONE

Il Punteggio di Taglia, o TAG, è una misura della popolazione del tuo Possedimento e potrebbe arrivare fino a un massimo di 20 punti.

TAG	Abitanti	TAG	Abitanti	TAG	Abitanti
0	<100	7	7.500	14	100.000
1	100	8	10.000	15	150.000
2	300	9	15.000	16	200.000
3	600	10	20.000	17	300.000
4	1.000	11	30.000	18	500.000
5	3.000	12	50.000	19	750.000
6	5.000	13	75.000	20	1.000.000

All'inizio di ogni mese, scegli un Interesse del Possedimento. Questo obiettivo è raggiunto alla fine del mese:

- **Tassazione:** questo mese raccogli denaro extra, guadagnando 1s per ogni abitante del Possedimento.
- **Crescita:** tira d20. Se il risultato è più alto del tuo TAG, alla il tuo TAG aumenta di 1.
- **Reclutamento:** recluti un'armata (vedi **Addestramento Milizia**, in basso). Non puoi ripetere Reclutamento finché il tuo TAG non aumenta. Il tuo prossimo tiro per Crescita avrà Svantaggio.
- **Prosperità:** questo mese non hai bisogno di tirare per controllare se c'è Malcontento nel tuo Possedimento.

Malcontento: Alla fine del mese, tira d20. Se il risultato è più basso del tuo TAG, c'è Malcontento nel tuo Possedimento. Il 10% della popolazione si rivolta e deve essere domato, altrimenti s'impadronirà del controllo del tuo Possedimento.

ARMATE E GUERRA

Addestramento Milizia: gli individui che compongono il 20% della popolazione sono idonei a essere chiamato in servizio come reclute poco qualificate (3pf). Un ulteriore 1% della tua popolazione è composto da militi di professione (FOR 12, 5pf, Combattente Novizio). Tutte le truppe devono essere equipaggiate come richiesto.

Un'armata che vince una battaglia contro una pari o più forte armata avversaria può essere ulteriormente addestrata al ritmo di 1% della tua popolazione al mese.

Le reclute diventano militi (1s/persona) e i militi diventano difensori (10s/persona) (FOR 14, 10pf, Combattente Riconosciuto).

Grandi Battaglie: quando avete a che fare con grandi numeri di individui impegnati in una battaglia (in genere, 10 o più), essi dovrebbero essere raggruppati assieme a formare un'unità. Le unità hanno gli stessi Punti Ferita di un singolo individuo di quell'unità, ma aggiungono 1 Danno per ogni singola volta che doppiano l'opponente (o sottraggono, se sono in inferiorità numerica), da -5 a +5. P. es., un'unità di 200 cavernicoli che combatte contro 50 lancieri supera in numero quest'ultima 4 a 1, ottenendo così 4 Danni bonus.

Quando le unità subiscono Danno Critico, i loro numeri vanno dimezzati e devono superare un TS di VOL o si rompono per poi sciogliersi. A FOR 0 sono spazzate via.

Gli attacchi individuali contro le unità sono Compromessi.

Gli attacchi delle unità conto individui singoli sono Potenzianti, aggiungono +5 di bonus al Danno e infliggono Danno a Scoppio.

Gli attacchi delle unità che fanno Danno da Scoppio contro altre unità, hanno un dado bonus del Danno dell'arma.

Assedi: le mura di legno hanno 6pf e Armatura 6 mentre le mura di pietra hanno 8pf e Armatura 8. Ridurre delle mura a 0pf consente di poterle superare. Le mura e le altre strutture difensive in genere ignorano qualsiasi Danno che non provenga da macchine d'assedio e simili.

Macchine d'Assedio: cannoni e simili infliggono d12 Danno da Scoppio.

Vedi **Strutture e Assedi** nell'Appendice A per maggiori dettagli e ulteriori informazioni.

ESEMPI DI POSSEDIMENTI

Collina Rossa — Casa delle Bestie-Uomo

Governante: Yur Og il Nero, Sciamano Veterano.
TAG 5 (Abitanti 3.000).

Mura di pietra (8pf, Armatura 8), 4 Lanciatori di Pietre. 30 Difensori della Tribù (ascia a due mani), 300 Uomini Selvaggi (ascia, scudo), 300 Uomini Selvaggi (arco).

Unktar — La Città d'Argilla delle Mosche

Governante: Primarca Elm Vroach, Sacerdote Maestro.
TAG 14 (Abitanti 100.000).

Mura d'argilla (7pf, Armatura 7), 10 Versatori d'Olio Bollente, 10 Cannoni. 5.000 Lancieri (lancia, scudo), 6.000 arcieri (arco), 2.000 alabardieri (alabarda, armatura leggera), 2.000 Cavalieri Leggeri (cavallo, lancia, arco), 2.000 Arcieri Nomadi (armatura leggera, arco lungo), 800 Guardie della Sala Grande (cavallo, armatura completa, spadone).

SPESE DI SOSTENTAMENTO

Squallido (d4s/mese) : Perdi d4 Punti Abilità per ciascun Punteggio di Abilità, la tua reputazione ne risente.

Adeguate (10×d4s/mese) : recuperi d4 Punti Abilità Persi per ciascun Punteggio di Abilità.

Opulento (d4f/mese) : sani qualsiasi Perdita di Punti Abilità e problematica di salute non magica, la tua reputazione cresce.

Se possiedi compagni animali, aggiungi la metà per ciascuno di essi.

Dimezza le spese se vivi a casa tua.

CAPACITÀ DI CARICO

I personaggi possono **sollevare** un quantitativo massimo di carico pari alla loro FOR elevata al quadrato in libbre (lb). Si può **trasportare** senza ostacoli, alla propria velocità, la **Metà** di questo carico. Il **Doppio** può essere **trascinato** sul terreno.

FOR	Trasp. (½), lb	Sollev. lb	Trasc. (×2), lb
1	½	1	2
2	2	4	8
3	4½	9	18
4	8	16	32
5	12½	25	50
6	18	36	72
7	24½	49	98
8	32	64	128
9	40½	81	162
10	50	100	200
11	60½	121	242
12	72	144	288
13	84½	169	338
14	98	196	392
15	112½	225	450
16	128	256	512
17	144½	289	578
18	162	324	648
19	180½	361	722
20	200	400	800

(Trasp. = trasportato, Sollev. = sollevato, Trasc. = trascinato)

1 lb è uguale al peso di 100 fiorini d'oro, 1000 scellini d'argento o 1000 pennies di rame.

INGOMBRO

Al di là di una penalità alla velocità, un carico pesante **riduce i PF a 0**. La stessa riduzione dei PF avviene quando si trasportano **più di tre** oggetti scomodi da spostare. Gli oggetti sono considerati scomodi da spostare se richiedono entrambe le mani per poter essere trasportati o sono comunque poco maneggevoli, come armi a due mani, armature, un Tomo del Místico, un vaso di polvere nera, ecc.

FOLLIA

Se la vostra partita è incentrata particolarmente su di un tema horror, potreste volere tracciare la sanità dei personaggi.

Ogni volta che il personaggio viene esposto a una fonte di terrore soprannaturale, deve superare un TS di VOL o ottiene un Livello di Follia.

Una bella dormita di una notte riduce di 1 il Livello di Follia.

Quando il Livello di Follia supera il Livello d'Esperienza del personaggio, quest'ultimo impazzisce: tirate per l'Effetto Immediato e per quello Prolungato. Gli Effetti Prolungati richiedono un Trattamento Curativo per poter essere eliminati.

d20	Effetto Immediato
1-4	Tremore.
5-7	Urli a gran voce , facendo parecchio rumore.
8-10	Ti dimeni , attaccando al tuo prossimo turno un bersaglio vicino a caso.
11-13	Vai in panico e corri via. 2 possibilità su 6 di mollare la tua arma mentre lo fai.
14-15	Frenesia . Spendi i tuoi turni ad attaccare un bersaglio vicino a caso. Dopo averne attaccato uno alleato, puoi riprenderti superando un TS di VOL.
16-17	Cecità finché non Riposi.
18-19	Paralisi finché non arriva un Danno o chiacchia non usi la propria azione per scrollarla di dosso.
20	Svieni . Per riprendere conoscenza, hai bisogno dell'assistenza di un soggetto alleato e di un Riposo.
d20	Effetto Prolungato
1-4	Incubi .
5-7	Allucinazioni . A discrezione dell'Arbitro.
8-10	Mutismo . Perdi la capacità di parlare.
11-13	Fobia . Gli attacchi contro la causa della fobia sono Compromessi.
14-15	Paranoia . Svantaggio ai TS di VOL.
16-17	Vertigini . Svantaggio ai TS di DES.
18-19	Debolezza . Svantaggio ai TS di FOR.
20	Torpore . Non puoi eseguire azioni.

Effetti Residuali

Alcune esperienze particolarmente scioccanti potrebbero lasciare un segno permanente sulla psiche del personaggio, in genere come forma leggera di qualche Effetto Prolungato, un'ossessione, un comportamento compulsivo, ecc.

4. MAGIA

Incanestimi Preparati e Arcanocombustione

Scritti in Runico e trovati su Tomi e Pergamene, gli Incanestimi richiedono qualche minuto di calma ininterrotta e d'attenzione per poter essere lanciati, oltre a un corredo di gesti dettagliati e canbiente. Pertanto, è di norma impossibile lanciarli in combattimento. Un Mistic può lanciare qualunque Incanestimo di un Cerchio uguale o inferiore al suo Livello da Mistico.

Effetti in Corso: durano finché non si lancia un altro Incanestimo; gli esseri extraplanari convocati restano.

Incanestimi Persistenti: l'effetto dura finché si desidera o finché non si lancia di nuovo lo stesso Incanestimo. È possibile tenere contemporaneamente attivi fino a 2 Livello da Mistico Incanestimi Persistenti.

Trucchetti: sono trucchi di magia minori e non veri Incanestimi, per questo non interrompono gli effetti in corso di un Incanestimo precedente e il loro lancio richiede l'uso di un Focus.

Ogni Mistico trasporta un Focus, di solito un globo, una bacchetta o un bastone, che consente al costo di un'azione di lanciare istantaneamente, eseguendo i gesti appropriati e le canbiente necessarie, un Incanestimo preparato o un qualsiasi Trucchetto conosciuto.

Un Focus non funziona quando si indossa un'armatura, eccetto che con i Trucchetti.

Il Focus può essere impiegato per dissolvere l'effetto in corso dell'Incanestimo di un altro Mistico a meno che quest'ultimo non superi un TS di VOL, se il suo Livello da Mistico è più alto del tuo, allora ottiene un Vantaggio.

Dissolvere un Incanestimo Persistente richiede invece che sia tu a superare un TS di VOL. In caso di fallimento, l'Incanestimo rimane e tu subisci una Perdita di VOL in base al Cerchio dell'Incanestimo: da d2 (Trucchetto) a d12 (5° Cerchio); se il tuo Livello da Mistico è più alto del Cerchio dell'Incanestimo, ottieni un Vantaggio.

Ogni volta che prendi il Tratto Mistico, scegli quale dei tuoi Incanestimi vuoi rendere Distintivo. Un Incanestimo Distintivo si può lanciare senza preparazione e alla metà del suo costo (1pf per Cerchio dell'Incanestimo).

Ogni Mistico trasporta un Focus, di solito un globo, una bacchetta o un bastone, che consente al costo di un'azione di lanciare istantaneamente, eseguendo i gesti appropriati e le canbiente necessarie, un Incanestimo preparato o un qualsiasi Trucchetto conosciuto.

Un Focus non funziona quando si indossa un'armatura, eccetto che con i Trucchetti.

Il Focus può essere impiegato per dissolvere l'effetto in corso dell'Incanestimo di un altro Mistico a meno che quest'ultimo non superi un TS di VOL, se il suo Livello da Mistico è più alto del tuo, allora ottiene un Vantaggio.

Dissolvere un Incanestimo Persistente richiede invece che sia tu a superare un TS di VOL. In caso di fallimento, l'Incanestimo rimane e tu subisci una Perdita di VOL in base al Cerchio dell'Incanestimo: da d2 (Trucchetto) a d12 (5° Cerchio); se il tuo Livello da Mistico è più alto del Cerchio dell'Incanestimo, ottieni un Vantaggio.

Ogni Mistico trasporta un Focus, di solito un globo, una bacchetta o un bastone, che consente al costo di un'azione di lanciare istantaneamente, eseguendo i gesti appropriati e le canbiente necessarie, un Incanestimo preparato o un qualsiasi Trucchetto conosciuto.

Un Focus non funziona quando si indossa un'armatura, eccetto che con i Trucchetti.

Il Focus può essere impiegato per dissolvere l'effetto in corso dell'Incanestimo di un altro Mistico a meno che quest'ultimo non superi un TS di VOL, se il suo Livello da Mistico è più alto del tuo, allora ottiene un Vantaggio.

Dissolvere un Incanestimo Persistente richiede invece che sia tu a superare un TS di VOL. In caso di fallimento, l'Incanestimo rimane e tu subisci una Perdita di VOL in base al Cerchio dell'Incanestimo: da d2 (Trucchetto) a d12 (5° Cerchio); se il tuo Livello da Mistico è più alto del Cerchio dell'Incanestimo, ottieni un Vantaggio.

Ogni Mistico trasporta un Focus, di solito un globo, una bacchetta o un bastone, che consente al costo di un'azione di lanciare istantaneamente, eseguendo i gesti appropriati e le canbiente necessarie, un Incanestimo preparato o un qualsiasi Trucchetto conosciuto.

Un Focus non funziona quando si indossa un'armatura, eccetto che con i Trucchetti.

Il Focus può essere impiegato per dissolvere l'effetto in corso dell'Incanestimo di un altro Mistico a meno che quest'ultimo non superi un TS di VOL, se il suo Livello da Mistico è più alto del tuo, allora ottiene un Vantaggio.

Dissolvere un Incanestimo Persistente richiede invece che sia tu a superare un TS di VOL. In caso di fallimento, l'Incanestimo rimane e tu subisci una Perdita di VOL in base al Cerchio dell'Incanestimo: da d2 (Trucchetto) a d12 (5° Cerchio); se il tuo Livello da Mistico è più alto del Cerchio dell'Incanestimo, ottieni un Vantaggio.

Ogni Mistico trasporta un Focus, di solito un globo, una bacchetta o un bastone, che consente al costo di un'azione di lanciare istantaneamente, eseguendo i gesti appropriati e le canbiente necessarie, un Incanestimo preparato o un qualsiasi Trucchetto conosciuto.

Un Focus non funziona quando si indossa un'armatura, eccetto che con i Trucchetti.

Il Focus può essere impiegato per dissolvere l'effetto in corso dell'Incanestimo di un altro Mistico a meno che quest'ultimo non superi un TS di VOL, se il suo Livello da Mistico è più alto del tuo, allora ottiene un Vantaggio.

Dissolvere un Incanestimo Persistente richiede invece che sia tu a superare un TS di VOL. In caso di fallimento, l'Incanestimo rimane e tu subisci una Perdita di VOL in base al Cerchio dell'Incanestimo: da d2 (Trucchetto) a d12 (5° Cerchio); se il tuo Livello da Mistico è più alto del Cerchio dell'Incanestimo, ottieni un Vantaggio.

APPENDICE A: REGOLE AGGIUNTIVE E ALTERNATIVE

MODALITÀ ESTREMA

Per aumentare la difficoltà, usate le regole seguenti:

- + I Mistici usano la regola della **Selezione Casuale degli Incanestimi**.
- + Quando i Mistici falliscono il loro TS per Arcanocombustione Critica, subiscono un **Contatempo Magico**.
- + I personaggi che prendono **Danno Critico** hanno bisogno che un personaggio alleato spenda la propria azione per occuparsi della ferita o Perdere d6 FOR a ciascun turno successivo.
- + Usate la regola delle **Lesioni**. I tiri di **Arto rotto** impongono invece la perdita dell'arto. I tiri di **Ferita gravissima** cambiano in morte istantanea.

LESIONI

Se fallisci un Tiro Salvezza per Danno Critico, tira per una lesione. Gli effetti di una lesione potrebbero essere risolti tramite Guarigione.

d20	Lesione
1-4	Ematoma. Nulla di serio.
5-7	Citricce. Questa lascerà un segno.
8-9	Commozione cerebrale. Svant. al TS di VOL.
10-11	Costola incrinata. Svant. ai TS di DES.
12-13	Muscolo strappato. Svant. ai TS di FOR.
14-15	Attrezzaia rotta. Ordine: scudo → armatura → arma.
16	Cranio fratturato. Perdita di d6 VOL.
17	Costole rotte. Perdita d6 DES.
18	Emorragia interna. Perdita di d6 FOR.
19	Arto rotto. Tira per l'arto. d4: 1-2 = braccio sinistro/destro (non puoi più usarlo), 3-4 = gamba sinistra/destra (non puoi più correre, saltare, ecc. L'arto viene perduto se subisce un secondo colpo).
20	Ferita gravissima. Il prossimo Tiro Salvezza per Danno Critico che si fallisce porterà alla morte.

Torre, lanterne e fuochi da campo illuminano in un raggio di 30 piedi. Grandi falò potrebbero proiettare luce al doppio della distanza. Candele e simili illuminano solo in un raggio di 10 piedi e pertanto non comunemente utilizzate da chi va in Avventura.

Torcia: dura per circa un'ora. Se usata come arma, fa d4 Danno da Fuoco, ma potrebbe spegnersi.

Lanterna: dura circa quattro ore, la luce che proietta può essere smorzata quando si vuole ed è ricaricabile con olio da lampada.

Torre, lanterne e fuochi da campo illuminano in un raggio di 30 piedi. Grandi falò potrebbero proiettare luce al doppio della distanza. Candele e simili illuminano solo in un raggio di 10 piedi e pertanto non comunemente utilizzate da chi va in Avventura.

Torcia: dura per circa un'ora. Se usata come arma, fa d4 Danno da Fuoco, ma potrebbe spegnersi.

Lanterna: dura circa quattro ore, la luce che proietta può essere smorzata quando si vuole ed è ricaricabile con olio da lampada.

Torre, lanterne e fuochi da campo illuminano in un raggio di 30 piedi. Grandi falò potrebbero proiettare luce al doppio della distanza. Candele e simili illuminano solo in un raggio di 10 piedi e pertanto non comunemente utilizzate da chi va in Avventura.

Torcia: dura per circa un'ora. Se usata come arma, fa d4 Danno da Fuoco, ma potrebbe spegnersi.

Lanterna: dura circa quattro ore, la luce che proietta può essere smorzata quando si vuole ed è ricaricabile con olio da lampada.

Torre, lanterne e fuochi da campo illuminano in un raggio di 30 piedi. Grandi falò potrebbero proiettare luce al doppio della distanza. Candele e simili illuminano solo in un raggio di 10 piedi e pertanto non comunemente utilizzate da chi va in Avventura.

Torcia: dura per circa un'ora. Se usata come arma, fa d4 Danno da Fuoco, ma potrebbe spegnersi.

Lanterna: dura circa quattro ore, la luce che proietta può essere smorzata quando si vuole ed è ricaricabile con olio da lampada.

“Into the Dungeon: Revised” è da intendersi come un gioco dal regolamento leggero: tenetelo a mente se decidete di usare una qualsiasi delle regole presenti in questa appendice.

PERSONAGGI

Invece di usare il Tiro Extra per il denaro iniziale, ignoratelo. Il denaro di partenza è 21 meno la media dei Punteggi di Abilità (arrotondando per eccesso).

PERSONAGGI EPICI

Se volete che i personaggi-giocanti siano più potenti, tirate 2d6 + 6 per i Punteggi di Abilità e d4 + 2 per i PF.

PERSONAGGI COMUNI

Se volete che i personaggi-giocanti siano persone comuni, tirate 2d8 + 1 per i Punteggi di Abilità e d6 per i PF. Poi, niente Tratti, scegliete solo un Background.

Quando dovrete avanzare un personaggio simile a Novizio, scegliete un Tratto, tirate di nuovo per i PF tenendo il risultato migliore e tirate d20 per ciascun Punteggio di Abilità: se il tiro è più alto del Punteggio di Abilità, allora questo sale di 1 (fino a 18).

Quando create il personaggio o avanzate a un nuovo Livello d'Esperienza, invece di scegliere un nuovo Tratto, fate un tiro per prenderne uno a caso e fate lo stesso per eventuali Incanestimi random, Competenze e Domi, per ottenere in cambio uno dei seguenti benefici:

- + Fare un tiro in più per i PF e prendere il risultato migliore.
- + Aumentare un Punteggio di Abilità di 1 (fino a 20).

CONTESE

In una disputa per cui un semplice Tiro Salvezza non sarebbe sufficiente, entrambe le parti fanno un TS: se una delle parti ha successo, vince. Se il TS riesce a entrambe, vince chi ha fatto il tiro più basso. In caso di pareggio, vince chi ha il Punteggio di Abilità più alto.

Se sono coinvolte delle armi, l'attacco potrebbe essere sottratto dal tiro o aggiunto a quello dell'opponente.

TIRI SALVEZZA DI GRUPPO

Quando l'intero gruppo agisce come un tutt'uno, potrebbe essere fatto un Tiro Salvezza di Gruppo. Se più della metà dei personaggi supera il proprio Tiro Salvezza, il tentativo di governare un'imbarcazione durante una tempesta potrebbe richiedere un Tiro Salvezza di Gruppo di FOR e superare furtivamente le guardie un Tiro Salvezza di Gruppo di DES.

DISTANZE/AREE

- + **Breve o Ravvicinata/Piccola** — un paio di passi
- + **Intermedia** — circa 30 piedi (il movimento in un turno)
- + **Distante/Grande o Nei Paraggi** — a circa 60 piedi

Quando non specificato, l'Incantesimo influenza un singolo bersaglio nei paraggi e che sei in grado di vedere.

INCANTESIMI RANDOM**36 Incantesimi Random**

d6,d6	Inc.	d6,d6	Inc.	d6,d6	Inc.
1,1	1	3,1	13	5,1	25
1,2	2	3,2	14	5,2	26
1,3	3	3,3	15	5,3	27
1,4	4	3,4	16	5,4	28
1,5	5	3,5	17	5,5	29
1,6	6	3,6	18	5,6	30
2,1	7	4,1	19	6,1	31
2,2	8	4,2	20	6,2	32
2,3	9	4,3	21	6,3	33
2,4	10	4,4	22	6,4	34
2,5	11	4,5	23	6,5	35
2,6	12	4,6	24	6,6	36

(Inc. = Incantesimo)

40 Incantesimi Random

d4 × 10 + d10 (sul d10, considera 10 uguale a 0)

48 Incantesimi Random

d6,d8	Inc.	d6,d8	Inc.	d6,d8	Inc.
1,1	1	3,1	17	5,1	33
1,2	2	3,2	18	5,2	34
1,3	3	3,3	19	5,3	35
1,4	4	3,4	20	5,4	36
1,5	5	3,5	21	5,5	37
1,6	6	3,6	22	5,6	38
1,7	7	3,7	23	5,7	39
1,8	8	3,8	24	5,8	40
2,1	9	4,1	25	6,1	41
2,2	10	4,2	26	6,2	42
2,3	11	4,3	27	6,3	43
2,4	12	4,4	28	6,4	44
2,5	13	4,5	29	6,5	45
2,6	14	4,6	30	6,6	46
2,7	15	4,7	31	6,7	47
2,8	16	4,8	32	6,8	48

(Inc. = Incantesimo)

L'Arbitro potrebbe fornire ai Mistici un elenco degli Incantesimi per i loro Tomi o usare gli esempi in basso, tenuto conto che essi sono ben lungi dal rappresentare tutti gli Incantesimi che esistono al mondo, la vasta maggioranza dei quali resta sconosciuta a qualunque persona.

TRUCCHETTI

1. **Accendere/Spegnere:** un oggetto che hai in mano illumina come una torcia oppure viene spenta una fonte di luce nei paraggi non più grande di una torcia.
2. **Colpo Guidato:** il bersaglio ottiene un dado bonus per il Danno al suo prossimo attacco.
3. **Frastornare:** una creatura umanoide deve superare un TS di VOL o viene Stordita per il prossimo turno.
4. **Iettatura:** il prossimo attacco di una creatura umanoide è Compromesso.
5. **Individuazione del Magico:** individua gli effetti degli Incantesimi e gli oggetti magici nei paraggi (l'individuazione è bloccata da pareti, porte, ecc.).
6. **Individuazione del Veleno:** individui con il tuo tocco la presenza di veleno in una creatura o in un piccolo oggetto.
7. **Mano Magica:** telecinesi fino a 5 libbre.
8. **Marchio Arcano:** incidi una runa personale (visibile o invisibile). Persistente.
9. **Occludere:** tocchi un oggetto che potresti tenere nel palmo di una mano e lo rendi Invisibile. Persistente.
10. **Ostacolare la Non Morte:** infligge d4 Danno a un essere non morto, ignorando Armatura e resistenze.
11. **Prestidigitazione:** esegue un semplice trucco di magia, crea o cela un effetto sensoriale minore.
12. **Provocazione:** una creatura deve superare un TS di VOL o è spinta ad attaccarti.
13. **Raggio di Gelo:** un raggio fa d4 Danno da Freddo.
14. **Resistenza:** al tuo tocco, una creatura ignora gli effetti di norma fastidiosi, come caldo soffocante, malattie cutanee pruriginose o una tempesta di sabbia. Persistente.
15. **Riparare:** esegui con un tocco riparazioni minori su di un oggetto.
16. **Rumore Fantasma:** diffonde voci o suoni di fantasia oppure sussurra un messaggio a un bersaglio in vista.
17. **Scintilla:** il tuo tocco fa d4 Danno da Elettricità che ignora l'Armatura.
18. **Segnale Luminoso:** invia un segnale luminoso che può essere visto da una certa distanza. Se scagliato contro un bersaglio fa d4 Danno da Fuoco.
19. **Spruzzo Acido:** un globo fa d4 Danno da Acido. Corrode leggermente il legno.
20. **Tacitare:** al tuo tocco, una creatura umanoide viene resa muta per il prossimo turno.

5° CERCHIO

1. **Alterare Fato:** il risultato del prossimo tiro del bersaglio è alterato da un $\pm d12$, ma non può uscire dalla gamma di risultati del tiro originale.
2. **Arma Perfetta:** convoca un'arma da mischia (d10/d12) o a distanza (d10) che ignora tutte le resistenze soprannaturali. Svanisce dopo aver tirato il massimo Danno possibile. Persistente.
3. **Cepi Planari:** intrappola, finché non esegue un compito, una creatura extraplanare che fallisce un TS di VOL.
4. **Compagnia dell'Eremita:** convoca un tuo duplicato. È incapace di fare magie, non può nuocere o disubbidirti ed è sempre dell'umore giusto. Qualunque Danno inferto a te, lo subisce anche il tuo duplicato e viceversa. Persistente.
5. **Cono di Freddo:** d12 Danno di Freddo a chiunque si trovi all'interno di un cono grande.
6. **Contattare Altro Piano:** ti fa porre una domanda a un'entità extraplanare. TS di VOL o perdi d6 VOL.
7. **Controllo dell'Acqua:** innalzi, abbassi o separi l'acqua.
8. **Creazione Maggiore:** crei un oggetto di pietra e metallo. Persistente.
9. **Demenza Precoce:** al tuo tocco, TS di VOL o si va a VOL 0.
10. **Disintegrazione:** d12 Danno che ignora l'Armatura. Fallendo un TS per Danno Critico, la creatura si polverizza. I bersagli non più grandi di un elefante sono distrutti del tutto a Opf.
11. **Dominare Persona:** TS di VOL o una creatura umanoide è controllata per via telepatica. Il TS va ripetuto ogni volta che si nuoce al bersaglio.
12. **Esilio:** TS di VOL o una creatura ritorna al suo piano d'esistenza natio. Se nativa del piano corrente, sparisce per un minuto e poi ritorna in sicurezza.
13. **Fedele Segugio del Mistico:** un cane fantasma può fare la guardia o attaccare e resterà sempre nei paraggi di chi ha lanciato l'Incantesimo. VOL 15, 3d6pf, d8 Morso. Persistente.
14. **Grazia Salvifica del Mistico:** se il bersaglio prende Danno, puoi decidere di prenderlo tu al suo posto, terminando l'Incantesimo. A Opf funziona come un Danno da lancio di Incantesimi che bersaglia la tua VOL. Persistente.
15. **Incenerire:** dà fuoco a un bersaglio. Fa d12 Danno da Fuoco ora e poi, finché non si supera un TS di DES o non si trova un sistema per spegnere le fiamme, alla fine di ogni prossimo turno.
16. **Legame Telepatico:** crea un collegamento telepatico tra soggetti alleati. Tutti i bersagli devono essere nei paraggi al momento del lancio. Persistente.
17. **Mano Interposta:** una mano blocca 5d6pf di Danno di un singolo bersaglio avversario.
18. **Metamorfosi Funesta:** TS di FOR o trasforma permanentemente una creatura in un animale innocuo.
19. **Muro di Forza:** un grande muro Invisibile è immune al Danno. Dura per per d6 minuti.
20. **Muro di Pietra:** crea un grande muro di pietra (16pf, Armatura 8) che può essere plasmato.
21. **Nube Mortale:** puoi spostare lentamente sul terreno questa piccola nuvola. Le creature viventi che restano al suo interno subiscono una Perdita di d6 FOR se falliscono un TS di FOR.
22. **Occhi Indiscreti:** d6 occhi fluttanti vanno in perlustrazione per conto tuo.
23. **Passa Pareti:** per la durata dell'Incantesimo, crea un passaggio attraverso un muro di legno o di pietra.
24. **Permutazione:** un bersaglio consenziente Perde da d4 a d12 Punti Abilità e un altro bersaglio ne recupera un pari ammontare a una qualsiasi Abilità. La scelta del dado, delle Abilità e dei bersagli spetta a te.
25. **Pietrificazione:** TS di FOR o il bersaglio è trasformato permanentemente in una statua.
26. **Portale Planare:** apri un portale verso un'altra realtà. Funziona in entrambe le direzioni.
27. **Santuario Privato del Mistico:** crea un'illusione che impedisce a chiunque di visualizzare o scrutare un'area. Persistente.
28. **Scrigno Segreto:** nasconde uno scrigno prezioso in uno spazio extraplanare; puoi recuperarlo a volontà.
29. **Simbolo di Sonno:** incidi una Runa che pone chi la legge in un sonno magico se fallisce un TS di VOL. Il sonno magico dura quanto l'Incantesimo stesso. Persistente.
30. **Spezza Incantamento:** al tuo tocco, liberi da incantamenti, trasformazioni, maledizioni e pietrificazioni.
31. **Suggestione di Massa:** TS di VOL o le creature sono costrette a seguire il piano d'azione pronunciato. I TS contro suggestioni che sono nocive per i bersagli sono tirati con Vantaggio.
32. **Sventura:** risucchia l'energia vitale da d12 bersagli viventi infliggendo loro d12 Danno ciascuno. Quando bersagli le piante, tira il d12 per il Danno due volte e prendi il risultato maggiore.
33. **Tela Sanguinosa:** riempie un'area grande definita a tuo piacimento con una densa ragnatela di fili affilati come rasoi. Chiunque provi a muoversi o ad agire al suo interno deve superare un TS di DES o prende d10 Danno e pone fine immediatamente al proprio turno.
34. **Telecinesi:** sposta un oggetto, attacca una creatura o scaglia via un oggetto o una creatura. Il Danno dipende dalla taglia del bersaglio dell'oggetto; le creature scagliate prendono l'appropriato Danno da caduta.
35. **Teletrasporto:** ti trasporta istantaneamente in una località conosciuta distante non più di 100 miglia.
36. **Trasformazione della Terra:** fango in roccia o roccia in fango.

4° CERCCHIO

1. **Allucinazione Letale:** una spaventosa e invincibile illusione visibile al solo bersaglio. Attacca faccena di Danno, poi sparisce. Con Danno Critico, il bersaglio deve superare un TS di VOL o muore di paura.
2. **Arco Dimensionale:** vieta il movimento extradimensionale nei paraggi.
3. **Animare Corpi:** crea da cadaveri fino a d4 zombi e scheletri non morti. Hai il controllo su di essi mentre dura l'Incantesimo.
4. **Catena di Fulmini:** colpisce d10 bersagli infliggendo a ciascuno d10 Danni da Eletticità che ignora l'Armatura.
5. **Charme Superiore:** TS di VOL o una creatura ti tratta come se tra voi ci fosse un'alleanza.
6. **Confusione:** le creature nell'area intermedia che falliscono un TS di VOL si comportano in modo loro turba: 1 = attaccano i soggetti a loro alleati, 2-3 = non fanno nulla, 4 = attaccano i soggetti a loro nemici.
7. **Contagio:** infetta una creatura con un'orribile malattia, che toglie 6 punti a un singolo Punteggio di Abilità immediatamente e poi a ogni giorno successivo finché non viene Guarita.
8. **Convoca Essere:** chiama un qualsiasi essere extra-planare scelto. Non ha vincoli di lealtà verso di te.
9. **Creare Acqua:** una fonte inizia a zampillare acqua dal pavimento o da una parete.
10. **Creazione Minore:** crea un piccolo oggetto di tessuto o di legno. Persistente.
11. **Disperazione Schiacciante:** tutti i soggetti in un'area grande devono superare un TS di VOL o i loro attacchi sono Compromessi.
12. **Globo di Invulnerabilità:** ferma gli Incantesimi fino al 3° Cerchio dentro una piccola sfera.
13. **Incubo:** TS di VOL ogni notte o il bersaglio si sveglia con la metà del PF e non riuscirà a ripristinare finché non dormirà per una notte intera senza fare brutti sogni. Persistente.
14. **Individuazione dello Scuramento:** ti avverte della presenza di intercezzazioni magiche.
15. **Indurre il Panico:** le creature all'interno di un cono grande devono superare un TS di VOL o fuggono per la durata.
16. **Infilggi Maledizione:** il bersaglio ottiene Svanaggio a tutti i TS finché non viene Guarito.
17. **Locazza Creatura:** indica la direzione verso una creatura familiare.
18. **Messaggio:** consegna istantaneamente e ovunque un breve messaggio. Un soggetto destinatario può inviare una breve risposta.
19. **Muro di Fuoco:** passare attraverso questo grande muro infligge d10 Danno da Fuoco.
20. **Muro di Ghiaccio:** crea un grande muro di ghiaccio (12pf, Armatura 3) o una semistiera. Può intrappolare le creature al suo interno, a meno che non superino un TS di DES.
21. **Nebbia Solida:** impedisce la visione e rallenta i movimenti in un'area grande.
22. **Occhio Arcano:** crea un occhio invisibile fluttuante che controlla e attraversa cui puoi vedere e anche lanciare i tuoi Trucchetti.
23. **Relle di Pietra:** una creatura ottiene Armatura 3, ma non può più correre o nuotare.
24. **Plasma Pietra:** scopisce un piccolo cubo di pietra dandogli una qualsiasi forma.
25. **Potimorfismo:** dà a una creatura consenziente una nuova forma permanente. Il bersaglio mantiene i suoi Punteggi di Abilità e PF mentre ottiene le capacità e le limitazioni della nuova forma, con e non può essere trasformato di nuovo se non dopo un giorno. Superare un TS di VOL consentirà di ottenere l'esatto aspetto desiderato, altrimenti varierà in modo casuale.
26. **Porta Dimensionale:** ti teletrasporta entro una distanza intermedia.
27. **Rimuoventi Maledizioni:** al tuo tocco, una creatura si libera da qualunque Svanaggio o Compromissione di natura magica.
28. **Riparo Sicuro:** crea un solito cottage.
29. **Scrutare:** spia il bersaglio da lontano.
30. **Scudo di Fuoco:** le creature che ti attaccano in mischia prendono 6 Danno da Fuoco; tu, sei immune al Danno da Fuoco e a quello da Freddo.
31. **Sfera Resiliente:** un globo di forza protegge una creatura, ma la intrappola. Per evitarlo, bisogna superare un TS di DES.
32. **Simbolo di Dolore:** incidi una piccola Runa che causa dolore quando letta. Il soggetto che la legge perde immediatamente d4 FOR e deve superare un TS di VOL o viene Stordito e urla finché non supera un TS di VOL alla fine del suo turno. Persistente.
33. **Terreno Illusorio:** cambia l'aspetto esteriore di un tipo di terreno, parete, pavimento, soffitto, ecc.
34. **Trama Arcobaleno:** delle luci affascinate le creature che possono vederli. In combattimento, sono ni all'effetto finché l'Incantesimo non viene lanciato del proprio turno. Superato il TS, diventano imm-Stordite finché non superano un TS di VOL alla fine del proprio turno. Persistente.
35. **Trappola di Fuoco:** il tuo fuoco piazza una trappola su di un aggeggio o una porta. L'apertura infligge d12 Danno da Fuoco. Persistente.
36. **Vera Invisibilità:** una creatura può attaccare e restare invisibile.

1° CERCCHIO

1. **Allarme:** i soggetti intrusi attivano un allarme la durata.
2. **Individuazione dei Caduti:** rivela corpi morti ed esseri non morti nei paraggi.
3. **Auto-Mascheramento:** ti cambi l'aspetto del viso.
4. **Blocca Porta:** mantiene chiusa una porta.
5. **Caduta Plume:** gli oggetti o le creature in una piccola sfera cadono lentamente.
6. **Camuffamento:** chiunque si trovi adiacente a te è difficile da notare o da rintracciare.
7. **Cancellare:** scritti normali o magici svaniscono al tuo tocco.
8. **Charme:** TS di VOL o un essere umanoide diventa amichevole fino al suo prossimo Riposo.
9. **Colla:** un singolo oggetto viene incollato a un altro. Se lanciato su di una creatura, deve superare un TS di FOR o non può più muoversi.
10. **Comprensione dei Linguaggi:** comprendi tutti i linguaggi parlati e scritti.
11. **Convoca Creatura:** chiama una creatura extraplanare non intelligente non più grande di un piccolo cane. Non ha vincoli di lealtà verso di te.
12. **Correggi:** finché non Riposa, una creatura consentiente è immune alla paura, ma incapace di ritirarsi da una battaglia.
13. **Dardo Incantato:** svolta gli angoli, d4 Danno che ignora l'Armatura.
14. **Destriero:** convoca un cavallo da corsa. Sparisce dopo che ha preso Danno.
15. **Disco Fluttuante:** crea un disco orizzontale del diametro di 3 piedi, che può reggere 100 libbre, fluttua a 3 piedi dal suolo e si muove piano al tuo comando.
16. **Folata di Vento:** soffia via o butta giù cose in un'area attorno a te. Gli attacchi a distanza sono come medio. TS di FOR per resistere.
17. **Foschia Coprente:** della foschia copre una piccola la area attorno a te. Gli attacchi a distanza sono Compromessi.
18. **Grasso:** rende scivolosa una cosa o una piccola area. TS di DES per evitare scivolamenti.
19. **Identifica:** svela le proprietà base di un oggetto magico in mano, come modo di attivazione ed effetto generale. Info precise su come funziona, proprietà nascoste, maledizioni, ecc., non sono rilevate.
20. **Immagine Silenziosa:** crea un'illusione minore immobile di tua ideazione.
21. **Incuti Paura:** TS di VOL o la creatura fugge per la durata.
22. **Individuazione delle Porte Segrete:** rivela le porte nascoste nei paraggi.
23. **Individuazione delle Porte Segrete:** rivela le porte nascoste nei paraggi.
24. **Ingrandisci/Impiccolisci:** al tuo tocco, una creatura umanoidale raddoppia o dimezza la sua taglia rispettivamente incrementando o riducendo il danno del Danno della sua arma. Il bersaglio potrebbe scegliere di evitare l'effetto con un TS di FOR.
25. **Ipnotismo:** affascina creature che falliscono un TS di VOL. In combattimento, i loro attacchi al prossimo turno sono Compromessi.
26. **Mani Brucianti:** 6 Danno da Fuoco in un piccolo cono.
27. **Pirotecnica:** diffondi o estingui il fuoco, tramutandolo in luce accecante o fumo soffocante.
28. **Protezione:** ignori il prossimo caso di effetti nocivi provenienti da una specifica fonte.
29. **Risata Orrida:** TS di FOR o una creatura umanoide ride e Compromette i suoi attacchi finché non supera il TS alla fine del suo turno.
30. **Salto:** una creatura può saltare il doppio della distanza in lungo e in altezza.
31. **Schiuma Rapida:** corti al doppio della velocità.
32. **Sciame:** convoca uno sciame di pipistrelli, ratti o ragni. È innocuo, ma distrae.
33. **Scudo:** un disco invisibile ti dà +1 Armatura e blocca i Dardi Incantati.
34. **Serviti Invisibile:** una forza invisibile (FOR 5, 1pf, non può attaccare) obbedisce al tuo comando.
35. **Sonno:** ha effetto su creature viventi. Quelli rilassati si addormentano, le altre si sentono letargiche, il che riduce i loro dadi del Danno.
36. **Sopportare Elementi:** chiunque si trovi adiacente a te può rimanere a suo agio in ambienti caldi o freddi.
37. **Spray Colorato:** TS di DES o il bersaglio è Accettato al prossimo turno.
38. **Stretta Folgorante:** il tuo tocco fa 6 Danno da Eletticità che ignora l'Armatura.
39. **Tocco Gelido:** TS di FOR o una creatura vivente perde d4 FOR.
40. **Vero Colpo:** il bersaglio del tuo prossimo attacco deve superare un TS di DES o l'attacco bypassa i PF e va direttamente sul Punteggio di FOR.

2° CERCHIO

1. **Accecare:** TS di FOR o si prende la condizione Accecato finché non ci si Riposa.
2. **Arma Magica:** tocchi un'arma per renderla magica (Incrementi il dado del Danno (fino a d10), ignora tutte le resistenze soprannaturali) per la durata.
3. **Assordare:** assorda chiunque in'area intermedia.
4. **Altera Sembianze:** assumi le sembianze di una creatura simile a te.
5. **Bocca Magica:** tocchi un oggetto e lo fai parlare una volta o ogni volta che è innescato. Persistente.
6. **Comandare Essere Non Morto:** una creatura non morta ti obbedisce se non supera un TS di VOL.
7. **Convoca Animale:** chiami un animale extraplanare intelligente. Non ha vincoli di lealtà verso di te.
8. **Eroismo:** una volta prima di ciascun Riposo, una creatura può tirare di nuovo un dado del Danno o un 20 ottenuto con un TS. Persistente.
9. **Falsa Vita:** riottieni tutta la FOR Persa, ma svanisce dopo un minuto o se lanci un altro Incantesimo.
10. **Fiamma Continua:** l'oggetto toccato emette luce come una torcia perenne che non fa calore. Persistente.
11. **Forza del Toro:** dà un d8 per il Danno senz'armi in mischia e Vantaggio sui TS di FOR.
12. **Frantumare:** una vibrazione sonora fa d6 Danno da Scoppio che ignora l'Armatura a chi ti è adiacente. Oggetti o esseri di cristallo subiscono invece d12 Danno da Scoppio che ignora l'Armatura.
13. **Freccia Acida:** d6 Danno da Acido ora e, se non è lavato via, d4 Punti di FOR Persi (soggetti all'Armatura) alla fine del prossimo turno.
14. **Grazia del Gatto:** dà Vantaggio ai TS di DES, i dadi del Danno delle armi a distanza sono Incrementati.
15. **Illusione Minore:** evoca un'immagine con suono.
16. **Immagine Speculare:** crea d4 esche che sono tuoi duplicati. Un duplicato sparisce se viene colpito.
17. **Individuazione dei Pensieri:** TS di VOL o si "odono" i pensieri superficiali del bersaglio.
18. **Invisibilità:** un bersaglio è Invisibile finché non attacca.
19. **Ira:** gli attacchi della creatura sono Potenzianti, ma lo sono anche gli attacchi contro di essa.
20. **Levitazione:** il bersaglio si sposta su e giù come vuole, per poi fluttuare giù in sicurezza. TS di VOL per far levitare chi è più pesante di te.
21. **Localizza Oggetto:** indirizza verso l'oggetto.
22. **Malefico:** infligge uno Svantaggio al prossimo TS.
23. **Mano Spettrale:** crea un mano incorporata luccicante per recapitare un tuo Incantesimo da contatto come azione in uno dei tuoi prossimi turni.
24. **Mosse da Ragno:** puoi spostarti su soffitti e pareti.
25. **Nube di Nebbia:** della nebbia ostacola la visione in un'area grande. Gli attacchi a distanza attraverso di essa sono Compromessi.
26. **Oscurità:** crea un'area intermedia di ombra soprannaturale.

27. **Parlare a un Cadavere:** un cadavere risponde a tre domande prima di ridursi in polvere. Le risposte devono essere sincere, potrebbero essere criptiche e si baseranno su quanto il bersaglio sapeva in vita.
28. **Polvere Luccicante:** TS di DES o Potenza gli attacchi contro la creatura bersagliata. Rivela un bersaglio Invisibile.
29. **Protezione dalle Freccie:** al tuo tocco, la creatura diventa immune agli attacchi a distanza non magici.
30. **Raggio di Indebolimento:** TS di DES o tutti gli attacchi sono Compromessi finché non si Riposa.
31. **Raggio Rovente:** fa d8 Danno da Fuoco.
32. **Ragnatela:** riempie un'area intermedia con appiccicose tele di ragno. TS di FOR o non ci si può muovere in questo turno.
33. **Resistenza dell'Orso:** una creatura ottiene Armatura 2.
34. **Resistere a un Elemento:** un tipo specifico di Danno elementale preso da una creatura è Compromesso.
35. **Riscaldare Metalli:** riscalda un oggetto di metallo arroventandolo. Ogni turno, il contatto fa d6 Danno da Fuoco.
36. **Saggezza del Gufo:** amplifica i sensi di percezione e dà Vantaggio ai TS di VOL.
37. **Scassinare:** un urto rumoroso apre porte e serrature.
38. **Scurvisione:** vedi nel buio naturale nei paraggi.
39. **Serratura Arcana:** serri magicamente una porta o uno scrigno che tocchi. Persistente.
40. **Sfera Fiammeggiante:** crea una sfera rotolante di fuoco, d8 Danno da Fuoco con un TS di DES fallito. Ogni turno puoi scegliere in che direzione va. Dopo aver inflitto Danno, si ferma per quel turno.
41. **Sfocatura:** i contorni della tua figura non sono più distinguibili. Gli attacchi contro di te sono Compromessi.
42. **Silenzi:** non si può produrre alcun suono in un'area intermedia e ciò preclude il lancio di Incantesimi.
43. **Tocco del Ghoul:** TS di FOR o il bersaglio è Stordito finché non supera un TS di FOR alla fine del suo turno; nel mentre emana un fetore che disgusta chi si trova nelle sue vicinanze.
44. **Tocco di Idiozia:** TS di FOR o si perde d4 VOL.
45. **Trappola Fantasma:** fa sembrare che un oggetto sia protetto da una trappola. Persistente.
46. **Trucco della Corda:** una corda conduce verso uno spazio extradimensionale che può ospitare fino a sei creature.
47. **Vento Sussurrante:** invia un breve messaggio a un gruppo o a un singolo bersaglio conosciuti entro un miglio.
48. **Vista Arcana:** le aeree magiche in una sfera intermedia diventano a te visibili, anche attraverso pareti e altri ostacoli, rivelando la maggior parte delle informazioni sulla loro natura.

3° CERCHIO

1. **Assorbi Elemento:** al tuo tocco, la creatura diventa immune a uno specifico tipo di Danno elementale.
2. **Blocca Persona:** Stordisce una creatura umanoide a meno che non superi un TS di FOR alla fine del suo turno.
3. **Capanna Minuscola:** crea un rifugio per dieci creature.
4. **Cerchio Magico:** evita che un certo tipo di esseri innaturali (extraplanari, non morti, ecc.) entrino o escano a meno che non superino un TS di VOL. Adatto a una sola creatura. Persistente.
5. **Chiaroudienza/Chiaroveggenza:** ascolti o vedi dalla distanza o attraverso un muro come se tu fossi lì.
6. **Dislocazione:** ottieni Vantaggio ai TS dovuti a Danno Critico. Persistente.
7. **Filo Tagliente:** il prossimo attacco con questa arma tagliente ignora i PF e va direttamente sul Punteggio di FOR.
8. **Forma Gassosa:** una creatura consenziente diventa incorporea e può volare lentamente. Il bersaglio o chi ha lanciato l'Incantesimo possono porre fine all'effetto quando vogliono. Persistente.
9. **Freccie Infuocate:** le munizioni del bersaglio alleato fanno d6 bonus di Danno da Fuoco.
10. **Fulmine Magico:** d8 Danno da Eletticità che ignora l'Armatura a chiunque nella stessa fila.
11. **Illusione Maggiore:** evoca un'immagine con suono, odore ed effetti termici. Si potrebbe anche usare per camuffare l'aspetto di una creatura.
12. **Immobilizza Non Morte:** immobilizza tutti gli esseri non morti nei paraggi che falliscono il loro TS di VOL.
13. **Intermittenza:** ogni turno hai una possibilità del 50% di sparire e riapparire nel tuo prossimo turno, evitando così il prossimo attacco contro di te.
14. **Lingue:** puoi parlare qualunque linguaggio.
15. **Luce Diurna:** un'area grande di luce intensa abbastanza luminosa da sopraffare anche il buio magico.
16. **Muro di Vento:** una linea di vento forte fa deviare le frecce, la creatura più piccole e i gas.
17. **Nube Maleodorante:** vapori nauseanti riempiono un'area intermedia. Chiunque si trovi nella nube deve superare un TS di FOR o vomita, ottenendo Svantaggio al prossimo TS. Il TS va ripetuto all'inizio di ogni turno in cui si sta nell'area.
18. **Offuscare:** nasconde un bersaglio dalla divinazione e dallo scrutamento o confonde tali sforzi. Persistente.

19. **Palla di Fuoco:** fa d10 Danno da Fuoco all'interno di una sfera intermedia.
20. **Portale di Convocazione:** chiama un essere extraplanare che desidera entrare nel tuo piano. Non puoi scegliere quale essere sarà e non ha vincoli di lealtà verso di te.
21. **Respirare Sott'Acqua:** le creature scelte da te possono respirare sott'acqua.
22. **Restringere Oggetto:** tocchi un oggetto non magico e lo restringi a un sedicesimo della sua taglia e del suo peso.
23. **Rune Esplosive:** incidi delle Rune che fanno d10 Danno da Scoppio se lette o toccate, per poi sparire. Persistente.
24. **Scritto Illusorio:** tocchi una pagina per cambiare o nascondere il suo reale contenuto, così che solo un soggetto designato possa decifrarla. Persistente.
25. **Sfera di Invisibilità:** il bersaglio e chiunque si trovi in una sfera piccola vicina sono Invisibili finché non attaccano o non si allontanano troppo dal bersaglio.
26. **Sigillo della Serpe:** incidi un piccolo simbolo testuale che Stordisce chi lo legge a meno che non superi un TS di VOL alla fine del suo turno. Persistente.
27. **Sogno:** invii un messaggio a chiunque stia dormendo.
28. **Sonno Profondo:** fai addormentare d6 creature che falliscono il proprio TS di VOL; dura finché l'Incantesimo non è spezzato o la creatura non subisce Danno.
29. **Suggestione:** TS di VOL o il bersaglio che ti comprende è costretto a seguire il piano d'azione pronunciato. I TS contro azioni che sono nocive per il bersaglio sono tirati con Vantaggio.
30. **Tempesta di Nevischio:** in un'area grande, le fiamme vengono spente e gli attacchi a distanza sono Compromessi. TS di DES per evitare scivolamenti.
31. **Tentacoli Neri:** alcuni tentacoli si avvinghiano a chi fallisce un TS di FOR o DES all'interno di un'area media, Compromettendo i suoi attacchi finché non supera un TS di FOR alla fine di uno dei suoi turni.
32. **Tocco Vampirico:** con un TS di FOR fallito, una creatura vivente perde d6 FOR e tu recuperi tutti i PF.
33. **Urlo:** i soggetti in un cono intermedio sono assordati per un turno e prendono d8 Danno.
34. **Vedere Invisibilità:** rivela le creature e gli oggetti Invisibili nei paraggi.
35. **Velocità/Lentezza:** una creatura si muove rispettivamente al doppio o alla metà della sua velocità di movimento e ottiene +1 o -1 Armatura e Vantaggio/Svantaggio ai TS di DES.
36. **Volare:** una creatura vola.