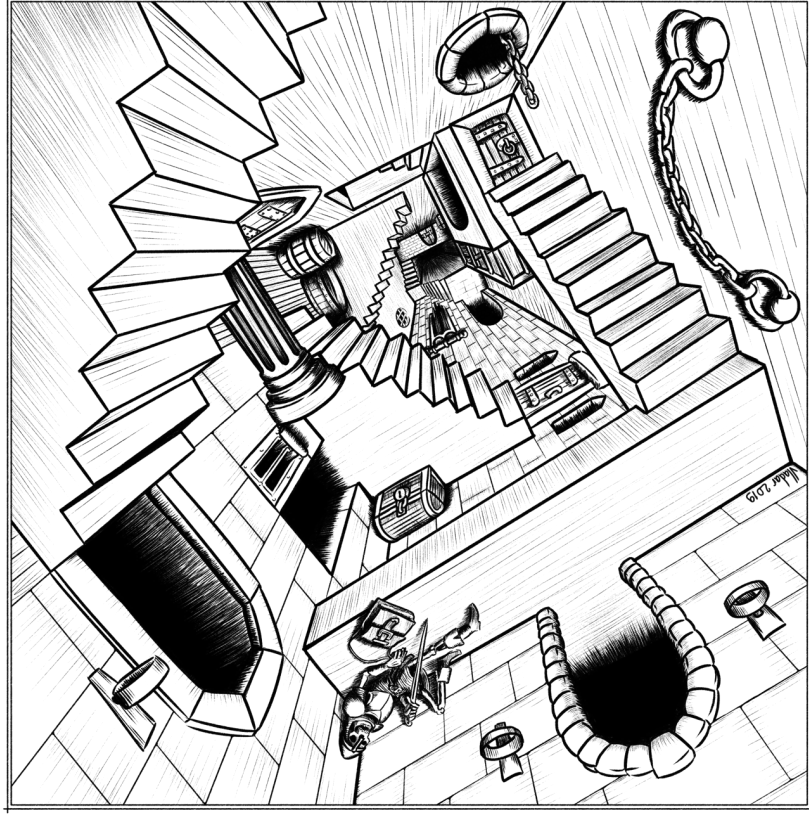


Into the Dungeon: Revived

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 Catenaacci.

v2.2-H2-minimal
2023



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.

✦ 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.

✦ 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.

✦ 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 **Capitolo 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, raggio, tolleranza degli alcolici, rapidità, furtività, navigazione, negoziazione, seguire tracce, ecc. Quando non sei sotto pressione, non hai alcuna necessità di dover 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.

5° CERCHIO

- Alterta 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.
- 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.
- Cepi Planari:** intrappola, finché non esegue un compito, una creatura extraplanare che fallisce un TS di VOL.
- Compagnia dell'Eremita:** convoca un tuo duplicato. È incapace di fare magie, non può nuocere o disobbedirti ed è sempre dell'umore giusto. Qualunque Danno inferto a te, lo subisce anche il tuo duplicato e viceversa. Persistente.
- Cono di Freddo:** d12 Danno di Freddo a chiunque si trovi all'interno di un cono grande.
- Contattare Altro Piano:** ti fa porre una domanda a un'entità extraplanare. TS di VOL o Perdi d6 VOL.
- Controllo dell'Acqua:** innalzi, abbassi o separi l'acqua.
- Creazione Maggiore:** crei un oggetto di pietra e metallo. Persistente.
- Demenza Precoce:** al tuo tocco, TS di VOL o si va a VOL 0.
- 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 0pf.
- 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.
- 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.
- 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.
- Grazia Salvifica del Mistico:** se il bersaglio prende Danno, puoi decidere di prenderlo tu al suo posto, terminando l'Incantesimo. A 0pf funziona come un Danno da lancio di Incantesimi che bersaglia la tua VOL. Persistente.
- 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.
- Legame Telepatico:** crea un collegamento telepatico tra soggetti alleati. Tutti i bersagli devono essere nei paraggi al momento del lancio. Persistente.
- Mano Interposta:** una mano blocca 5d6pf di Danno di un singolo bersaglio avversario.
- Metamorfosi Funesta:** TS di FOR o trasforma permanentemente una creatura in un animale innocuo.
- Muro di Forza:** un grande muro Invisibile è immune al Danno. Dura per per d6 minuti.
- Muro di Pietra:** crea un grande muro di pietra (16pf, Armatura 8) che può essere plasmato.
- 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.
- Occhi Indiscreti:** d6 occhi fluttanti vanno in perlustrazione per conto tuo.
- Passa Pareti:** per la durata dell'Incantesimo, crea un passaggio attraverso un muro di legno o di pietra.
- 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.
- Pietrificazione:** TS di FOR o il bersaglio è trasformato permanentemente in una statua.
- Portale Planare:** apri un portale verso un'altra realtà. Funziona in entrambe le direzioni.
- Santuario Privato del Mistico:** crea un'illusione che impedisce a chiunque di visualizzare o scrutare un'area. Persistente.
- Scrigno Segreto:** nasconde uno scrigno prezioso in uno spazio extraplanare; puoi recuperarlo a volontà.
- 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.
- Spezza Incantamento:** al tuo tocco, liberi da incantamenti, trasformazioni, maledizioni e pietrificazioni.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Teletrasporto:** ti trasporta istantaneamente in una località conosciuta distante non più di 100 miglia.
- 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 faccendato (12pf), Armatura 3) o una semistera. Può intrappolare le creature al suo interno, a meno che non superino un TS di DES.
2. **Anchora Dimensionale:** vieta il movimento extradimensionale nei paraggi.
3. **Animare Corpi:** crea da cadaveri fino a d4 zone di controllo su di essi.
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 strano. In combattimento, tira un d4 a ognuno dei loro turni: 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 Inulnerabilità:** 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 ripristinarla finché non dormirà per una notte intera senza fare brutti sogni. Persistente.
14. **Individuazione dello Scrutamento:** ti avverte della presenza di intercettazioni 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. **Infliggi Maleizione:** il bersaglio ottiene Svantaggio a tutti i TS finché non viene Guarito.
17. **Localizza 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 semistera. Può intrappolare le creature in un'area grande.
21. **Nebbia Solida:** impedisce la visione e rallenta superino un TS di DES.
22. **Occhio Arcano:** crea un occhio invisibile fluttuante che controlli e attraversi cui puoi vedere e anche lanciare i tuoi Trucchetti.
23. **Relie 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. **Polliniformismo:** 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 l'eccezione di poteri soprannaturali, resistenze ecc., 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. **Rimovivi Maleizioni:** al tuo tocco, una creatura si libera da qualunque Svantaggio o Compromissione di natura magica.
28. **Riparo Sicuro:** crea un solido cottage.
29. **Scrutare:** spia il bersaglio da lontano.
30. **Scudo di Fuoco:** le creature che ti attaccano in mischia prendono d10 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 Stordite finché non superano un TS di VOL alla fine del proprio turno. Superato il TS, diventano immuni all'effetto finché l'Incantesimo non viene lanciato di nuovo.
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.

◆ SPACCONE ◆

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore. Mentre attacchi, puoi colpire un secondo bersaglio tirando il dado del Danno della tua arma senza dadi bonus.

◆ TATTICO ◆

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore. Quando fai un attacco, potresti associarci una Mano vra (spingere, sgambettare, disarmare, avvinghiarti al bersaglio per il suo prossimo turno, ecc.). L'attacco si svolge come al solito e l'opponente deve fare un Tiro Salvezza per evitare l'effetto agguantivo descritto da te.

◆ TAUMATURGO ◆

Può essere preso più volte.

Scegli due Doni. Il tuo dado per i Doni è il d4. Puoi usare la tua azione per rivelare strabilianti poteri.

1. **Armonia:** fino al tuo prossimo Riposo, **P** animali scelti da te non ti attaccano senza motivo e tu riesci a comprenderli.

2. **Castigo:** sferra un colpo con **P** Danni bonus ignorando l'Armatura e le resistenze soprannaturali.

3. **Comando:** pronuncia una singola parola (avvicinati, fermati, scappa, ecc.) a cui **P** creature che falliscono al proprio Tiro Salvezza di VOL devono obbedire nel loro prossimo turno.

4. **Controllo:** non crei, ma controlli per un minuto fiamme, saette o acque. Scaglierle, fanno **P** Danni (Fuoco, Eletticità o Freddo) a un bersaglio.

5. **Credenza:** ottieni **P/2** (arrotondando per eccesso) risposte sincere da un bersaglio rispondente. Non puoi rifarlo sullo stesso bersaglio per un giorno.

6. **Egida:** riduci immediatamente di **P** il Danno che hai preso. Conta come tua azione per il tuo prossimo turno.

7. **Legame:** un singolo animale si metterà al tuo servizio senza riserve per **P** giorni. Ripetere il Legame vizio senza rischiare.

8. **Presaggio:** prevedi l'esito (buono, cattivo, entrambe le cose o non chiaro) immediato di **P/2** (arrotondando per eccesso) azioni.

9. **Risveglio:** al tuo tocco, un bersaglio che ha preso Danno Critico, ma che non è ancora morto, recupera **P** PF. Può agire al suo prossimo turno.

10. **Scacciata:** **P** creature contro natura che falliscono il proprio Tiro Salvezza su VOL sono respinte a meno che non vengano messe sotto attacco.

Il tuo dado per i Doni è Incrementato di uno.

Avanzamento: Scegli un Dono aggiuntivo che non vengano messe sotto attacco.

◆ **NANO** ◆

Sei immune al veleno e puoi vedere al buio come se ci fosse della luce soffusa. Hai esperienza degli ambienti sotterranei e li ti senti a tuo agio.

◆ HALFLING ◆

Grazie alla tua piccola taglia, puoi nasconderti bene, riuscendo a infilarti in passaggi stretti e ad accedere in spazi ridotti. Puoi ripetere ogni tiro con cui hai fatto 20 o usare il nuovo risultato.

◆ ELFO ◆

Hai Vantaggio ai Tiri Salvezza contro la magia che altera la mente (ipnosi, sonno, stordimento, ecc.). Hai esperienza degli ambienti selvaggi e li ti senti a tuo agio.

TRATTI E LICNAGGI (OPZIONALE)

Se l'Arbitro durante la fase di creazione di un nuovo personaggio non umani (personaggio), puoi scegliere in alternativa uno dei Tratti in basso.

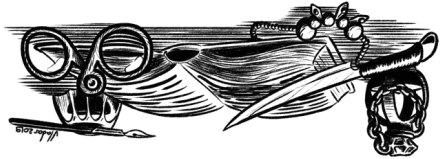
CREARE I TUOI TRATTI

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

I Tratti orientati al combattimento di solito fanno tirare due volte i PF e prendere il risultato migliore. Un tipico beneficio da Tratto potrebbe essere:

- + un dado del Danno bonus applicabile in talune circostanze (ai fini dell'Avanzamento, parte come un d4 e va Incrementato di uno)
- + un effetto agguantivo per gli attacchi del personaggio
- + un Vantaggio su di una specifica gamma di Tiri Salvezza
- + un particolare stratagemma

Cercate di bilanciare i nuovi Tratti con quelli già esistenti.



Incantesimi Random e Selezione a Caso dei Doni (opzionale)

Invece di sceglierli direttamente (vedi pagina 10), tira per selezionare in modo casuale i tuoi Trucchetti e Incantesimi da Mistico o i tuoi Doni da Taumaturgo.

BACKGROUND

Scegli la precedente carriera del tuo personaggio e pensa a una ragione che ci dica perché l'ha 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 scimmietta (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 ✦

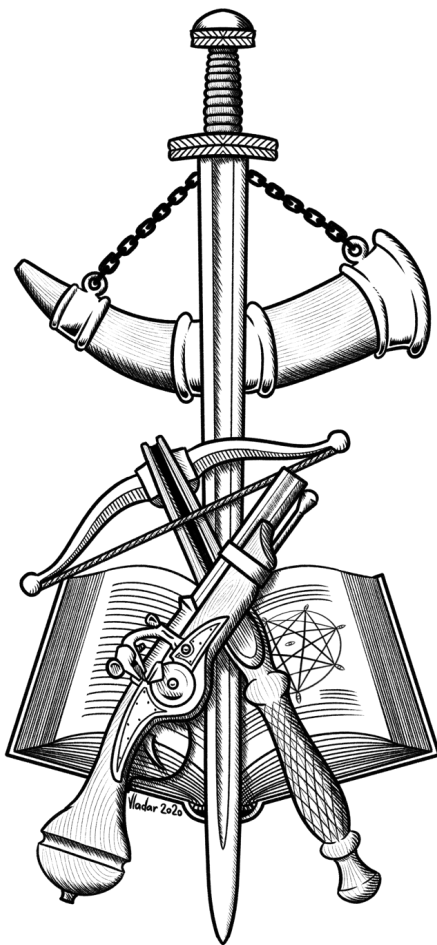
Ottieni un set da scrittura, un diario con i tuoi appunti e un libro sull'oggetto della tua specializzazione.

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.



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. **Frecce Infuocate:** le munizioni del bersaglio alleato fanno d6 bonus di Danno da Fuoco.
10. **Fulmine Magico:** d8 Danno da Elettricità 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, le creature 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. **Suggerione:** 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.

2° CERCCHIO

1. **Accicare:** TS di FOR o si prende la condizione

2. **Arma Magica:** tocci un'arma per renderla magica (incremento il dado del Danno (fino a d10), ignora tutte le resistenze soprannaturali) per la durata. **Assorda:** assorda chiunque in un'area intermedia. **Altera Sembianze:** assumi le sembianze di una creatura simile a te.

3. **Bocca Magica:** tocci un oggetto e lo fai parlare una volta o ogni volta che è innescato. **Persistente.**

4. **Comandare Essere Non Morto:** una creatura non morta ti obbedisce se non supera un TS di VOL.

5. **Convoca Animale:** chiami un animale extraplanare intelligente. Non ha vincoli di lealtà verso di te.

6. **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.**

7. **Falsa Vita:** riottiemti tutta la FOR Persa, ma svanisce dopo un minuto o se lanci un altro Incantesimo.

8. **Fiamma Continua:** l'oggetto toccato emette luce come una torcia perenne che non fa calore. **Persistente.**

9. **Forza del Torzo:** dà un d8 per il Danno senz'armi in mischia e Vantaggio sui TS di FOR.

10. **Franumare:** una vibrazione sonora fa d6 Danno da Scoppio che ignora l'Armatura a chi ti è addi-cente. **Obgetti** o esseri di cristallo subiscono invece d12 Danno da Scoppio che ignora l'Armatura.

11. **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.

12. **Grazia del Gatto:** dà Vantaggio ai TS di DES, i dadi del Danno delle armi a distanza sono Incrementati. **Illusione Minore:** evoca un'immagine con suono.

13. **Immagine Speculare:** crea d4 esche che sono tuoi duplicati. Un duplicato sparisce se viene colpito.

14. **Invisibilità:** un bersaglio è invisibile finché non lo sono anche gli attaccchi contro di essa.

15. **Levitazione:** il bersaglio si sposta su e giù come tu vuoi, per poi fluttuare giù in sicurezza.

16. **Localizza Oggetto:** indirizza verso l'oggetto. **Mano Spettrale:** crea una mano incorporea lucente per recapitare un tuo Incantesimo da contatto come in uno dei tuoi prossimi turni.

17. **Mose da Ragno:** puoi spostarti su soffitti e pareti. **Nube di Nebbia:** della nebbia ostacola la visione in un'area grande. Gli attaccchi a distanza attraversano un'area grande. Gli attaccchi a distanza attraversano un'area grande.

18. **Oscurtà:** crea un'area intermedia di ombra soprannaturale.

19. **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.

20. **Polvere Lucicante:** TS di DES o Potenza gli att-tacchi contro la creatura bersagliata. Rivela un bersaglio invisibile.

21. **Protezione dalle Freccie:** al tuo tocco, la creatura diventa immune agli attaccchi a distanza non magici.

22. **Ragione di Indebolimento:** TS di DES o tutti gli attaccchi sono Compromessi finché non si Riposa.

23. **Raggio Rovene:** fa d8 Danno da Fuoco.

24. **Ragnatela:** riempie un'area intermedia con appiccose tele di ragno. TS di FOR o non ci si può muovere in questo turno.

25. **Resistenza dell'Orso:** una creatura ottiene Arma-tura 2.

26. **Resistere a un Elemento:** un tipo specifico di Danno elementale preso da una creatura è Compromesso.

27. **Riscaldare Metalli:** riscalda un oggetto di metal-lo arroventandolo. Ogni turno, il contatto fa d6 Danno da Fuoco.

28. **Saggezza del Guf:** amplifica i sensi di percezione e dà Vantaggio ai TS di VOL.

29. **Scassinare:** un urto rumoroso apre porte e serrature.

30. **Scurovisione:** vedi nel buio naturale nei paraggi.

31. **Serratura Arcana:** serri magicamente una porta o uno scrigno che tochi. **Persistente.**

32. **Sfera Fiammeggiante:** crea una sfera rotolante di fuoco, d8 Danno da Fuoco con un TS di DES falli-to. Ogni turno puoi scegliere in che direzione va.

33. **Stocatura:** i contorni della tua figura non sono più distinguibili. Gli attaccchi contro di te sono Compromessi.

34. **Silenzio:** non si può produrre alcun suono in un'area intermedia e ciò preclude il lancio di Incantesimi.

35. **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 fettore che disgusta chi si trova nelle sue vicinanze.

36. **Tocco di Idiozia:** TS di FOR o si Perde d4 VOL.

37. **Trappola Fantasma:** fa sembrare che un oggetto sia protetto da una trappola. **Persistente.**

38. **Trucco della Corda:** una corda conduce verso uno spazio extradimensionale che può ospitare fino a sei creature.

39. **Vento Sussurrante:** invia entro un miglio un breve messaggio a un gruppo o a un singolo bersaglio conosciuto.

40. **Vista Arcana:** le aeree magiche in una sfera inter-media diventano a te visibili, anche attraverso pareti e altri ostacoli, rivelando la maggior parte delle informazioni sulla loro natura.

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, sei forze 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 combattimen-to richiede entrambe le mani e un turno intero stando fermi sul posto.

Potresti provare a **rivendere** un oggetto alla metà del suo prezzo.

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 goppa a una cavalcatura può essere usata con uno scudo; a piedi può essere usata solo a due mani.

Armi a DISTANZA:

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 Cacci, 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, Moschetto Semplice o Rivoltella, ecc.

Arma Superiore a Distanza (1f): d8 Danno.

Archi, balestre e pistole pesanti o di fattura sofisticata.

ARMATURE:

Armatura Leggera (10s): Armatura 1.

Armatura Completa (1f): Armatura 2.

Rende molto difficile correre, nuotare, nascondersi, ecc., imponendo Svantaggio 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 flaz) : a un singolo bersaglio, d4 Dan-no 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 fiasco) : incendia un'area. Chitunque 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. Chitunque si trovi nell'area prende d10 Danno da Scoppio.

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

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

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

VARIE ED EVENTUALI:

Imbarcazioni : dalla Barca a Remi (50s) alla Galea (200f).

Carti : dal Carretto (30s) al Carrozzone (1f).

Taveme : Pasto, Bevanda e Letto in un Postaccio (1p), in un Posto Niente Male (1s) o in un Posto di Classe (20s).

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

Proprietà : Cottage (1f), Bottega (10f), Maniero (100f).

Cavalli : dal Muilo (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).

Altri Oggetti :

+ 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), Combattente 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 oppositori 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 faccia un Riposo. Se lasciati senza assistenza per un'ora, **muoiono**.

1° CERCHIO

- Allarme:** i soggetti intrusi attivano un allarme udibile solo da te. Persistente.
- Animare Corda:** muovi una corda al comando.
- Auto-Mascheramento:** ti cambi l'aspetto del viso.
- Blocca Porta:** mantiene chiusa una porta.
- Caduta Piume:** gli oggetti o le creature in una piccola sfera cadono lentamente.
- Camuffamento:** chiunque si trovi adiacente a te è difficile da notare o da rintracciare.
- Cancella:** scritti normali o magici svaniscono al tuo tocco.
- Charme:** TS di VOL o un essere umanoide diventa amichevole fino al suo prossimo Riposo.
- 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.
- Comprensione dei Linguaggi:** comprendi tutti i linguaggi parlati e scritti.
- Convoca Creatura:** chiama una creatura extraplanare e non intelligente non più grande di un piccolo cane. Non ha vincoli di lealtà verso di te.
- Coraggio:** finché non Riposa, una creatura consenziente è immune alla paura, ma incapace di ritirarsi da una battaglia.
- Dardo Incantato:** svolta gli angoli, d4 Danno che ignora l'Armatura.
- Destriero:** convoca un cavallo da corsa. Sparisce dopo aver preso un qualsiasi Danno.
- Disco Fluttuante:** crea un disco orizzontale del diametro di 3 piedi, che può reggere 100 libbre, che fluttua a 3 piedi dal suolo e si muove piano al tuo comando.
- Folata di Vento:** soffia via o butta giù cose in un cono medio. TS di FOR per resistere.
- Foschia Coprente:** della foschia copre una piccola area attorno a te. Gli attacchi a distanza sono Compromessi.
- Grasso:** rende scivolosa una cosa o una piccola area. TS di DES per evitare scivolamenti.
- 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.
- Immagine Silenziosa:** crea un'illusione minore immobile di tua ideazione.
- Incuti Paura:** TS di VOL o la creatura fugge per la durata.
- Individuazione dei Caduti:** rivela corpi morti ed esseri non morti nei paraggi.
- Individuazione delle Porte Segrete:** rivela le porte nascoste nei paraggi.
- Ingrandisci/Rimpicciolisci:** al tuo tocco, una creatura umanoide raddoppia o dimezza la sua taglia rispettivamente Incrementando o Riducendo il dado del Danno della sua arma. Il bersaglio potrebbe scegliere di evitare l'effetto con un TS di FOR.
- Ipnatismo:** affascina d6 creature che falliscono un TS di VOL. In combattimento, i loro attacchi al prossimo turno sono Compromessi.
- Mani Brucianti:** d6 Danno da Fuoco in un piccolo cono.
- Pirotecnica:** diffondi o estingui il fuoco, tramutandolo in luce accecante o fumo soffocante.
- Protezione:** ignori il prossimo caso di effetti nocivi provenienti da una specifica fonte.
- 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.
- Ritirata Rapida:** corri al doppio della velocità.
- Salto:** una creatura può saltare il doppio della distanza in lungo e in altezza.
- Sciame:** convoca uno sciame di pipistrelli, ratti o ragni. È innocuo, ma distrae.
- Scudo:** un disco invisibile ti dà +1 Armatura e blocca i Dardi Incantati.
- Servitù Invisibile:** una forza invisibile (FOR 5, 1pf, non può attaccare) obbedisce al tuo comando.
- Sonno:** ha effetto su d6 creature viventi. Quelle rilassare si addormentano, le altre si sentono letargiche, il che Riduce i loro dadi del Danno.
- Sopportare Elementi:** chiunque si trovi adiacente a te può rimanere a suo agio in ambienti caldi o freddi.
- Spray Colorato:** TS di DES o il bersaglio è Accecato al prossimo turno.
- Stretta Folgorante:** il tuo tocco fa d6 Danno da Elettricità che ignora l'Armatura.
- Tocco Gelido:** TS di FOR o una creatura vivente Perde d4 FOR.
- 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.

DISTANZE/AREE	
+ Breve o Ravvicinata/Piccola	— un paio di passi
+ Intermedia	— circa 30 piedi (il movimento in un turno)
+ Distanze/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.	

1. **Accendere/Spegner**e: 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. **Lettaura**: 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**: telechini fino a 5 libbre.
8. **Marchio Arcano**: incidi una runa personale (visibile o invisibile). Persistente.
9. **Occludare**: tocchi un oggetto che potresti tenere nel palmo di una mano e lo rendi Invisibile. Persistente.
10. **Oscolare la Non Morte**: infligge d4 Danno a un essere non morto, ignorando Armatura e resistenza.
11. **Prestitiglitazione**: 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 Cielo**: 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. **Schilla**: 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.

TRUCCHETTI

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 **Tratto**, ottieni **d6pf** e tiri **d20 per ciascun 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.

Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno **una** Avventura verso un luogo pericoloso prima di far ritorno alla civiltà.

Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno **tre** Avventure da quando ha raggiunto il Livello Esper-**to**. Adesso, ha un personaggio **Apprendista** che ha raggiunto il Livello Esperto.

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.

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.

Perdita di Punti Abilità

Un personaggio **muore** a FOR 0. A DES 0 o a VOL 0 è **paralizzato** o **catatonico**, non può agire prima di una Cuangione 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 Tiro Salvezza quando arrivano a 0pf. Quanto detto si applica a creature nemiche o alleate, ma non ai personaggi-giocanti e nemmeno a opponenti 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 Fertilità persi, ma potrebbe far speccare tempo prezioso o attirare pericoli.

Inoltre, il Riposo potrebbe essere proibito per clima avverso, ambiente ostile, mancanza di razioni, ecc.

Cuangione

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 evitarte una negativa si deve superare un TS di VOL.

Compagni Animali

Solo uno per personaggio e segue semplici comandi.

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: 14-5f-25f-125f.

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 chiamati 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 Potenzati, 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).

4. MAGIA

Incantesimi

Scritti in Runico e trovati su Tomi e Pergamene, gli Incantesimi richiedono qualche minuto di calma ininterrotta e d'attenzione per poter essere lanciati, oltre a un corredo di gesti dettagliati e cantilene. Pertanto, è di norma impossibile lanciarli in combattimento.

Un Mistico può lanciare qualunque Incantesimo di un Cerchio uguale o inferiore al suo Livello da Mistico.

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

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

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

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 cantilene necessarie, un Incantesimo Preparato o un qualsiasi Trucchetto conosciuto.

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

Dissolvere la Magia

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

Le Pergamene di nuovi Incantesimi trovate dai Mistici vengono di solito allegate al Tomo per facilità d'uso. Vedi **Fabbricare Equipaggiamento Magico** nell'Appendice A per ulteriori informazioni sulla creazione di Focus e Pergamene.

Attivazione delle Pergamene (opzionale)

Come sua azione, qualsiasi personaggio può attivare una Pergamena. L'Incantesimo è lanciato come Incantesimo Distintivo e distrugge la Pergamena. Bisogna superare un TS di VOL o si subisce un **Contrattempo Magico** (vedi **Contrattempi Magici** nell'Appendice A).

Incantesimi Preparati e Arcanocombustione

Durante il Riposo puoi leggere il tuo Tomo e preparare tanti Incantesimi quant'è il tuo Livello d'Esperienza, così da poterli lanciare con un'azione usando il Focus.

Lanciare un Incantesimo Preparato come azione infligge, su chi lo lancia, Danno da **Arcanocombustione**, che ignora l'Armatura e che è pari a 2pf per Cerchio dell'Incantesimo. A 0pf, l'Arcanocombustione bersaglia la VOL invece che la FOR: bisogna quindi superare un TS di VOL per evitare Arcanocombustione Critica o si prende la condizione Stordito per il prossimo turno.

Facoltativamente, ciò provocherà anche un **Contrattempo Magico** (vedi **Contrattempi Magici** nell'Appendice A).

Incantesimi Distintivi

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

