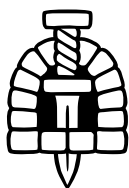
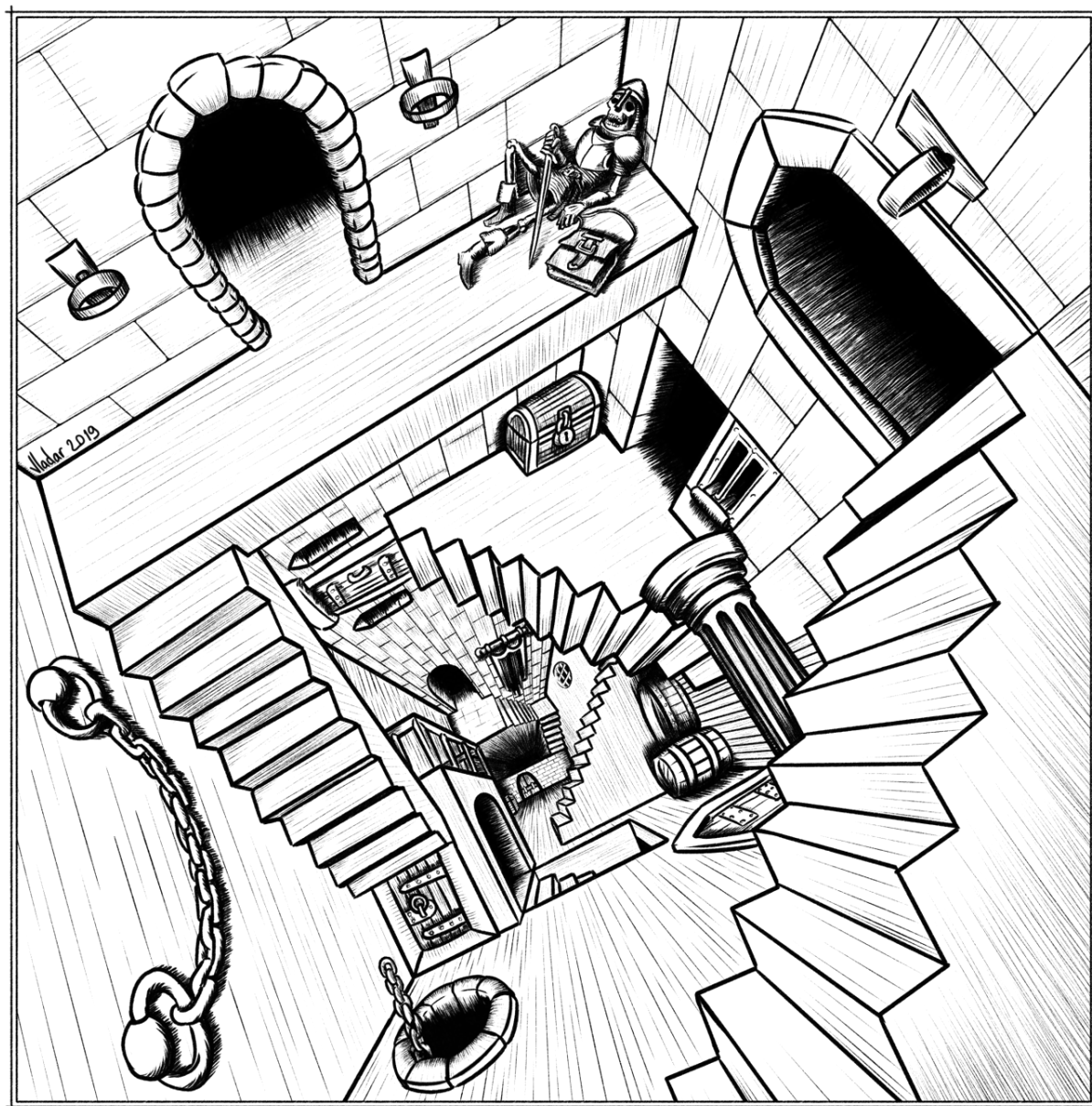


Into the Dungeon: Revived

Regole per avventure fantastiche
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-it1
2023



INDICE

Introduzione	3	Appendice A: Regole Aggiuntive e Alternative	28
1 Personaggi	4	Personaggi	28
Tirare un Personaggio	4	Personaggi Equilibrati	28
Tratti	4	Personaggi Epici	28
Background	6	Personaggi Comuni	28
Equipaggiamento	7	La Fortuna Aiuta l'Audace	28
2 Giocare	8	Contese	28
Regole Basilari	8	Tiri Salvezza di Gruppo	28
Dopo l'Avventura	9	Modalità Estrema	28
Livelli d'Esperienza	9	Lesioni	28
3 Possedimenti	10	Luce	28
Punteggi di Taglia e Popolazione	10	Spese di Sostentamento	29
Armata e Guerra	10	Capacità di Carico	29
Esempi di Possedimenti	10	Ingombro	29
4 Magia	11	Follia	29
Trucchetti	12	Contrattempi Magici	30
1° Cerchio	13	Fabbricare Equipaggiamento Magico	30
2° Cerchio	14	Esperienza dei Compagni Animali	30
3° Cerchio	15	Razioni	31
4° Cerchio	16	Risorse	31
5° Cerchio	17	Vendita	31
5 Condurre il Gioco	19	Strutture e Assedi	31
6 Tesori e Magie	20	Costruzione	31
Esempi di Oggetti Magici	21	Macchine d'Assedio	31
7 Insidie e Ostacoli	22	Danno Strutturale	31
Esempi di Incontri Casuali	22	Viaggio	32
Esempi di Trappole	23	Viaggio su Acqua	32
Esempi di Ostacoli	23	Meteo	33
8 Mostri	24	Viaggio in Volo	33
Conversione dei Mostri	24	Muoversi in Combattimento ed	
Idee per la Creazione di Mostri	25	Esplorare	33
Esempi di Capacità dei Mostri	25	Tabelle Casuali e Ispirazione	34
9 Esempio di Giocata	26	Personaggi Casuali	34
		Oggetti Magici Casuali	36
		Mostri Casuali	38
		Personaggi Non-Giocanti Casuali	39
		Appendice B: Bestiario	40
		Animali Normali	43
		Lista Incantesimi	44
		Indice analitico	46

INTRODUZIONE

IL MONDO

Il mondo è talmente grande che non c'è chi sia in grado di rappresentarlo su di una mappa e talmente vecchio che i testi scritti non possono documentarlo del tutto. Le città crescono dalle rovine di civiltà cadute prima di esse e nuova tecnologia fiorisce accanto ad antichi congegni. Giramondo fanno ritorno dall'Avventura da ogni direzione con racconti di luoghi bizzarri, sia meravigliosi che orribili.

Siete Avventurieri e Avventurieri che sfidano l'ignoto in cerca di ricchezza, fama, conoscenza o potere.

LE DIVINITÀ

La loro immagine è dipinta dalle tribù sulle pareti delle grotte e ogni angolo del mondo ha il suo folclore. I bellicosi uomini di Barù, la città rubata, venerano i quattro fratelli e il cereo pellegrinaggio anela il ritorno dal vuoto profondo del suo padre perduto. C'è chi sostiene le divinità ci abbiano donato sapere e magia e chi invece obietta che i Mistici le facciano infuriare a causa dei loro oscuri studi.

MOSTRI

La Saggia Baizin spese la sua breve vita a compilare un bestiario della fauna conosciuta, ma sapeva che il cercare in luoghi troppi oscuri, profondi o distanti le avrebbe mostrato cose troppo terribili per poter essere riportate su di una pagina. Gli sciocchi individui che se ne vanno in giro in cerca di mostri da uccidere di solito trovano la morte in breve tempo.

RUNE E MAGIA

Chi sa decifrare le Rune arcane 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 la loro conoscenza e incrementino il loro potere.

SOPRAVVIVERE AL MONDO

Chi 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 gola tagliata 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 Avventurieri che hanno trovato la morte: solo pochi individui vivono così a lungo da poter passare a imprese più grandi in veste di generali, capi di un culto o imperatori. Ci sono perfino storie di chi ha scoperto il vero potere delle divinità ed ha raggiunto lo status divino.



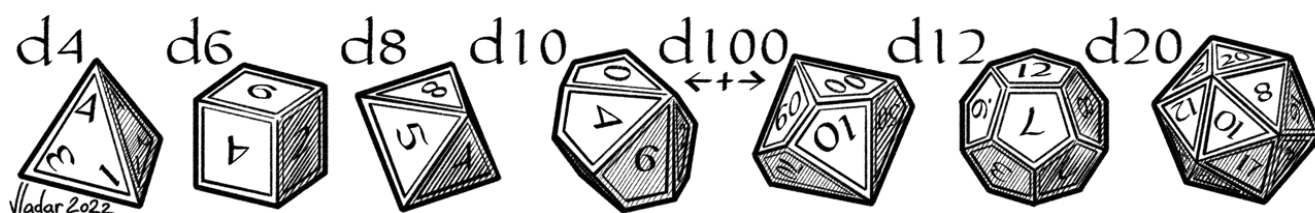
A DIGIUNO DI GDR?

COME SI GIOCA?

Una persona gioca in veste di Arbitro e si occupa di descrivere la situazione in cui si trovano i personaggi delle altre persone che partecipano al gioco. Quest'ultime potrebbero 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?

Un set di dadi poliedrici, matite e carta. L'Arbitro prepara un luogo da far esplorare ai personaggi o usa un modulo d'Avventura già pronto.



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, raggio, 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.

✧ SPACCONONE ✧

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 Manovra (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 aggiuntivo descritto da te.

✧ TAUMATURGO ✧

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

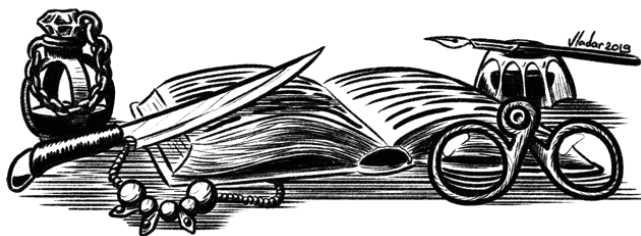
Prima di manifestare un Dono, tira due dadi per i Doni e sottrai il risultato più basso da quello più alto per determinare il tuo Potere (P). Se i risultati sono uguali, fallisci e non puoi manifestare alcun Dono prima di un Riposo, altrimenti il Riposo ti servirà per poter manifestare di nuovo lo stesso potere.

1. **Armonia:** fino al tuo prossimo Riposo, P animali scelti da te non ti attaccano senza motivo e tu riesci a comprenderli.
2. **Castigo:** sferrisci un colpo con P Danni bonus ignorando l'Armatura e le resistenze soprannaturali.
3. **Comando:** pronunci una singola parola (avvicinati, fermati, scappa, ecc.) a cui P creature che falliscono il proprio Tiro Salvezza di VOL devono obbedire nel loro prossimo turno.
4. **Controllo:** non crei, ma controlli per un minuto fiamme, saette o acque. Scagliate, 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 porrà fine a quello in corso.
8. **Presagio:** 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.

Avanzamento: Scegli un Dono aggiuntivo. Il tuo dado per i Doni è Incrementato di uno.

Incantesimi Random e Selezione a Caso dei Doni (opzionale)

Invece di sceglierli direttamente (vedi pagina 12), tira per selezionare in modo casuale i tuoi Trucchetti e Incantesimi da Mistico o i tuoi Doni da Taumaturgo.



CREARE I TUOI TRATTI

Puoi creare uno tuo Tratto e sottoporlo all'approvazione dall'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 aggiuntivo 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.

TRATTI E LIGNAGGI (OPZIONALE)

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

✧ ELFO ✧

Hai Vantaggio ai Tiri Salvezza contro la magia che altera la mente (ipnosi, sonno, stordimento, ecc.). Hai esperienza degli ambienti selvaggi e lì 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 e usare il nuovo risultato.

✧ NANO ✧

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

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 ✧

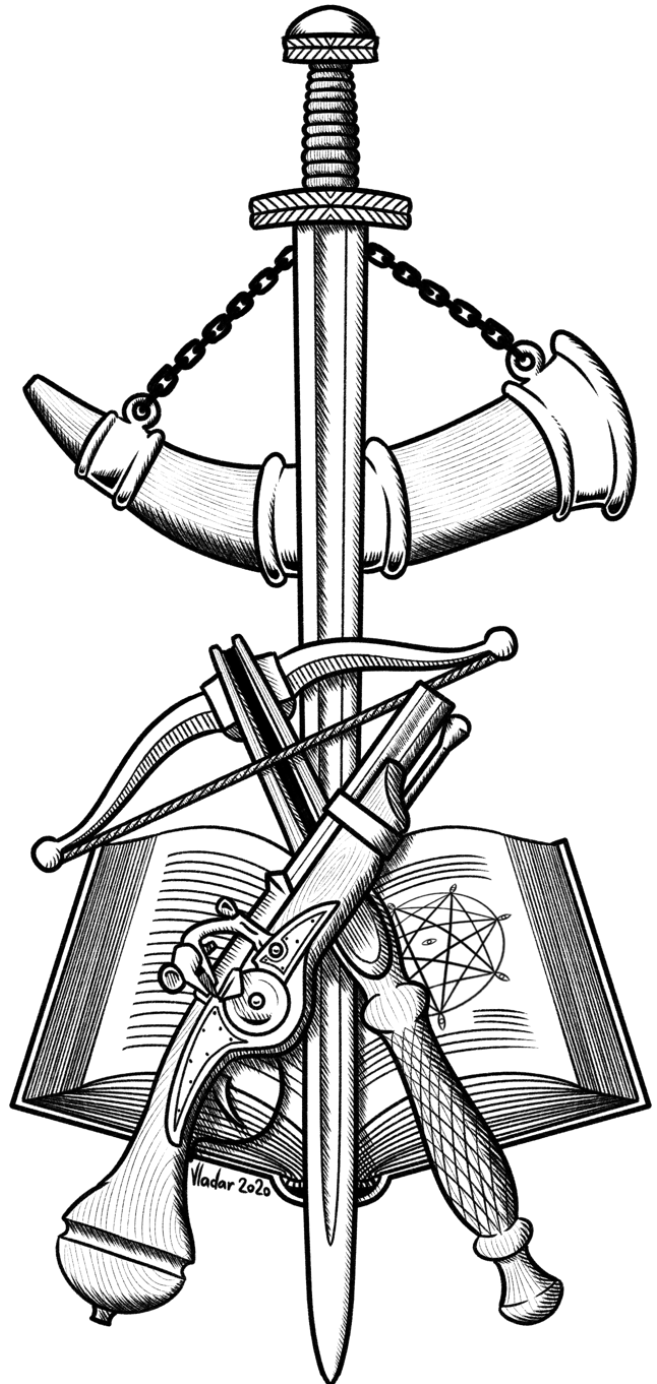
Ottieni un set da scrittura, un diario con i tuoi appunti e un libro sull'oggetto della tua specializzazione.

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.



EQUIPAGGIAMENTO

Dieci **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, attrezzatura essenziale per accamparsi, sei torce 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.

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 groppa 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 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, 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 fiala) : 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 insegue), Gessetto, Dadi, Esca e Pietra Focaia, Razione di Cibo, Olio per Lampada, Cartapeccora, Picchetto, Tenda, 6 Torce.

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

Oggetti Costosi (10s cad.) : Gioco 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).

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

Intervento Curativo (10s) : ripristina nottetempo 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).

Canì : 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 Artiglieri) al Falco (50s) (FOR 8, VOL 8, 5pf, d6 Artiglieri).

AIUTANTI:

(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, 6+d6pf, 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 qualsiasi 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**.

Perdita di Punti Abilità

Un personaggio **muore** a FOR 0. A DES 0 o a VOL 0, è rispettivamente **paralizzato** o **catatonico**, non può agire prima di una Guarigione 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 oppositori 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 Punti Ferita 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.

Guarigione

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 evitarne una negativa si deve superare un TS di VOL.

Compagni Animali

Solo uno per personaggio e segue semplici comandi.

CONDIZIONI:

Accecato: 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 Svantaggio.

Frenato: il soggetto ha Svantaggio ai TS di DES e gli attacchi contro di esso sono Potenzianti.

Invisibile: gli attacchi del soggetto sono Potenzianti e quelli contro le creature Invisibili sono Compromessi.

Nascosto: gli attacchi del soggetto sono Potenzianti, 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.

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 umile 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.

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.

Progressioni 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: 1f-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 fine 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 contro 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).

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 lanciaarli 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 $2 \times$ **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 oppure 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).



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

$d4 \times 10 + d10$ (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. **Occultare:** 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 ceta 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.

1° CERCHIO

1. **Allarme:** i soggetti intrusi attivano un allarme udibile solo da te. Persistente.
2. **Animare Corda:** muovi una corda al comando.
3. **Auto-Mascheramento:** ti cambi l'aspetto del viso.
4. **Blocca Porta:** mantiene chiusa una porta.
5. **Caduta Piume:** 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. **Cancella:** 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. **Coraggio:** finché non Riposa, una creatura consenziente 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 cono medio. TS di FOR per resistere.
17. **Foschia Coprente:** della foschia copre una piccola 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 dei Caduti:** rivela corpi morti ed esseri non morti nei paraggi.
23. **Individuazione delle Porte Segrete:** rivela le porte nascoste nei paraggi.
24. **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.
25. **Ipnatismo:** affascina d6 creature che falliscono un TS di VOL. In combattimento, i loro attacchi al prossimo turno sono Compromessi.
26. **Mani Brucianti:** d6 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. **Ritirata Rapida:** corri al doppio della velocità.
31. **Salto:** una creatura può saltare il doppio della distanza in lungo e in altezza.
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. **Servitù Invisibile:** una forza invisibile (FOR 5, 1pf, non può attaccare) obbedisce al tuo comando.
35. **Sonno:** ha effetto su d6 creature viventi. Quelle rilassare 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 Accecato al prossimo turno.
38. **Stretta Folgorante:** il tuo tocco fa d6 Danno da Elettricità 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:** riottiene 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 Potenziati, 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. **Maleficio:** infligge uno Svantaggio al prossimo TS.
23. **Mano Spettrale:** crea un mano incorporea 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 Potenzia gli attacchi contro la creatura bersagliata. Rivela un bersaglio Invisibile.
29. **Protezione dalle Frecce:** 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. **Scurovisione:** 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. **Silenzio:** 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 auree 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. **Frecce 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, 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. **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.

4° CERCHIO

1. **Allucinazione Letale:** una spaventosa e invincibile illusione visibile al solo bersaglio. Attacca facendo d10 Danno, poi sparisce. Con Danno Critico, il bersaglio deve superare un TS di VOL o muore di paura.
2. **Ancora 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 Elettricità 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 d6 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 extraplanare 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 dei PF e non riuscirà a ripristinarli 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 Maledizione:** il bersaglio ottiene Svantaggio 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 semisfera. 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 controlli e attraverso cui puoi vedere e anche lanciare i tuoi Trucchetti.
23. **Pelle di Pietra:** una creatura ottiene Armatura 3, ma non può più correre o nuotare.
24. **Plasma Pietra:** scolpisce un piccolo cubo di pietra dandogli una qualsiasi forma.
25. **Polimorfismo:** 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. **Rimuovi Maledizioni:** 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 d6 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 affascinante le creature che possono vederti. 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 tocco 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.

5° CERCHIO

1. **Altera 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 0pf.
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 0pf 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. **Scigno Segreto:** nasconde uno scigno 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:** riempi 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.



5. CONDURRE IL GIOCO

L'Essenza di un Buon Arbitraggio

Un buon arbitraggio sta nel fornire alle persone che giocano scelte interessanti da poter fare e nell'assicurarsi che tali scelte abbiano un impatto significativo sulla situazione corrente e sul prosieguo del gioco.

Sapere Quando Tirare

Quando le altre persone partecipanti descrivono cosa vorrebbero far fare ai rispettivi personaggi, tu, da Arbitro, hai solitamente tre opzioni:

1. È qualcosa che il personaggio può fare in sicurezza.
2. Non è possibile. Chiedi, magari dando suggerimenti, che venga scelto un altro approccio.
3. Potrebbe essere fattibile, ma c'è un rischio. Vanno tirati i dadi.

Una Nota sul Rischio

In genere, se le altre persone partecipanti stanno correndo un rischio, tu, da Arbitro, dovresti farglielo presente: una partita deve riservare sorprese, ma le persone che giocano con te devono avere la sensazione che siano state le loro decisioni nel gioco a condurre verso un rischio foriero di brutte sorprese.

Per esempio, quando i personaggi incontrano un mostro o un pericolo che è molto probabile sia in grado di ucciderli sul colpo, l'Arbitro dovrebbe assicurarsi che ogni partecipante sia a conoscenza di questa eventualità. Se vogliono abbattere una porta a colpi d'ascia, dovrebbero sapere che molto probabilmente il rumore allenterà chiunque si trovi lì vicino. La valutazione del rischio rispetto alla possibile ricompensa è una parte importante del gioco e qualunque partecipante dovrebbe sempre avere ciò di cui ha bisogno per poter fare una scelta informata.

Comprendere i Punteggi di Abilità

3: il minimo per un essere umano, limitazioni severe in questo campo.
 10: nella media per un essere umano.
 15: capacità umana eccellente.
 20: il picco per un essere umano, la più eccezionale genialità, ecc.

Comprendere i Tiri Salvezza

Un TS va fatto quando ci si espone a un rischio.

TS di FOR: evitare conseguenze nocive attraverso l'esercizio di una forza fisica o la sopportazione di uno sforzo a carico del corpo.

TS di DES: evitare conseguenze nocive attraverso reazioni rapide, controllo del corpo nella sua interezza e grazia.

TS di VOL: evitare conseguenze nocive attraverso la concentrazione, l'autodisciplina e il controllo della magia.

Ordine di Marcia e Sequenza dei Turni in Combattimento

L'ordine di marcia stabilisce qual è il primo personaggio a essere preso da una trappola, chi è colto da un'imbooscata dalle retrovie, ecc. Da Arbitro, fa' domande sulle azioni dei personaggi in combattimento seguendo lo stesso ordine. Poi, gli attacchi sono raggruppati e si procede ai tiri.

Comprendere il Danno

Incrementare/Ridurre i Dadi del Danno: la taglia del dado cambia di uno nella gamma d4–d12.

Dadi Bonus del Danno delle Armi: tirali con il dado del Danno della tua arma. Se non è specificata una taglia per il dado, allora è la stessa del dado del Danno della tua arma.

Notazione per gli Attacchi: NdX significa tira N dadi a X facce e prendi il singolo risultato migliore. Se il mostro può bersagliare più oppositori, i dadi del Danno possono essere ripartiti di conseguenza e tirati come attacchi distinti.

Perdita di Punti Abilità: i tiri per i Punti Abilità Persi non sono tiri per il Danno, quindi non sono influenzati dall'Armatura né richiedono Tiri Salvezza da Danno Critico, salvo quando diversamente indicato.

Quanti Danni?

Il Danno dalla caduta di rocce, da esplosioni e da altri fonti al di fuori del combattimento ordinario rientra nella gamma d4–d12 e va contato separatamente rispetto agli attacchi del combattimento.

Considera che effetti potrebbe avere su di una comune persona: una caduta che è probabile possa ferire un personaggio inesperto potrebbe infliggere d6 Danno, ma un'enorme roccia che ne schiaccerebbe la maggior parte potrebbe farne d12.

Veleno: il veleno potrebbe Compromettere gli attacchi, causare la Perdita di Punti Abilità o effetti come cecità, Svantaggio a certi Tiri Salvezza, ecc., ma in genere è efficace solo contro bersagli viventi.

Tiri Fortuna

Da Arbitro, a volte potresti volere un elemento di aleatorietà senza ricorrere a un Tiro Salvezza, in particolare in situazioni dettate dalla fortuna o che non rientrano nella casistica dei tre Punteggi di Abilità. Quand'è così, tira un d6: un tiro basso favorisce i personaggi-giocanti e uno alto significa che sono stati colpiti dalla malasorte. Sta a te, poi, decidere cosa significhi in concreto un dato risultato rispetto alla situazione attuale.

Tiri Conoscenza

I personaggi hanno 2 possibilità su 6 di sapere qualcosa al di fuori della loro area di conoscenza e delle loro esperienze passate; quelli specializzati hanno 4 possibilità su 6 relativamente al loro vasto campo di studi e conoscono ogni cosa che riguarda la loro ristretta specializzazione (p. es. Storia (Archeologia)).

6. TESORI E MAGIE

Ricchezze

In base al tipo, dalle gemme alle opere d'arte agli oggetti funzionali, ogni tesoro ha un certo valore. Commercianti e acquirenti spesso desiderano trattare sul prezzo o, in caso di oggetti che valgono migliaia di Scellini, potrebbero non poterselo permettere affatto.

Monete

Tutte le monete sono valutate rispetto allo **Scellino d'Argento Standard** (s). Con uno Scellino puoi permetterti un pasto, una bevanda e un letto decente per la notte e corrisponde alla paga guadagnata da una persona comune per una settimana tipo di lavoro.

C'è un'enorme varietà di monete che è valutata rispetto allo Scellino, con due tipologie che sono particolarmente comuni.

Pennies di Rame (p): valgono un decimo di Scellino. Con un Penny puoi permetterti una bevanda a buon mercato in una pessima taverna o un passaggio su di un traghetto.

Fiorini d'Oro (f): valgono cento Scellini. Con un Fiorino puoi permetterti un buon cavallo, un'armatura completa o un gioiello prezioso.

Creazione di Nuovi Incantesimi

Quando vi cimentate nella creazione di nuovi Incantesimi, usate il **Chapter 4: Magia** come riferimento per livelli di potere e possibili effetti.

Stima approssimativa del Danno:

- + **Trucchetti:** d4
- + **1° Cerchio:** da d4 a d6
- + **2° Cerchio:** da d6 a d8
- + **3° Cerchio:** da d8 a d10
- + **4° Cerchio:** da d10 a d12
- + **5° Cerchio:** d12

Incantesimi a effetto continuato e ad area infliggono di solito meno Danno rispetto a quelli istantanei dello stesso Cerchio.

Alcuni Incantesimi potrebbero infliggere Danno elementale: i più comuni sono Elettricità, Freddo e Fuoco.

Tiri salvezza appropriati contro determinati effetti:

- + **FOR:** ostacoli fisici, Incantesimi a contatto, metamorfosi e altri effetti che influenzano il corpo
- + **DES:** elusione, equilibrio, estinzione delle fiamme
- + **VOL:** paura, illusioni e controllo mentale.

Rompere le Regole

Non tutta la magia funziona come quille dei Mistici. La magia può fare qualunque cosa e non ha limiti.

Armi e Armature Magiche

Le armi create con il potere della magia hanno spesso incise dei simboli in Runico che ci dicono il loro nome, la loro storia e il loro scopo. Oltre ad avere un **dado del Danno Incrementato** (fino a d10) e a **ignorare le resistenze soprannaturali**, le armi magiche avranno anche una **proprietà extra**, come il venire avvolte dalle fiamme quando fanno sanguinare o il guidare in direzione dell'oro. Non si tratterà mai di fare semplicemente più Danni, sebbene alcune armi potrebbero causare **effetti aggiuntivi** quando provocano Danno Critico, come il trasformare la vittima in pietra.

Similmente, le armature magiche e gli scudi magici avranno una **proprietà extra** oppure offriranno una **maggior protezione** contro una specifica fonte di Danno.

Altri Oggetti Magici

Gli altri oggetti magici potrebbero includere anelli, mantelli, guanti e pendagli. Essi potrebbero offrire a chi li indossa un **effetto continuato** o richiedere un'**attivazione**. L'effetto di solito non sarà esattamente lo stesso di un Incantesimo, ma potrebbe essere simile.

Oggetti Magici Consumabili: le pozioni e gli oggetti magici simili offriranno a chi li consuma un beneficio una tantum.

Anelli Magici: sono limitati a non più di uno per mano.

Bacchette e Verghe: hanno un numero limitato e sconosciuto di cariche. Dopo il primo uso, tira un d4 e annota il risultato. Ogni volta che usi l'oggetto, tira un d6: se fai più di quel numero, allora diminuisci di uno. A zero, l'oggetto viene prosciugato e diventa inutilizzabile.

Inconvenienti e Maledizioni

In genere, la maggior parte degli oggetti magici più potenti riserva a chi li utilizza un qualche tipo di inconveniente o detrimento, permanente oppure che si verifica a ogni utilizzo. Tali proprietà non possono essere rivelate grazie a un Incantesimo *Identifica*, ma unicamente attraverso la sperimentazione e l'uso.



ESEMPI DI OGGETTI MAGICI

Amuleto di Protezione della Salute

Quando viene trovato, questo amuleto di rubino ha un Potere di 2d6+6.

Qualunque Danno al Punteggio di FOR è invece sottratto al Potere dell'amuleto, poi si tira un d20: se il tiro è più alto del Potere dell'amuleto, per quel giorno non lo si potrà usare di nuovo. Quando il Potere arriva a 0, l'amuleto va in pezzi.

Anello della Rigenerazione

Questo anello di salice fa recuperare 1 Punto di FOR Perso al giorno.

Diadema dell'Empatia

Un sottile diadema di vetro che consente a chi lo indossa di percepire i veri sentimenti e le emozioni altrui.

Elmo della Respirazione

Se necessario, questo elmo di cristallo fornisce a chi lo indossa fino a un'ora di approvvigionamento di aria pulita.

Guanti di Seta di Ragno

Fatti di seta di ragno incantata, questi eleganti guanti consentono a chi li indossa di arrampicarsi su qualsiasi superficie. Questa stessa proprietà adesiva potrebbe anche imporre Vantaggio o Svantaggio sui Tiri Salvezza appropriati.

Mantello della Discesa

Questo mantello di cuoio rallenta la velocità di caduta di chi lo utilizza, consentendo anche di muoversi e scivolare per un breve tratto.

Maschera del Camuffamento

Questa raffinata maschera d'argento consente a chi la usa di assumere l'aspetto esteriore di un viso altrui una volta al giorno.

Mutapelle

Questa pelle di animale trasforma in una creatura corrispondente chi la indossa. Ogni volta che un personaggio la indossa, va tirato un d100: con un 1, la mutapelle non può essere tolta finché la maledizione non viene rimossa. La probabilità aumenta di un 1% per ogni successivo uso da parte dello stesso personaggio.

Scopa Volante

Questa scopa può trasportare fino a due esseri umani che le sono saliti in sella. Può essere usata anche come Focus del Mistico.

Tappeto Volante

Questo tappeto dal disegno particolare è leggero come una piuma e può trasportare in aria fino a 8 esseri umani (ma solo alla metà della velocità di una scopa volante).

ARMATURE E ARMI

Armatura di Legno Ferro

Qualsiasi Danno da Eletticità non può ignorare questa armatura completa fatta con un legno scuro innaturalmente forte.

Bastone del Cobra

Una delle estremità di questo bastone ricurvo (d8, 2-mani) è una testa di cobra stilizzata. Assieme al Danno, fa anche Perdere d4 Punti di DES (soggetti all'Armatura).

Boomerang Fortunato

Questo esotico bumerang d'avorio trova sempre il suo bersaglio e per questo annulla Compromissioni da copertura o simili.

Scudo a Specchio

Questo scudo d'acciaio lucidato a specchio ha delle possibilità di riuscire a bloccare un Incantesimo in arrivo in base al relativo Cerchio: 0-1 = 3 su 6, 2-3 = 2 su 6, 4-5 = 1 su 6. Un Incantesimo bloccato a 2 su 6 possibilità di ritorcersi contro chi lo ha lanciato.

CONSUMABILI

Ago della Negazione

Quando questo sottile ago d'argento viene rotto, interrompe per un minuto gli effetti in corso degli Incantesimi in un'area piccola.

Quadrifoglio

Ripeti un singolo Tiro Salvezza fallito, poi il quadrifoglio appassisce.

Pozione Curativa

Questa fiala di liquido rosso frizzante fa recuperare d6 Punti di FOR Persi.

Veleno Mortale

Se consumato, questo scuro liquido olioso fa Perdere d6 Punti di FOR e costringe a un Tiro Salvezza da Danno Critico. Se si fallisce questo TS, si muore. Se applicato su di un'arma idonea o su di un set di munizioni, i tiri per il Danno Critico dovuti a questo veleno vanno fatti con Svantaggio finché non ci si Riposa.

BACCHETTE E VERGHE

Bacchetta della Scossa

Questa bacchetta d'ambra infligge d6 Danno da Eletticità che ignora l'Armatura.

Verga della Rivelazione

Questa verga d'ossidiana rivela illusioni, entità Invisibili, porte segrete, trappole, ecc., nella direzione verso cui è rivolto.

Vedi Oggetti Magici Random nell'Appendice A per ulteriore ispirazione.

7. INSIDIE E OSTACOLI

Riconoscere le Insidie

Come regola di massima, la presenza di una trappola o di un'altra insidia è sempre notata dai personaggi a meno che essi non stiano correndo, la loro vista non sia ridotta o non siano distratti. Detto ciò, i personaggi potrebbero essere in seguito danneggiati a causa di un mancato intervento o di mancanza di cautela. Giocatrici e giocatori dovrebbero considerare modi creativi per aggirare un'insidia o per disarmarla completamente. Sistemi rischiosi potrebbero richiedere un Tiro Salvezza o un Tiro Fortuna.

Porte Chiuse

In genere, con un po' di tempo a disposizione una porta chiusa può essere aperta con un grimaldello. Non occorre alcun Tiro Salvezza a meno che non ci sia il rischio di innescare una trappola, allertare forze nemiche o finire il tempo a propria disposizione.

I tentativi di usare di fretta grimaldelli e altra attrezzatura mentre si è sotto pressione richiedono di solito un TS di DES e potrebbero includere la necessità di accendere una torcia mentre si è sotto attacco o di legare una corda prima che una persona amica precipiti verso la morte.

Buttare giù una porta è fattibile allo stesso modo senza un Tiro Salvezza, a meno che non ci siano rischi o pressione, il che potrebbe imporre un TS di FOR. Tuttavia, abbattere una porta causa sempre molto rumore e può richiedere parecchio tempo.

Incontri Casuali

Qualsiasi cosa possa muoversi in un dungeon è improbabile che resti tutto il tempo nello stesso posto. Pertanto, l'Arbitro dovrebbe considerare che ci sia una probabilità che un gruppo incontri mostri o quant'altro. Fare rumori forti aumenta o diminuisce le possibilità che questo accada, a seconda della natura dell'incontro.

Da Arbitro, quando i personaggi esplorano, Riposano o lanciano Incantesimi non preparati, oppure indugiano in un luogo pericoloso, tira un d6.

d6 Esito

- | | |
|-----|--|
| 1 | Tira per un Incontro Casuale. |
| 2 | Tira per un Incontro Casuale. Dà un segnale che le creature sono vicine o sono passate di qui. |
| 3-6 | Libero. |

Attardarsi quanto serve per fare un pasto, o per dormire, impone di tirare invece un d4. Dadi più grandi (dal d8 al d12) potrebbero essere usati per ambienti meno pericolosi.

ESEMPI DI INCONTRI CASUALI

Incontri nei Dungeon

2d4	Incontro
2	cubo gelatinoso
3	d4 rugginofagi
4	d8 scheletri
5	2d6 goblin
6	d6 orchetti
7	ingoza lerciume
8	orrore uncinato

Incontri negli Ambienti Selvaggi

d4+d6	Incontro
2	orco
3	cavallo imbizzarrito
4	2d6 goblin, 2 su 6 possibilità di imboscata
5	d6 cacciatori
6	branco di 3d4 lupi
7	cinghiale selvatico
8	branco di 3d6 lupi
9	d4 cervi
10	orso

Le tabelle per gli incontri casuali possono essere usate anche in ambienti non ostili.

Incontri Urbani

2d8	Incontro
2	rissa per strada; 2 possibilità su 6 che le guardie cittadine siano già presenti
3	impertinente giovane che vive per strada e che prova a rubare un borsello o un qualche oggetto a caso da un personaggio
4	servitù in gruppo che trasporta un palanchino
5	ambulante che vende merci esotiche
6	individuo ubriaco in cerca di guai
7	individuo che promuove ad alta voce un vicino locale
8	mendicante claudicante all'angolo di una strada
9	commerciante di cibo da strada
10	carretto rotto che blocca la strada
11	pattuglia di guardia composta da 2d4 sentinelle
12	gruppo di artisti di strada
13	esponente del clero che raccoglie elemosine per un tempio locale
14	guardie che scortano un individuo arrestato per furto
15	sfilata per una festività del posto
16	agguato (2d4 criminali) in un vicolo buio

ESEMPI DI TRAPPOLE

Cerchio del Tradimento

Innescata entrando in un cerchio contrassegnato da un simbolo che raffigura un pugnale conficcato in un cuore.

TS di VOL o si attacca il bersaglio alleato più vicino e si continua a farlo finché non si prende la condizione Svenuto. Se si supera il Tiro Salvezza, si esce forzatamente dal cerchio e si prende d6 Danno.

Gabbia a Fossa

Una botola è visibile a meno che il personaggio non sia distratto, non stia correndo o la sua vista non sia ridotta. Si attiva calpestando la botola.

Innescare la trappola infligge d8 Danno. Una gabbia di metallo intrappola la vittima finché non viene liberata con una chiave e un allarme mobilita qualche creatura sgradevole.

Rampicanti Afferranti

Si innesca quando ci si avvicina a rampicanti dall'aspetto strano. Si prende d6 Danno ogni turno finché non ce ne si libera. TS di FOR ogni turno per liberarsi, altrimenti si resta immobili. Altamente infiammabili.

Sporgenza da Percorrere Tenendosi in Equilibrio

Deve essere percorsa per raggiungere qualunque cosa si trovi dall'altra parte. Può essere fatto in sicurezza senza pressione addosso, ma se c'è da correre o si è sotto attacco, bisogna superare un TS di DES o si cade al livello inferiore e per arrampicarsi su occorrerà una corda.

Il livello inferiore ospita dei coccodrilli (FOR 13, DES 5, VOL 5, 9pf, Armatura 1, d8 Morso).

Trappola a Dardo Narcotizzante

Alla base di un forziere è visibile una cerbottana, che viene innescata aprendo il forziere senza prendere le appropriate precauzioni. Dardi rotti sono disseminati sul pavimento di questa stanza. d8 Danni. d8 Punti di DES. Persi in caso di Danno Critico.

Trappola a Lama Oscillante

Oscilla senza sosta sopra un corridoio seguendo una sequenza. Può essere bloccata solo da un'asta di metallo molto forte o da altri oggetti appropriati.

TS di DES per superarla senza farsi del male, altrimenti si prende d10 Danno mentre si passa.

ESEMPI DI OSTACOLI

Anomalia Gravitazionale

Una zona con forza di gravità alterata (direzione o intensità).

Attivazione Remota

Una saracinesca che si apre girando una ruota nella stanza accanto.

Barriera Mentale

Un muro di forza che blocca esclusivamente gli esseri senzienti coscienti.

Dimensioni Distorte

Il dungeon non segue le leggi comuni della geometria poiché esiste in un insieme diverso di dimensioni.

Fortezza Volante

Un'antica struttura che, seguendo un percorso giornaliero, fluttua a un'altezza inarrivabile, passando talvolta molto vicino alla locale catena montuosa.

Galleria Incompiuta

C'è una grotta sconosciuta dietro appena un paio di piedi di roccia. Rumori o altri segnali potrebbero suggerire la sua presenza.

Passaggio Sott'Acqua

Una stanza allagata con un tunnel sul fondo.

Pavimento di Cristallo

Un pavimento fatto di un materiale cristallino più liscio del ghiaccio. Il movimento è molto difficile e il rischio di cadere e di scivolare lungo un pendio è onnipresente.

Sala Controllo

Una stanza piena di leve e di bottoni che scambiano corridoi, cancelli e dispositivi nascosti attraverso il dungeon. Non sono presenti segni o istruzioni.

Sfera di Negazione della Magia

Un misterioso dispositivo, situato in cima a una colossale guglia di pietra, che risucchia l'energia magica e disattiva così Incantesimi e oggettistica magica quanto più ci si avvicina a esso. Si inizia con gli Incantesimi del 5° Cerchio e si finisce lasciando i Mistici con i loro soli Trucchetti nelle sue più immediate vicinanze. Anche gli oggetti magici hanno una chance ridotta di funzionare correttamente (seguendo la stessa falsariga, da 5 possibilità su 6 a 1 su 6).

8. MOSTRI

I mostri sono, per loro stessa natura, diversi dalle persone e dagli animali. Pertanto, essi spesso possiedono capacità speciali al di là dei Punteggi di Abilità. Un dungeon dovrebbe contenere perlopiù mostri unici, ma in questo capitolo sono riportati alcuni esempi.

Punti Ferita

La maggior parte delle creature ha tra 1d6 e 5d6 PF. Ricordate che i Punti Ferita non rappresentano semplicemente la capacità di assorbire danni fisici, ma anche l'astuzia e l'abilità del mostro di evitare di farsi male.

Uccisione dei Mostri

A parte ove segnalato, i mostri sono trattati esattamente come i personaggi.

Magia

Sebbene alcuni mostri potrebbero fare uso di Incantesimi nello stesso modo dei Mistici, qualcuno è capace di usare Incantesimi senza un Tomo o un Focus. I mostri possono non seguire quelle regole.

Armature

Usate l'armatura dei personaggi come guida per la rappresentazione di mostri dalla pelle dura o di quelli talmente grossi da essere in grado di scrollarsi di dosso la maggior parte delle armi.

Danno

Se non viene menzionato nulla, gran parte dei mostri infligge d6 Danno. Alcuni hanno un dado Danno più grande o anche un dado bonus del Danno.

Perdita di Punti Abilità e Attacchi Mortali

Creature particolarmente letali potrebbero ridurre il Punteggio di Abilità del bersaglio qualora dovesse fallire un Tiro Salvezza, provocando un destino orribile quando il punteggio viene azzerato.

Una Nota sui Punteggi di Abilità

Quando si assegnano i Punteggi di Abilità, 20 dovrebbe di norma essere considerato il massimo. Si potrebbe pensare che un mostro enorme dovrebbe avere una FOR di 30 o più, ma va considerato che le creature di grandi dimensioni potrebbero non combattere così bene. Le loro dimensioni dovrebbero invece essere rappresentate dalla capacità di infliggere più Danno e dal possedere un punteggio di Armatura più alto.

CONVERSIONE DEI MOSTRI

5^A EDIZIONE

PF: 1pf per DV. Massimo 30.

Se non c'è l'indicazione dei DV, $DV = PF/5$ (arrotondando per difetto).

Armatura: va aumentata di 1 per armature rinomate, estrema resilienza e per ciascuna categoria di taglia sopra quella Media.

Punteggi delle Abilità/Caratteristiche: trasferibili direttamente, usando il CAR per la VOL. Massimo 20.

Attacchi: iniziano con un d6. La taglia del dado va aumentata di uno per ciascuna categoria di taglia sopra quella Media e una volta in più se è impugnata un'arma pesante. Niente attacchi multipli.

Vulnerabilità / Resistenze: da rimpiazzare rispettivamente con Potenziamento / Compromissione.

Altre Edizioni: come la 5^a edizione, eccetto:

4^A EDIZIONE

PF: 1pf per Livello. ×3 per le creature Solitarie, +1pf per creature Piccole o più grandi.

Punteggi delle Abilità/Caratteristiche: come la 5^a edizione, eccetto:

- + -4 FOR per Umanoidi e Mostruosità
- + -2 FOR per creature Non Morte
- + -4 DES per creature di taglia Grande o maggiore
- + -2 DES per creature Umanoidi o Non Morte di taglia Media o inferiore
- + -2 VOL per le Mostruosità

3^A EDIZIONE E 3.5

DV: 1pf per DV. +1pf per creature Piccole o Medie e +2pf per creature di taglia Grande o maggiore, Melme escluse.

Punteggi delle Abilità/Caratteristiche: se la FOR non è specificata, inferiore a 10.

EDIZIONI ORIGINAL, BASIC E ADVANCED

PF: 1pf per DV. +1pf per creature Piccole o Medie e per Melme di taglia Grande o maggiore; +2pf per creature di taglia Grande o maggiore.

Morale: si continuano a usare 2d6 (Original e Basic) o 2d10 (Advanced) oppure si convertono a d20 (VOL):

2d6	2d10	d20	2d6	2d10	d20
2	2-3	1	7	11-12	11-13
3	4-5	2	8	13-14	14-16
4	6-7	3-4	9	15	17
5	8	5-6	10	16-17	18
6	9-10	7-9	11	18-19	19

IDEE PER LA CREAZIONE DI MOSTRI

Aspetto e Comportamento

Cambiate l'aspetto esteriore e il comportamento del mostro esistente. Altre possibilità potrebbero essere il cambiare le sue dimensioni o il combinare un paio di mostri in un'unica creatura.

Tratti dei Personaggi

Applicate ai personaggi-non-giocanti (PNG) e ai mostri i Tratti dal **Chapter 1: Personaggi**, in special modo ai "boss".

Effetti da Danno Critico

Con un Tiro Salvezza fallito, il bersaglio di un mostro subisce qualche effetto negativo aggiuntivo: infermità, veleno, Perdita di Punti Abilità o finanche la morte. Va deciso se in questi casi al bersaglio è concesso un Tiro Salvezza per evitarlo.

Coppie

Un tipo di mostri Potenzia gli attacchi dell'altro, fornisce protezione o qualche altro beneficio.

Rafforzamenti

Un mostro riceve un rafforzamento, un nuovo attacco o cambia tattica quando esaurisce i suoi PF, si salva da un Danno Critico per la prima volta, prende Danno da una fonte specifica, ecc.

Attacchi e Capacità Speciali

Al posto del suo attacco predefinito, un mostro può usarne uno speciale, come una capacità simile a un Incantesimo o altro effetto non comune. Alcune di queste capacità potrebbero essere "passive" (sempre attive).

Tattiche e Armi

I mostri potrebbero ricorrere a tattiche di combattimento inaspettate, specialmente quando combattono in gruppi. Se un mostro è armato, si può cambiare la sua arma in qualcosa di insolito o passare da arma da mischia ad arma a distanza o viceversa.

Vulnerabilità, Resistenze e Immunità

Specifici attacchi contro il mostro sono Potenziati, Compromessi o non funzionano affatto.

ESEMPI DI CAPACITÀ DEI MOSTRI

Afferrare

Se un bersaglio fallisce un TS di DES, è Frenato finché non supera un TS di FOR o DES nei turni successivi. I mostri non possono attaccare con gli arti con cui sono impegnati ad afferrare, ma quelli con particolare forza fisica potrebbero invece infliggere Danno al bersaglio afferrato.

Arti Extra

Un mostro ha più dadi del Danno (prende comunque quello più alto per un singolo bersaglio). Alcuni mostri possono anche attaccare più oppositori, distribuendo i dadi del Danno tra questi attacchi.

Assorbimento

Quando un mostro prende Danno da una certa fonte (di solito, una elementale), ripristina invece di un pari ammontare i suoi PF (o anche la FOR).

Carica

Un mostro riduce rapidamente la distanza dal bersaglio. Quest'ultimo deve superare un TS di DES o subisce un Danno maggiorato e/o altri effetti.

Debolezza

Quando un mostro subisce Danno da una fonte associata alla sua debolezza (anche se questo Danno non è il più alto del turno in corso), perde alcuni dei suoi poteri, viene Stordito, ecc. Di solito, tali effetti durano per il turno successivo del mostro.

Indomabile

Una volta a Riposo, quando prende Danno Critico, un mostro continua a combattere come se avesse superato il relativo Tiro Salvezza. Alcuni mostri non viventi o non morti potrebbero ignorare del tutto il Danno Critico.

Ingoiare

Il bersaglio deve superare un TS di DES o viene completamente ingoiato, subendo una Perdita di Punti Abilità (FOR, DES o ambedue) a ciascun turno seguente. Se il mostro subisce Danno Critico, deve superare un ulteriore TS di FOR o rigurgita tutte le creature ingoiate.

Volatile

Quando un mostro subisce Danno Critico, esplode infliggendo Danno da Scoppio a chiunque gli sia vicino.

Vedi l'**Appendice B: Bestiario** per esempi di mostri e ulteriore ispirazione.

9. ESEMPIO DI GIOCATA

Tre personaggi-giocanti e il loro aiutante tedeforo si sono addentrati nelle profondità di un singolare complesso sotterraneo in cui si sono imbattuti all'interno di un inospitale deserto

Arbitro: la base della lunga scalinata conduce in una sala spettacolare, alta circa 30 piedi e larga altrettanto. Le sue pareti sembrano un mosaico intricato, ma le tessere cambiano di continuo di colore. Ondate di varie tonalità si infrangono sulle pareti e il centro del pavimento è dominato da un pozzo circolare largo sei piedi.

Ezekiel (Mistico): (*abbozzando la stanza sulla sua mappa approssimativa*) ci sono altre uscite oltre la strada da cui veniamo noi?

Arbitro: solo il pozzo al centro della stanza.

Toku (Combattente): be', è un vicolo cieco. Il mio istinto di cacciatore ci aveva visto giusto!

Ezekiel: le pareti hanno un aspetto assurdo... Sto molto attento a non toccarle e dico anche al mio tedeforo di fare altrettanto.

Toku: dai, lo abbiamo assoldato perché è sacrificabile! Forse Uthred potrebbe provare a toccarle.

Uthred (Combattente): non ho paura delle pareti, ma non sono stupido. Proverò a picchiare sui muri con il manico della mia ascia.

Arbitro: la trama delle tessere non sembra reagire, ma visto che la stai esaminando più da vicino, riesci a percepire che le tessere emanano un leggero calore.

Uthred: abbastanza da potermi scottare?

Arbitro: non sembra, sono soltanto un po' calde.

Uthred: piazza con coraggio la mano sulle tessere.

Arbitro: non appena la mano di Uthred tocca la parete, i colori mutevoli si fermano e una trama blu pulsante inizia a irradiarsi dalla mano di Uthred.

Ezekiel: ohi ohi! Ora gli esplode la testa...

Uthred: ti stai preoccupando troppo! Che sento toccando le piastrelle?

Arbitro: la sensazione è quella che ti aspetteresti toccando un mosaico liscio, ma emanano un lieve tepore.

Uthred: uh, strano. Be', io levo la mano dalla parete e me ne vado a controllare il pozzo.

Arbitro: quando toglie la mano dal muro, i colori riprendono a mutare e adesso vedi la figura piastrellata di una persona, che pare quasi il tuo riflesso. Dopo appena un secondo, la stanza si riempie di crepitii e le sembianze piastrellate di Uthred escono in qualche modo dal muro, sollevando l'ascia dalla schiena e assumendo una posa da combattimento.

Toku: bene, io non ho intenzione di permettere a questa cosa di tirarci dentro il muro o qualsiasi altra cosa stia per fare. Mi ci avvento contro con i miei pugnali.

Arbitro: voi altri, che fate?

Uthred: io l'affronterò con l'ascia, cercando di farlo allontanare da Ezekiel e dal tedeforo.

Ezekiel: io Potenzierò l'attacco di Toku con Colpo Guidato, un mio Trucchetto.

Arbitro: okay, tirate per i danni.

Toku: (*tira 2d6 (due pugnali) + d12 (attacco Potenziato e usa il risultato più alto*) Ho fatto 5!

Uthred: (*tira d8 (Danno dell'arma) + d4 (dado bonus) e usa il risultato più alto*) E sono 6 danni!

Arbitro: (*sottrae 7 (6 + 1 per l'attaccante in più) danni e prende nota che l'opponente è ora a 0pf, con 3 Danno residui*) la spingi indietro con un calcio, facendole perdere l'equilibrio e tagliandole un fianco. (*tira un TS di FOR vs Danno Critico, che riesce*) La copia ruggisce emettendo un rumore da disturbo elettrico, ma è ancora in piedi.

Uthred: c'è spazio per un solo Uthred qui!

Arbitro: la copia di Uthred lascia cadere a terra l'ascia e si protende in avanti cercando di afferrare Toku. Fammi un TS di DES.

Toku: (*tira un TS di DES*) ehm... ho fatto 20.

Arbitro: (*tra i lamenti al tavolo*) la creatura afferra Toku e prova a schiacciarlo contro le pareti. Una trama blu pulsante si forma sulla loro superficie. Un attimo dopo, i colori prendono la forma di Toku e la copia esci avanzando dal muro. Tocca a voi, ragazzi.

Ezekiel: mai avrei pensato di dover scegliere tra l'uccidere Toku o Uthred. Userò l'Incantesimo Tocco Gelido che ho conservato per distruggere la copia di Uthred.

Uthred: e se dopo di questo è ancora in piedi, proverò a tagliargli la testa!

Arbitro: può fare un TS di FOR per resistere all'effetto (*tira un TS di FOR*), ma fallisce! Tira per vedere quanta FOR perde la copia di Uthred.

Ezekiel: (*tira un d4 per quantizzare i Punti Persi di FOR, come indicato dall'Incantesimo*) quattro!

Arbitro: (*controlla i suoi appunti per vedere se ciò azzecca la FOR della creatura*) è abbastanza per prosciugare l'energia di questa creatura. Il tocco fa svanire il colore dell'essere non appena questi cade a terra inerte e si spegne di colpo, completamente distrutto.

Uthred: sì!

Arbitro: Ezekiel, non dimenticare di prendere 2 danni per il lancio dell'Incantesimo. Poi, sappiate che avete fatto un botto di rumore in questa stanza.

(*fa di nascosto un Tiro per Incontri Casuali per vedere se un qualsiasi mostro nelle vicinanze possa aver notato il rumore. Un risultato di 1 indica che dovrebbe avvenire un incontro, così tira facendo riferimento alla tabella degli incontri ostili che ha preparato per questa zona*)

Ezekiel: qui le cose si mettono male.

Arbitro: sentite il rumore di qualcosa che sta scendendo per la scalinata. Ricordate quella creatura assurda, simile a un cavallo e con la pelle durissima tipo corteccia, che vi ha teso un'imboscata la scorsa sessione?

Uthred: certo, l'abbiamo spinta giù nella fossa e poi siamo fuggiti da veri eroi.

Arbitro: be', questo essere è pressoché identico, ma invece di avere la taglia di un cavallo, è talmente grosso che a stento riesce a stringersi per le scale. Le sue fauci appaiono abbastanza grandi da potervi inghiottire per intero e le sue zampe anteriori terminano con artigli di presa che si estendono per circa sei piedi. Inutile dire che sta scendendo le scale con voi nel mirino e non sembra amichevole. (*Fallisce un TS di VOL per la copia di Toku, poiché la vista di questo essere è sufficiente a terrorizzarla*) La copia di Toku vede questa cosa e immediatamente striscia indietro nel muro, sparendo nelle tessere.

Ezekiel: a me, l'idea di essere ingoiato per intero non piace per niente. Che possibilità ci sono di corrergli tra le zampe?

Arbitro: è piuttosto stretto tra le scale. Se vuoi provarci, ci sarebbe sicuramente bisogno di un bel TS di DES.

Uthred: il mostro più piccolo era impaurito dal fuoco o sbaglio? Magari potremmo inviare su il tedorio per cercare di tenerlo a bada.

Arbitro: lui è palesemente esitante... Deve superare un TS di VOL per seguire un ordine suicida come questo. Non si sa mai, però, potrebbe funzionare!

Toku: superarlo correndo o provare a impaurirlo mi sembra inutilmente rischioso quando proprio qui abbiamo la perfetta via d'uscita!

Uthred: il pozzo? La creatura riuscirebbe a entrarci?

Arbitro: improbabile. Di sicuro è troppo grossa per riuscirci facilmente.

Ezekiel: per quanto possa sembrare un suicidio, potrebbe essere la nostra unica speranza. Posso tirare una moneta o qualcos'altro dentro il pozzo?

Arbitro: getti un mezzo Scellino giù nel pozzo e, qualche secondo dopo, senti distante uno "Splash!".

Toku: acqua!

Ezekiel: nella più rosea delle previsioni... Come facciamo a sapere che non si tratti di acido o roba simile? Penso che possiamo trovare un modo per distrarlo abbastanza a lungo da permetterci di scappare su per scalinata.

Arbitro: mentre formulate questo piano, la creatura è intanto riuscita a entrare con forza nella stanza, sfiorando la parete di tessere, che emettono ondulazioni blu.

Uthred: oh, cavolo! Non andrà a finire bene.

Ezekiel: ottimo! Nel buco!

Toku: fidatevi di me! Sarò anche il primo a saltarci dentro.

Arbitro: state per saltarci dentro adesso?

(*Tutto il gruppo annuisce riluttante*)

Arbitro: vi immergete nelle tenebre del pozzo, cadendo per qualche secondo prima di tuffarvi in quella che sembra acqua ghiacciata, abbastanza profonda da farvi cadere in sicurezza. La torcia del tedorio si è spenta e riuscite a malapena a orientarvi nella fossa nera come la pece prima di provare una sensazione di formicolio su tutto il corpo. TS di VOL per tutti!

(*Al tavolo si leva un coro di lamenti*)

APPENDICE A: REGOLE AGGIUNTIVE E ALTERNATIVE

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

PERSONAGGI

PERSONAGGI EQUILIBRATI

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).

LA FORTUNA AIUTA L'AUDACE

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 Incantesimi random, Competenze e Doni, 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 tiro riesce. 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.

MODALITÀ ESTREMA

Per aumentare la difficoltà, usate le regole seguenti:

- + I Mistici usano la regola della **Selezione Casuale degli Incantesimi**.
- + Quando i Mistici falliscono il loro TS per Arcano-combustione Critica, subiscono un **Contrattempo Magico**.
- + I personaggi che prendono **Danno Critico** hanno bisogno che un personaggio alleato spenda la propria azione per occuparsi della ferita o Perderà 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	Cicatrice. Questa lascerà un segno.
8-9	Commozione cerebrale. Svant. ai TS di VOL.
10-11	Costola incrinata. Svant. ai TS di DES.
12-13	Muscolo strappato. Svant. ai TS di FOR.
14-15	Attrezzatura rotta. Ordine: scudo → armatura → arma. Ripararla costa la metà del suo prezzo.
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.

LUCE

Torce, 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.

Foschia, fumo e simili riducono il raggio della metà.

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.

SPESE DI SOSTENTAMENTO

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

Adeguato (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 Mistico, 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 personaggio.

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 chichesia non usi la propria azione per scrollartela 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.

CONTRATTEMPI MAGICI

Quando i Mistici falliscono il proprio Tiro 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

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 Accecato 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	Raddoppi la tua taglia per un'ora. Ottieni 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.

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. Prendi d6 Danno ora e d6 alla fine del tuo prossimo turno, a meno che non vengano spente.
100	Ti trasformi in pietra.

d12 Colore

1	bianco neve	7	giallo limone
2	grigio cenere	8	verde malachite
3	nero pece	9	blu cielo
4	rosso cremisi	10	blu oltremare
5	marrone castagna	11	viola lavanda
6	arancione zucca	12	magenta orchidea

d12 Parte del Corpo

1	dente	7-9	dito del piede
2-4	dito della mano	10-11	piede
5-6	braccio	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 Mistico – 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, fatelo **una volta sola**, quando un compagno animale supera tre Avventure. Usate le stesse regole per l'aumento di Punteggi di Abilità e PF usate per i personaggi.

RAZIONI

Quando si viaggia per mare o in terre inospitali, 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 10f su Accidentato, 20f su Difficile	Sgombro,

(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	scigno	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).

VIAGGIO

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

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

Terreno	Esempio	Miglia	Griglia
Sgombro	prateria, pianure	20	4
Accidentato	deserto, foresta, colline	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 (se a cavallo o su di in veicolo, vale per quest'ultimi).

Sosta : bisogna sostare per un giorno ogni 6 giorni di viaggio o si deve fare una Prova di Sfinimento per ogni giorno extra di viaggio.

Modificatore alla Velocità	Miglia	Griglia
Strade	+5	+1
Marcia Forzata per 2 ore extra, richiede una Prova di Sfinimento	+5	+1
Gruppi Grandi	-5	-1
Ingombro oltre le 50 libbre a piedi cavalcatura o veicolo sovraccarico	-5	-1
Condizioni Meteo Rigide	-5	-1
Condizioni Meteo Estreme	-10	-2
Attività Concomitanti (esplorare, aggirarsi furtivamente, andare in cerca di cibo, ecc.)	-10	-2

In Sella:

+ Cavalli su di un terreno libero	+5	+1
+ Camelli in un deserto	+5	+1
+ Elefanti in una giungla	+5	+1
+ Terreno Accidentato o Difficile (eccetto che per asini e muli)	-5	-1

Veicoli:

+ Terreno Accidentato	-5	-1
+ Terreno Difficile	-10	-2

Passeggeri: le persone a bordo occupano ¼ t dello spazio di carico. I valori per spazio di carico e cavalieri/passeggeri si escludono a vicenda.

Cavalcatura	Carico	Cavaliere	Costo
Mulo, Asino	½ t (400 lb)	1	20s
Cavallo, Camello	¼ t (500 lb)	2	1f
Elefante	2 t (4000 lb)	8	5f

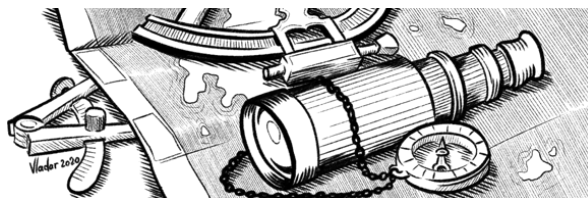
Veicolo	Cavalli	Carico	Passeggeri	Costo
Carretto	1	½ t	4	30s
Carrozza	2	1 t	8	60s
Carrozzone	4	2 t	16	1f

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 una qualche circostanza 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 a 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	¼ 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

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

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 a favore 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.

Passeggeri: 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 pizzate su barche a chiglia (1), velieri (2) e galee (3).

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 tempesta

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	×1/3	×1/2
7-14	medio	×1/2	×1
15-18	forte	×2/3	×1 1/2
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 1/2 equipaggio, tutto è andato perduto.
2	Albero rotto. Velocità di navigazione a vela nulla.
3	Metà dei remi rotta. 1/2 velocità di navigazione a remi.
4	Vela lacerata. 1/2 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	arpa	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 1/2 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; ×1/2 quando sono ingombrati; ×1 1/2 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

TABELLE CASUALI E ISPIRAZIONE

PERSONAGGI CASUALI

d20	FOR	DES	VOL	Denaro
1	16	12	10	8s
2	10	12	16	8s
3	12	10	15	8s
4	15	12	10	8s
5	10	14	12	8s
6	12	10	14	8s
7	14	10	12	7s
8	12	15	10	6s
9	10	11	13	8s
10	14	12	9	7s
11	11	14	10	7s
12	8	16	13	5s
13	11	13	9	8s
14	9	11	14	7s
15	13	11	9	7s
16	11	9	13	7s
17	13	9	11	6s
18	9	13	11	6s
19	13	9	11	5s
20	9	11	13	5s

TRATTI

Scegli o tira per un Tratto, tira per i PF come appropriato.

d3,d5	Tratto	d3,d5	Tratto
1,1	Assassino	2,4	Guaritore
1,2	Belva	2,5	Mistico
1,3	Berserker	3,1	Provetto
1,4	Blindato	3,2	Rissaiolo
1,5	Cecchino	3,3	Spaccone
2,1	Comandante	3,4	Tattico
2,2	Combattente	3,5	Taumaturgo
2,3	Duellante		

Mistico: tira per stabilire a caso Trucchetti (d20) e Incantesimi del 1° Cerchio (**tabella dei 36 Incantesimi Random** dal **Chapter 4: Magia**, pagina 12). Sceglie uno di questi Incantesimi con Incantesimo Distintivo o tira un d6 per stabilirne uno a caso.

Provetto: tira per due aree di Competenza.

d10	Competenza	d10	Competenza
1	accudimento degli animali	6	negoiazione
2	atletica	7	raggiro
3	furtività	8	rapidità
4	furto con scasso	9	seguire tracce
5	navigazione	10	tolleranza degli alcolici

Taumaturgo: tira per un paio di Doni a caso.

BACKGROUND

Scegli o tira per un Background e per ogni altra tabella casuale richiesta.

d8	Background	d8	Background
1	Cacciatore	5	Nobile
2	Criminale	6	Operaio
3	Marinaio	7	Soldato
4	Menestrello	8	Studioso

Criminale

d6	Arnese da Crimin.	d6	Arnese da Crimin.
1	carte segnate	4	manganello (sfollagente)
2	dadi truccati	5	piede di porco
3	grimaldelli	6	rampino

Menestrello

d10	Strumento Musicale
1	arpa, lira
2	cetra, dulcimer
3	ciaramella, cromorno
4	cornamusa, zampogna
5	flauto, ocarina
6	ghironda
7	liuto, mandolino
8	ribeca, viola, violino
9	scacciapensieri
10	tamburello, tamburo

Operaio

d6	Lavoro	Arma e un paio di Attrezzi
1	agricoltura	forcone, falcetto e setaccio
2	miniera	zappa, mazzuolo e trapano
3	giardinaggio	falce, accetta e pala
4	muratura	martello da fabbro, secchio e spatola
5	pastorizia	bast. ferr., forbici e frusta
6	taglio di legname	maglio spacc., cuneo e sega

Soldato

d6	Grado	Arma
1	arciere	arco lungo
2	cavaliere	lancia lunga
3	moschettiere	moschetto
4	picchiere	picca
5	spadaccino	claymore
6	ufficiale	rivoltella

Studioso

d12	Studio
1	Filologia (folclore e letteratura)
2	Filologia (lingue morte)
3	Filologia (lingue straniere)
4	Scienze Biologiche (erboristeria)
5	Scienze Biologiche (medicina)
6	Scienze Biologiche (zoologia)
7	Scienze Fisiche (astronomia e fisica)
8	Scienze Fisiche (chimica)
9	Scienze Fisiche (geoscienza)
10	Storia (archeologia)
11	Storia (cultura e religione)
12	Storia (geografia e politica)

EQUIPAGGIAMENTO

Scambia il tuo denaro in cambio di tiri per equipaggiamento a caso. Ripeti i tiri in caso di duplicati. Se il tuo Background ti dà un'arma da mischia, tira invece per una a distanza. I Mistici sostituiscono l'armatura leggera con un'arma da mischia da guerra.

Denaro	Equipaggiamento
5s	arma semplice da mischia, 2×attrezzatura, attrezzo, 2s
6s	arma semplice da mischia, arma semplice a distanza, 2×attrezzatura, attrezzo, 2s
7s	arma semplice da mischia, scudo, 1s
8s	arma semplice da mischia, arma semplice a distanza, compagno animale, 1s
10s	arma semplice da mischia, scudo, 2×attrezzatura, attrezzo, 2s
12s	arma semplice da mischia, arma da guerra a distanza, 1s
14s	arma semplice da mischia, armatura leggera, 2×attrezzatura, attrezzo, 1s
16s	arma semplice a distanza, armatura leggera, compagno animale

Oltre a questo, hai vestiti semplici, uno zaino, attrezzatura essenziale per accamparsi, sei torce e razioni per tre giorni.



Armi semplici da mischia (1s)

d4	Arma	d4	Arma
1	bastone ferrato	3	maglio spaccalegna
2	forcone	4	martello da fabbro

Armi da guerra da mischia (10s)

d8	Arma	d8	Arma
1	alabarda	5	martello da guerra
2	ascia	6	mazza
3	lancia	7	pugnale
4	lancia lunga	8	spada

Armi semplici a distanza (1s)

d6	Arma	d6	Arma
1	arco da caccia	4	freccette
2	boomerang	5	pugnali da lancio
3	fionda	6	shuriken

Armi da guerra a distanza (10s)

d4	Arma	d4	Arma
1	arco lungo	3	moschetto
2	balestra	4	rivoltella

Attrezzatura d'Avventura (5p)

d12	Attrezzatura	d12	Attrezzatura
1	bottiglia	7	esca e pietra focaia
2	candela	8	gessetto
3	cartapeccora	9	sacco
4	carte o dadi	10	spuntone
5	catena	11	tenda
6	corda di 10 piedi	12	triboli

Attrezzi (1s)

d20	Tool	d20	Tool
1	accetta	11	pertica ripieghevole
2	canna da pesca	12	piccozza
3	chiave serratubi	13	pie di porco
4	forbici	14	pinza
5	grimaldelli	15	rampino
6	lima o raspa	16	sega
7	lucchetto	17	set da scrittura
8	martello	18	tenaglia
9	mazzuola e scalpello	19	trapano
10	pala	20	trappola per animali

Compagno Animale (5s)

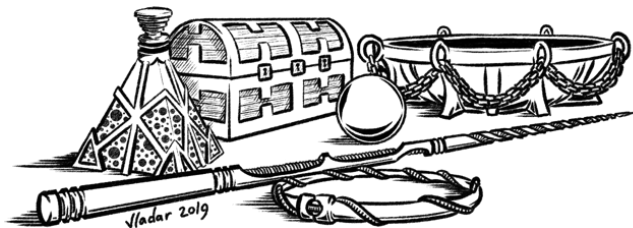
d4	Compagno Anim.	d4	Compagno Anim.
1	gatto	3	meticcio
2	gufo	4	pappagallo

OGGETTI MAGICI CASUALI

Tira per un oggetto magico a caso e per il suo aspetto esteriore. Pensa alle sue proprietà basandoti su come appare.

Tipo

d100	Tipo	d100	Tipo
1-10	contenitore	71-73	strumento musicale
11-30	consumabile	74-80	armatura leggera
31-40	indumento	81-83	armatura completa
41-50	gioiello	84-90	scudo
51-70	miscellanea	91-100	arma



Gioiello

d20	Gioiello	d20	Gioiello
1	anello	11	fibbia da cintura
2	benda oculare	12	forcina
3	braccialetto	13	gorgiera
4	catenina	14	maschera
5	cavigliera	15	medaglietta
6	collana	16	medaglione
7	corona o coroncina	17	orecchino
8	diadema o tiara	18	pendente
9	fascia	19	pettorale
10	fermaglio	20	spilla da mantello

Contenitore

d12	Contenitore	d12	Contenitore
1	borraccia o fiasca	7	corno potorio
2	borsa	8	faretra
3	bottiglia	9	fiala
4	brocca	10	otre
5	caraffa	11	sacchetto o sacco
6	cofanetto o scatola	12	tascapane o zaino

Consumabile

d10	Consumabile	d10	Consumabile
1	balsamo, olio o unguento	6	erba, fiore o foglia
2	candela o torcia	7	gessetto o matita
3	cibo (frutto, impa- sto, ecc.)	8	inchiostro o pittura
4	cipria o polvere	9	legume, radice o seme
5	elisir o pozione	10	veleno

Indumento

d20	Indumento	d20	Indumento
1	abito	11	guanti
2	brache	12	mantello
3	camicia	13	manto
4	cappello	14	pantaloni
5	cappotto	15	paramenti
6	cappuccio	16	sandali
7	cintura	17	scarpe
8	farsetto	18	stivali
9	giubba	19	tunica
10	gonnella	20	veste

Miscellanea

d100	Oggetto	d100	Oggetto
1-2	ago	51-52	lente o monocolo
3-4	amuleto o talismano	53-54	libro
5-6	bacchetta	55-56	manette
7-8	bastone	57-58	martello
9-10	braciare	59-60	moneta
11-12	calice, coppa o coppetta	61-62	occhiali
13-14	candelabro	63-64	ombrello
15-16	cannocchiale	65-66	pala
17-18	carte o dadi	67-68	penna d'oca
19-20	cavatappi	69-70	pettine
21-22	ciotola o secchio	71-72	piatto o vassoio
23-24	clessidra	73-74	piccozza
25-26	corda	75-76	pipa
27-28	cristallo o sfera	77-78	protesi
29-30	falcetto	79-80	scettro o verga
31-32	fazzoletto	81-82	scopa
33-34	ferro di cavallo	83-84	sella
35-36	fischietto	85-86	spazzola
37-38	forbici	87-88	specchio
39-40	gancio	89-90	spuntone
41-42	gemma o perla	91-92	tappeto
43-44	grimaldello	93-94	tavoletta
45-46	idolo o statuetta	95-96	teschio
47-48	incensiere	97-98	tovaglia
49-50	lanterna	99-100	ventaglio

Strumenti Musicali

d20	Strumento	d20	Strumento
1	arpa	11	liuto
2	campana	12	mandolino
3	cetra	13	ocarina
4	ciaramella	14	ribeca
5	cornamusa	15	scacciapensieri
6	cromorno	16	tamburello
7	dulcimer	17	tamburo
8	flauto	18	viola
9	ghironda	19	violino
10	lira	20	zampogna

Armatura Leggera e Accessori

d6	Armatura	d6	Armatura
1	armatura di cuoio	4	gambesone
2	bracciali	5	guanti
3	elmo	6	schinieri

Armatura Completa e Accessori

d10	Armatura	d10	Armatura
1	armatura a strisce	6	corazza
2	armatura di maglia	7	elmo
3	armatura di piastre	8	gambali
4	armatura di scaglie	9	manopole
5	bracciali	10	schinieri

Scudo

d6	Scudo	d6	Scudo
1	brocciero	4	scudo quadrato
2	palvese	5	scudo rotondo
3	scudo a mandorla	6	scudo scapezzato

Arma e Munizioni

d20	Arma	d20	Arma
1	alabarda	11	lancia lunga
2	arco da caccia	12	martello da guerra
3	arco lungo	13	mazza
4	ascia	14	moschetto
5	balestra	15	pallottola
6	boomerang	16	pugnale
7	fionda	17	quadrello
8	freccetta	18	rivoltella
9	freccia	19	shuriken
10	lancia	20	spada

ASPETTO CASUALE

Attributo (quando appropriato)

d20	Attributo	d20	Attributo
1	ampollosa	11	leggero o sottile
2	antico	12	lucente
3	colorato	13	minaccioso
4	complicato	14	particolare
5	decorato	15	pesante
6	elegante	16	raffinato
7	esotico	17	sofisticato
8	grezzo	18	solido
9	grottesco	19	squallido
10	ingioiellato	20	ultraterreno

Colore (quando appropriato)

Usa la tabella dei colori per i **Contrattempi Magici** a pagina 30.

Materiale (quando appropriato)

d20	Materiale	d20	Materiale
1	acciaio	11	gaietto
2	ambra	12	giada
3	argento	13	legno
4	avorio o corno	14	oro
5	bronzo	15	ossidiana
6	ceramica	16	ottone
7	chitina o osso	17	peltro
8	corallo	18	pietra
9	cristallo	19	rame
10	ferro	20	vetro

Peculiarità (1 su 6 possibilità di essere presente)

d12	Peculiarità
1	cambia colore quando non c'è chi l'osserva
2	al tocco, trasmette una sensazione di freddo
3	emette un ronzio appena udibile
4	brilla leggermente al buio
5	pesa più di quanto sembri
6	pesa meno di quanto sembri
7	al tocco, trasmette una sensazione di melma o olio
8	è semitrasparente
9	ha un odore bizzarro, ma non sgradevole
10	a volte pare che si muova lievemente
11	ogni tanto vibra un po'
12	al tocco, trasmette una sensazione di calore

Trama (quando appropriato)

d8	Trama	d8	Trama
1	cotone	5	lino
2	crine	6	pelle
3	feltro	7	pelliccia
4	lana	8	seta

MOSTRI CASUALI

Per scegliere quale tabella usare, tira il d8 per d4 volte. Ripeti il tiro in caso di duplicati. Poi, usa la tabella **Forma**.

d12	1. Natura	d12	1. Natura
1	artificiale	7	magico
2	coloniale	8	mutato
3	derelitto	9	nella norma
4	divino	10	non morto
5	etereo	11	occulto
6	infernale	12	primitivo

d20	2. Aspetto	d20	2. Aspetto
1	aggraziato	11	muscoloso
2	ammalato	12	non è visibile
3	con barbigli	13	pelato
4	limaccioso	14	peloso
5	luccicante	15	putrescente
6	maculato	16	radioso
7	magro	17	rigato
8	maleodorante	18	rigonfio
9	mimetizzato	19	rugginoso
10	multicolore	20	tenebroso

d20	3. Tratto	d20	3. Tratto
1	acido	11	ipnotico
2	acustico	12	minuscolo
3	adesivo	13	munito di guscio
4	armato	14	parassita
5	corazzato	15	psichico
6	elettrico	16	rigurgita
7	fuoco	17	si moltiplica
8	ghiaccio	18	spara proiettili
9	gigante	19	vampirico
10	ingoia	20	velenoso

d20	4. Condotta	d20	4. Condotta
1	amichevole	11	intelligente
2	astuto	12	musicale
3	avido	13	notturmo
4	brulicante	14	pacifico
5	divoratore	15	saprofago
6	elusivo	16	si avvinghia
7	farfugliante	17	silenzioso
8	folle	18	sussurrante
9	furente	19	tende imboscate
10	imprevedibile	20	urlante

d20	5. Locomozione	d20	5. Locomozione
1	acquatico	11	scava cunicoli
2	cammina	12	scorre
3	corre	13	serpeggia
4	dinocolato	14	si arrampica
5	immobile	15	si impenna
6	fluttua	16	si teletrasporta
7	lento	17	sotterraneo
8	plana	18	striscia
9	rotola	19	veloce
10	salta	20	vola

d20	6. Corpo	d20	6. Corpo
1	alato	11	privo di un corpo
2	arti multipli	12	quattro braccia
3	asimmetrico	13	quattro gambe
4	braccia multiple	14	senza arti
5	dotato di coda	15	senza braccia
6	due braccia	16	senza gambe
7	due gambe	17	sferico
8	due teste	18	struttura radiale
9	gambe multiple	19	un braccio
10	munito di tentacoli	20	una gamba

d12	7. Testa	d12	7. Testa
1	bicefalo	7	munito di corna
2	cieco	8	muto
3	con molteplici occhi	9	senza cervello
4	con molteplici teste	10	senza occhi
5	con proboscide o tentacoli	11	senza testa
6	con un occhio solo	12	sordo

d10	8. Materiale	d10	8. Materiale
1	argilla, fango, liquame	6	di legno
2	chitinoso, osso	7	elementale, gassoso
3	cristallino, gemma	8	liquido
4	cuoio, tessuto	9	metallico
5	di carne	10	pietra

d20	9. Forma	d20	9. Forma
1	amorfo	11	pipistrello
2	anfibia	12	rettile, serpente
3	animato	13	roditore, coniglio, riccio, talpa, toporagno, ecc.
4	aracnide, insetto	14	simile a un cane
5	con zoccoli	15	simile a un gatto
6	crostaceo, miriapode	16	simile a un orso
7	fungo	17	uccello
8	mollusco, verme	18	umanoide
9	pesce	19	chimerico*
10	pianta	20	mutaforma*

* Tira altre due volte

PERSONAGGI NON-GIOCANTI CASUALI

Età e Ricchezza

d8	Età	d6	Ricchezza
1-2	giovane	1-2	povero
3-6	di mezza età	3-5	nella media
7-8	vecchio	6	ricco

Occupazione

3d6	Occupazione	3d6	Occupazione
3	studioso	11	artigiano
4	guaritore	12	servitore
5	artista	13	mercante
6	intrattenitore	14	guardia, soldato
7	criminale	15	marinario
8	mendicante, vagabondo	16	scriba, segretario
9	cacciatore, pescatore	17	sacerdote
10	contadino, paesano	18	nobile

Personalità

d20	Personalità	d20	Personalità
1	amichevole	11	generoso
2	arrogante	12	gioioso
3	avido	13	melanconico
4	collerico	14	modesto
5	cortese	15	onesto
6	credulone	16	ostile
7	diffidente	17	rude
8	disattento	18	sveglio
9	disonesto	19	tonto
10	ficcanaso	20	tranquillo

Tira due volte per i dettagli degni di nota, ripetendo il tiro laddove inappropriato.

Dettaglio Degno di Nota

3d8	Dettaglio	3d8	Dettaglio
3	gobbo	14	alto
4	con un occhio solo	15	sovrappeso
5	cicatrice	16	baffi
6	balbuzie	17	capelli lunghi
7	alcolizzato	18	basette
8	capelli grigi	19	capelli di colore raro*
9	calvo	20	accento
10	capelli corti	21	voglia
11	barba folta	22	occhio pigro
12	esile	23	protesi a una gamba
13	basso	24	protesi a un braccio

* Di solito biondo o rosso, in base alla popolazione generale.



APPENDICE B: BESTIARIO

L'Arbitro dovrebbe usare questi esempi come guida e fonte d'ispirazione per la creazione dei suoi mostri.

CONTEMPLATORE

FOR 16, DES 16, VOL 17, 20pf, Armatura 1.

Cerca attivamente di distruggere ogni altra forma di vita. Sotto lo sguardo del Contemplatore la magia non funziona. Ogni turno, è in grado di sparare a bersagli diversi due tra i raggi qui in basso.

Raggio Telecinetico: un bersaglio non più grande di un elefante viene sollevato, spostato o scagliato via. I bersagli viventi lanciati in questo modo prendono d6 Danno, ma gli oggetti scagliati potrebbero causarne fino a d12, a seconda delle dimensioni.

Raggio Terrorizzante: TS di VOL o si cade in preda al terrore. Se al suo turno successivo il bersaglio non resta congelato sul posto o non scappa, Perde d6 VOL.

Raggio Disintegrante: d6 Danno che ignora l'Armatura. Chiunque prenda Danno Critico si riduce in polvere. Distrugge completamente gli oggetti statici fino alle dimensioni di un elefante.

CUBO GELATINOSO

FOR 14, DES 3, VOL 3, 16pf, Armatura 2.

Finché non lo si osserva pericolosamente da vicino, il Cubo pare un ammasso di umida aria fumosa. Un odore di prodotti chimici potrebbe tradire la sua natura da una distanza maggiore. Il Cubo è attratto da rumore e calore.

Non compie attacchi normali: qualunque individuo venga investito dal Cubo ne è inglobato a meno che non superi un TS di DES per scansarlo con un salto, ammesso che ci sia lo spazio per farlo. I soggetti inglobati Perdono d8 DES ogni turno e d6 FOR ogni ora, finché non sono digeriti. Non possono liberarsi da soli, ma devono essere tirati fuori dal Cubo con altri mezzi. Quando il Cubo prende Danno Critico, collassa in una pozzanghera di poltiglia appiccicosa.

DRAGO ROSSO

FOR 20, VOL 12, 25pf, Armatura 3, 2d10 Artigli, Vantaggio ai Tiri Salvezza contro magia, volo.

Astuti e pericolosi rettili dalle enormi dimensioni. Sono in grado di parlare, ma in genere evitano di farlo a meno che non vengano debitamente motivati.

I Draghi Rossi hanno l'istinto di accumulare tesori, in particolare gli oggetti in oro. Il tesoro di un drago varrà 5d20f. Se raccolte come si deve, le parti di un drago morto potranno essere vendute ad acquirenti ad hoc.

Soffio di Fuoco: d6 Danno da Fuoco a chiunque si trovi all'interno della deflagrazione. Infligge inoltre d6 Danni da Fuoco alla fine del suo prossimo turno a meno che non si superi un TS di DES o non si sia trovato un modo di spegnere le fiamme.

GHOUL

FOR 13, DES 15, VOL 6, 5pf, 2d6 Artigli, d8 Morso, immunità agli Incantesimi che alterano la mente.

Esseri mostruosi che abitano i cimiteri abbandonati e che si nutrono di carne umana, viva o morta.

Tocco del Ghoul: se gli Artigli riducono il Punteggio di FOR, 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.

GNOLL

FOR 12, DES 12, VOL 7, 9pf, Armatura 2 (leggera + scudo), ascia (d6/d8), refurtiva di 3d6s in monete e ninnoli.

Il loro fetore è molto riconoscibile e si diffonde nell'ambiente circostante. 1 su 6 possibilità di non essere ostili. Ci si può negoziare, ma sono davvero interessati solo alla carne, preferibilmente viva.

GOBLIN

FOR 8, DES 14, VOL 8, 4pf, lancia (d6), arco (d4).

Creature maliziose facilmente corruttibili con oggetti che considerano belli. Alcuni goblin possono lanciare Trucchetti.

IMP

FOR 6, DES 16, VOL 14, 3pf, d6 Morso Velenoso, tutti gli attacchi (eccetto quelli con armi magiche) sono Compromessi.

Un diavolello alato ingannatore. Può usare la sua azione per lanciare a volontà Individuazione del Magico e Invisibilità e Suggerione una volta a Riposo.

Morso Velenoso: se il morso riduce il punteggio di FOR, il bersaglio subisce anche la Perdita di 1 DES.

Mutazione della Forma: cambia il suo aspetto esteriore in quello di un piccolo animale.



INGOZZA LERCIUME

FOR 16, DES 6, VOL 5, 16pf, Armatura 1, d6 Morso.

Grosse e stupide bestie che mangiano pressoché qualsiasi cosa capiti loro a tiro. Apprezzano di più la carne morta rispetto a quella viva. Tra un latrato e l'altro, possono sfoggiare uno scarso vocabolario della lingua comune, ma hanno bassa capacità di comprensione.

Danno Critico: se non supera un TS di FOR, il bersaglio contrae la *febbre da lerciume*. Se lo fallisce, il giorno dopo sarà molto malato e non avrà benefici dai Riposi.

LANDASQUALO

FOR 17, DES 8, VOL 8, 18pf, Armatura 3, d8 Morso.

Incide la terra come fosse acqua, sfruttando ciò per tendere agguati alle sue prede. Se teme per la sua vita, un Landasqualo potrebbe causare una frana. La caduta dei massi fa d6 Danno, ma chiunque resterà così a lungo da farsi seppellire prenderà d10 Danno. Prima di allora, il mostro si sarà già allontanato scavando un cunicolo.

MANTICORA

FOR 17, DES 15, 8pf, Armatura 1, 2d6 Artigli, d8 Morso.

Un orribile abominio con il corpo di un leone, una testa umana zannuta e una coda piena di aculei.

Aculei della Coda: questi aculei velenosi possono essere sparati abbastanza lontano, infliggendo d6 Danno. Se l'aculeo riduce il punteggio di FOR, il bersaglio subisce anche la Perdita di d4 DES.

MASTINO INFERNALE

DES 12, 5pf, Armatura 1, d6 Morso, immunità al Fuoco.

Neri e diabolici cani fiammeggianti che cacciano in branchi.

Soffio di Fuoco: d4 Danno da Fuoco in un cono piccolo.

MUMMIA

FOR 16, DES 8, 9pf, Armatura 1, d8 Pugno, immune agli attacchi non magici, gli attacchi con il Fuoco sono Potenzianti.

Vendicativi cadaveri imbalsamati risvegliati da incauti tombaroli tra le rovine di antiche città o templi.

I soggetti sorpresi da una Mummia devono superare un TS di VOL o sono Storditi per il prossimo turno.

Danno Critico: infetta il bersaglio con la *putrefazione della mummia*. Il punteggio di FOR e il massimale di pf del bersaglio infetto sono ridotti immediatamente d4 punti e poi di nuovo a ogni giorno successivo, finché il bersaglio non è curato grazie alla rimozione della maledizione o a una settimana di cure convenzionali.

**OFIDIO-DEMONE**

FOR 17, DES 17, VOL 16, 15pf, Armatura 1, sei spade (6d6, può bersagliare molteplici opponenti in mischia).

Supervisionano le attività operative dei demoni e guidano gli sgherri minori. Amano combattere in singolar tenzone e mai rinunciano a un duello. Possono lanciare come azione gli Incantesimi qui in basso.

Volo Veleggiato: chi lo lancia può volare abbastanza rapidamente finché non tocca terra o prende Danno.

Barriera di Anime: una barriera fatta di visioni di anime straziate urlanti e ineventi. Chi l'attraversa prende 8 Danno e Perde d6 VOL in caso di Danno Critico.

ORCHETTO

FOR 11, DES 9, VOL 8, 5pf, Armatura 2 (Armatura frammentaria + scudo), arma da guerra (d6/d8).

Immorali tirapiiedi visti di rado non al servizio di qualche ignobile leader e che variano enormemente nell'aspetto esteriore a seconda di chi sia il loro capo.

ORCO

FOR 18, DES 8, VOL 7, 6pf, Armatura 1, clava (d8).

Grossi e scorbutici bruti mangia-uomini.

ORRORE UNCINATO

FOR 15, DES 8, VOL 6, 7pf, Armatura 3, 2d8 Uncini.

Questo Orrore alto dieci piedi si aggira per gallerie e grotte, usando il suo ticchettio sonoro come forma di ecolocalizzazione. La sua vista è molto scarsa e viene disorientato facilmente dai rumori forti.

Qualunque cosa delle dimensioni di un cane o più piccola rappresenta potenziale cibo da ingoiare per intero quando infligge Danno Critico, che causa d6 Punti di FOR Persi dopo la deglutizione. L'essere considererà qualsiasi creatura più grande di così come una minaccia per il suo territorio e si batterà ferocemente, ma eviterà qualsiasi cosa più grossa di lui.

ORSO BUBBOLANTE

FOR 15, DES 6, VOL 5, 10pf, Armatura 1, 2d8 Artigli.

Emette costantemente un bubbolio subsonico, usato per percepire l'ambiente circostante: per questo, non puoi mai coglierlo di sorpresa, a meno che il suo udito non sia in qualche modo indebolito. Può emettere un singolo bubbolio che scuote le ossa e fa d6 Danno a chi è lì vicino: un bersaglio ridotto a 0pf dal bubbolio non è a rischio di Danno Critico, ma deve superare un TS di FOR o è Stordito per il prossimo turno.

PANTERA FASE

FOR 16, DES 18, VOL 6, 13pf, 2d8 Tentacoli Unghiate.

La sua immagine sfasata dà a questa bestia Vantaggio ai Tiri Salvezza da Danno Critico. Attacca senza motivo ogni altro essere vivente, per puro divertimento.

RANA FETIDA

DES 13, VOL 7, 6pf, Armatura 1, lancia (d8).

Attacca senza motivo e di solito tende imboscate ai suoi bersagli. È anfibia e può coprire con un salto una distanza pari a diverse volte la sua altezza. Gli animali comuni mostrano una forte animosità verso le Rane Fetide e le attaccheranno con lo scopo di allontanarle.

RUGGINOFAGO

DES 12, VOL 5, 6pf, d6 Morso.

Di solito non attacca. È capace di trasformare il metallo in una polvere simile a ruggine, di cui poi si nutre. Se chi gli si oppone in mischia ha con sé un'arma di metallo, uno scudo o un'armatura, il Rugginofago trasformerà uno di questi oggetti in ruggine con un'azione, a meno che non si superi un TS di DES.

SCHELETRO

DES 13, VOL 12, 5pf, Armatura 2 (solo contro attacchi perforanti come frecce e lance), spada spuntata (d6).

Quando dovrebbe essere ucciso da attacchi fisici, si frantuma in almeno due parti distinte che, se non tenute separate, riformano lo scheletro al suo prossimo turno, lasciandolo a 0pf. Ciascuna metà continua a combattere, ma quella senza spada infligge solo d4 Danno.

SIGNORE DEI CERVELLI

FOR 14, DES 14, VOL 20, 18pf, immunità agli Incantesimi che alterano la mente.

Grazie alla sua capacità psichica può levitare, proiettarsi verso altre realtà e impartire con la telepatia qualunque comando: il bersaglio che si rifiuta di obbedirgli, deve superare un TS di VOL o Perde d8 VOL.

Deflagrazione Mentale: attacca la mente del bersaglio con energia psichica per d8 Danno. Il Danno Critico da questo attacco influenza la VOL invece della FOR ed è evitato con un TS di VOL.

Danno Critico in Mischia: il cervello del bersaglio viene estratto e mangiato. Il Signore dei Cervelli assorbe i suoi ricordi più recenti.

TROLL

FOR 18, DES 13, VOL 7, 9pf, 3d8 Artigli e Morso (può bersagliare molteplici opponenti in mischia).

Gigantesche creature umanoidi senza paura e con una passione per la carne.

Mutazioni: in virtù della loro innaturale rigenerazione, ad alcuni Troll crescono arti extra, altre teste oppure sviluppano deformità addirittura più assurde.

Rigenerazione: recupera d6pf, d6 Punti di For Persi e si riprende dal Danno Critico all'inizio di ogni turno. La rigenerazione non funziona se il Troll ha preso Danno da Acido o da Fuoco nel turno precedente.

**VERME PURPUREO**

FOR 20, DES 3, VOL 5, 30pf, Armatura 3, d10 Pungiglione.

Danno Critico: il bersaglio è punto e Perde 3d6 FOR.

Si muove sottoterra lasciando sulla sua scia tunnel circolari. Può provare a ingoiare una creatura di taglia media o più piccola: il bersaglio deve superare un TS di DES o è ingoiato per intero, Perdendo d10 DES ogni turno e d8 FOR ogni ora mentre è digerito. Quando tira per Danno Critico, il Verme deve superare un TS di FOR in più o rigurgita ogni creatura ingoiata.

YETI

FOR 18, DES 14, 6pf, Armatura 1, 2d6 Artigli.

Abominevoli gorilla giganti che di solito vivono in foreste d'alta montagna e cacciano tendendo imboscate.

Presa: il bersaglio deve superare un TS di DES o è Frenato e prende d8 Danno ora e a ogni turno successivo finché non passa un TS di FOR o DES.

Sguardo Terrificante: quando lo Yeti si mostra e osserva chi gli si oppone, bisogna superare un TS di VOL o si prende la condizione Stordito per il prossimo turno.

ZOMBI

FOR 14, DES 6, 3pf, d6 Pugno, lento, una volta per Riposo ignora l'effetto del primo Danno Critico che subisce.

Un cadavere che cammina animato dalla magia.

ANIMALI NORMALI

ALCE

FOR 16, VOL 5, 6pf, d8 Corna.

CERVO

DES 16, VOL 5, 2pf, d6 Zoccoli.

CINGHIALE SELVATICO

FOR 13, DES 11, VOL 5, 4pf, d6 Zanne.

Carica: o si supera un TS di DES o si prende d8 Danno.

COCCODRILLO

FOR 15, VOL 5, 3pf, Armatura 1, d8 Morso.

ELEFANTE

FOR 20, VOL 8, 12pf, Armatura 1, d10 Zanne.

Carica: il bersaglio deve superare un TS di DES o prende il Danno delle Zanne ed è sbattuto a terra prono.

Calpestamento: un bersaglio prono prende d12 Danno.

LEONE

FOR 17, DES 15, 6pf, Armatura 1, 2d6 Artigli, d8 Morso.

Balzo: o si supera un TS di DES o si prende posizione prona subendo gli attacchi combinati di Artigli e Morso.

LUPO

FOR 12, DES 15, VOL 6, 3pf, d6 Morso.

ORSO

FOR 15, VOL 7, 6pf, Armatura 1, 2d6 Artigli, d8 Morso.

SERPENTE COSTRITTORE

FOR 16, VOL 3, 5pf, d4 Morso.

Stritolamento: il bersaglio deve superare un TS di DES o è Frenato e prende d8 Danno ora e a ogni turno successivo finché non passa un TS di FOR o DES.

SERPENTE VELENOSO

DES 16, VOL 3, 3pf, d6 Morso Velenoso.

Morso Velenoso: se il morso riduce il punteggio di FOR, il bersaglio subisce anche la Perdita di d4 DES.

LISTA INCANTESIMI

A			
Accecare (2)	14	Demenza Precoce (5)	17
Accendere/Spegnere (T)	12	Destriero (1)	13
Allarme (1)	13	Disco Fluttuante (1)	13
Allucinazione Letale (4)	16	Disintegrazione (5)	17
Altera Fato (5)	17	Dislocazione (3)	15
Altera Sembianze (2)	14	Disperazione Schiacciante (4)	16
Ancora Dimensionale (4)	16	Dominare Persona (5)	17
Animare Corda (1)	13		
Animare Corpi (4)	16	E	
Arma Magica (2)	14	Eroismo (2)	14
Arma Perfetta (5)	17	Esilio (5)	17
Assorbi Elemento (3)	15		
Assordare (2)	14	F	
Auto-Mascheramento (1)	13	Falsa Vita (2)	14
		Fedele Segugio del Mistico (5) ...	17
B		Fiamma Continua (2)	14
Blocca Persona (3)	15	Filo Tagliente (3)	15
Blocca Porta (1)	13	Folata di Vento (1)	13
Bocca Magica (2)	14	Forma Gassosa (3)	15
		Forza del Toro (2)	14
C		Foschia Coprente (1)	13
Caduta Piume (1)	13	Frantumare (2)	14
Camuffamento (1)	13	Frastornare (T)	12
Cancella (1)	13	Frecce Infuocate (3)	15
Capanna Minuscola (3)	15	Freccia Acida (2)	14
Catena di Fulmini (4)	16	Fulmine Magico (3)	15
Ceppi Planari (5)	17		
Cerchio Magico (3)	15	G	
Charme (1)	13	Globo di Invulnerabilità (4)	16
Charme Superiore (4)	16	Grasso (1)	13
Chiaroudienza/Chiaroveggenza (3)	15	Grazia del Gatto (2)	14
Chiaroveggenza .. <i>vedi</i> Chiaroudien-		Grazia Salvifica del Mistico (5) ...	17
za/Chiaroveggenza			
Colla (1)	13	I	
Colpo Guidato (T)	12	Identifica (1)	13
Comandare Essere Non Morto (2) 14		Iettatura (T)	12
Compagnia dell'Eremita (5)	17	Illusione Maggiore (3)	15
Comprensione dei Linguaggi (1) . 13		Illusione Minore (2)	14
Confusione (4)	16	Immagine Silenziosa (1)	13
Cono di Freddo (5)	17	Immagine Speculare (2)	14
Contagio (4)	16	Immobilizza Non Morte (3)	15
Contattare Altro Piano (5)	17	Incenerire (5)	17
Controllo dell'Acqua (5)	17	Incubo (4)	16
Convoca Animale (2)	14	Incuti Paura (1)	13
Convoca Creatura (1)	13	Individuazione dei Caduti (1) ... 13	
Convoca Essere (4)	16	Individuazione dei Pensieri (2) ... 14	
Coraggio (1)	13	Individuazione del Magico (T) ... 12	
Creare Acqua (4)	16	Individuazione del Veleno (T) ... 12	
Creazione Maggiore (5)	17	Individuazione delle Porte Segrete	
Creazione Minore (4)	16	(1)	13
		Individuzione dello Scrutamento (4)	
D		16	
Dardo Incantato (1)	13	Indurre il Panico (4)	16
		Infliggi Maledizione (4)	16
		Ingrandisci/Rimpicciolisci (1) ... 13	
		Intermittenza (3)	15
		Invisibilità (2)	14
		Ipnatismo (1)	13
		Ira (2)	14
		L	
		Legame Telepatico (5)	17
		Lentezza <i>vedi</i> Velocità/Lentezza	
		Levitazione (2)	14
		Lingue (3)	15
		Localizza Oggetto (2)	14
		Locazza Creatura (4)	16
		Luce Diurna (3)	15
		M	
		Maleficio (2)	14
		Mani Brucianti (1)	13
		Mano Interposta (5)	17
		Mano Magica (T)	12
		Mano Spetttrale (2)	14
		Marchio Arcano (T)	12
		Messaggio (4)	16
		Metamorfosi Funesta (5)	17
		Mosse da Ragno (2)	14
		Muro di Forza (5)	17
		Muro di Fuoco (4)	16
		Muro di Ghiaccio (4)	16
		Muro di Pietra (5)	17
		Muro di Vento (3)	15
		N	
		Nebbia Solida (4)	16
		Nube di Nebbia (2)	14
		Nube Maleodorante (3)	15
		Nube Mortale (5)	17
		O	
		Occhi Indiscreti (5)	17
		Occhio Arcano (4)	16
		Occultare (T)	12
		Offuscare (3)	15
		Oscurità (2)	14
		Ostacolare la Non Morte (T) 12	
		P	
		Palla di Fuoco (3)	15
		Parlare a un Cadavere (2)	14
		Passa Pareti (5)	17
		Pelle di Pietra (4)	16
		Permutazione (5)	17
		Pietrificazione (5)	17
		Pirotecnica (1)	13
		Plasma Pietra (4)	16
		Polimorfismo (4)	16
		Polvere Luccicante (2)	14
		Porta Dimensionale (4)	16
		Portale di Convocazione (3)	15

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

INDICE ANALITICO

A

Accecato *vedi* Condizioni
 Acido 7
 Aiutanti 7
 Anelli Magici *vedi* Magia, oggetti
 Apprendista 9
 Arbitro 3, 8, 19
 Arcanocombustione 11, 30
 Aree degli Incantesimi. *vedi* Incantesimi, area
 Armate *vedi* Combattimento, combattimento di massa
 Armatura 4, 7, 8
 Armature *vedi* Magia, oggetti, 20, 24
 Armi 7, 20, 35
 Armi da Fuoco *vedi* Armi, armi da fuoco
 Armi Magiche *vedi* Magia, oggetti
 Armigero *vedi* Aiutanti
 Asino 32
 Assassino (Tratto) 4
 Assedi 10, 31
 Attacchi 8, 19
 compromessi 8, 25
 potenziati 8, 25
 senz'armi 7
 Attacchi Compromessi. *vedi* Attacchi, compromessi
 Attacchi Potenziati *vedi* Attacchi, potenziati
 Attivazione delle Pergamene. 11
 Attrezzatura *vedi* Attrezzatura d'Avventura
 Attrezzatura d'Avventura 7, 35
 Attrezzi 7, 35
 Avanzamento 9
 Avventura 9

B

Bacchette *vedi* Magia, oggetti
 Background 6, 34
 Baratto 31
 Barca a Chiglia 32
 Barca a Remi 7, 32
 Barca a Vela 32
 Battaglie *vedi* Combattimento, combattimento di massa
 Belva (Tratto) 4
 Berserker (Tratto) 4
 Blindato (Tratto) 4
 Bypassare i PF 8

C

Cacciatore (Background) 6
 Camello 32
 Cani 7
 Capacità di Carico 29
 Carretto 7, 32
 Carrozza 32
 Carrozzone 7, 32
 Cavalcature 7, 32, 33

Cavallo 7, 32
 Cecchino (Tratto) 4
 Cibo *vedi* Razioni
 Coalizzarsi contro un Solo Bersaglio .. 8
 Comandante (Tratto) 4
 Combattente (Tratto) 4
 Combattimento 8, 19
 combattimento di massa 10
 in sella 8
 movimento 33
 Combattimento di Massa *vedi* Combattimento, combattimento di massa
 Combattimento in Sella *vedi* Combattimento, in sella
 Compagni Animali 7, 30, 35
 Competenza 4, 34
 Condizioni 9
 Consumabili *vedi* Magia, oggetti
 Contese 28
 Conversione dei Mostri 24
 Costruzione 31
 Criminale (Background) 6

D

Danno 8, 19
 arma 7
 bonus 8, 19
 critico 8, 25, 28
 da scoppio 8
 macchine d'assedio 31
 mostri 24
 strutturale 31
 danno
 elementale 20
 Danno Bonus *vedi* Danno, bonus
 Danno Critico *vedi* Danno, critico
 Danno da Scoppio *vedi* Danno, da scoppio
 Danno Elementale *vedi* Danno, elementale
 Denaro 7, 20
 iniziale 4
 DES *vedi* Destrezza
 Destrezza 4
 Difensore *vedi* Aiutanti
 Dirigibile 33
 Distanza *vedi* Unità di Misura
 Divinità 3
 Doni 5
 Duellante (Tratto) 4

E

Elefante 32
 Elfo (Tratti, lignaggio) 5
 Equipaggiamento 7, 35
 Esperto *vedi* Livelli d'Esperienza
 Esplorazione 3, 22, 33

F

Falco 7

Fiorino *vedi* Denaro
 Focus 11, 30
 Follia 29
 FOR *vedi* Forza
 Forza 4
 Frenato *vedi* Condizioni

G

Galea 7, 32
 Grandi Battaglie. *vedi* Combattimento, combattimento di massa
 Gruppi Grandi 10, 32
 Guarigione 4, 7, 9
 Guaritore (Tratto) 4
 Guerra *vedi* Combattimento, combattimento di massa
 Guida *vedi* Aiutanti

H

Halfling (Tratti, lignaggio) 5

I

Imbarcazioni 7, 32
 Incantesimi 4, 11, 20
 1° Cerchio 13
 2° Cerchio 14
 3° Cerchio 15
 4° Cerchio 16
 5° Cerchio 17
 area 12
 danno 20
 dissolvere 11
 distanza 12
 distintivo 4, 11
 in corso 11
 persistente 11
 preparato 11
 random 5, 12
 trucchetti 11, 12
 Incantesimi Distintivi. *vedi* Incantesimi, distintivo
 Incantesimi Persistenti *vedi* Incantesimi, persistente
 Incantesimi Preparati. *vedi* Incantesimi, preparato
 Incantesimi Random .. *vedi* Incantesimi, random
 Incontri 22
 Incontri Casuali *vedi* Incontri
 Incrementare/Ridurre i Dadi del Danno 19
 Ingombro 29, 32
 Insania *vedi* Follia
 Insidie 22
 Interesse del Possedimento 10
 Interventi Curativi 7
 Invisibile *vedi* Condizioni

L

Lesioni 28

Lignaggio *vedi* Trattati, lignaggio
 Livelli *vedi* Livelli d'Esperienza
 Livelli d'Esperienza
 compagni animali 30
 Livelli d'Esperienza 9
 Luce 7, 28

M

Macchine d'Assedio 10, 31, 32
 Maestro *vedi* Livelli d'Esperienza
 Magia 3, 4, 11, 20
 contrattempi 30
 equipaggiamento 30
 mostri 24
 oggetti 20, 21, 36
 Malcontento 10
 Manovre 5, 8
 Marce Forzate 32
 Marinaio (Background) 6
 Menestrello (Background) 6
 Meteo 33
 Meticcio 7
 Milizia 10
 Mistico (Tratto) 4
 Mongolfiera 33
 Morale 9
 Morte 9, 24
 Mostri 3, 24, 38, 40
 Movimento 33
 Mulo 7, 32
 Mura 10, 31

N

Nano (Tratti, lignaggio) 5
 Nascondito *vedi* Condizioni
 Nave Lunga 32
 Navi 32
 Nobile (Background) 6
 Novizio *vedi* Livelli d'Esperienza
 Nuotare 33

O

Oggetti 7
 Olio Incendiario 7
 Operaio (Background) 6
 Ordine di Marcia e Sequenza dei Turni
 in Combattimento 19
 Ostacoli 22, 23

P

Pappagallo 7
 Penny *vedi* Denaro
 Perdita di Punti Abilità 7, 9, 19, 24
 Pergamene 11, 30
 Personaggi 4, 28, 34

Personaggi Non-Giocanti 39
 Personaggi-Giocanti 28
 Personaggi-Non-Giocanti 25
 Peso *vedi* Unità di Misura
 PF *vedi* Punti Ferita
 PG *vedi* Personaggi-Giocanti
 PNG *vedi* Personaggi-Non-Giocanti
 Polvere Nera 7
 Popolazione 10
 Porte 22
 Possedimenti 10
 Proprietà 7, 31
 Provetto (Tratto) 4
 Punteggi di Abilità 4, 9, 19, 24, 34
 Punteggio di Taglia 10
 Punti Abilità Persi . *vedi* Perdita di Punti
 Abilità
 Punti Ferita 4, 8, 24

R

Razioni 7, 31
 Reazione 9
 Regole Basiliari 8
 Respirazione . . *vedi* Trattenere il Respiro
 Riconosciuto . . *vedi* Livelli d'Esperienza
 Ridurre i Dadi del Danno *vedi*
 Incrementare/Ridurre i Dadi del
 Danno
 Riposo 9
 Rischio 19
 Risorse 31
 Rissaiolo (Tratto) 4
 Ritirarsi 9
 Rivendita 7
 Runico 3, 4, 11, 20

S

Sanità *vedi* Follia
 Scellino *vedi* Denaro
 Scudo 7
 Segugio 7
 Sfinimento 32
 Soldato (Background) 6
 Sosta 32
 Spaccone (Tratto) 5
 Specialista *vedi* Aiutanti
 Spese di Sostentamento 29
 Stile di Vita *vedi* Spese di Sostentamento
 Stordito *vedi* Condizioni
 Strade 32
 Strutture 7, 10, 31
 Studioso (Background) 6
 Svantaggio 8
 Svenuto *vedi* Condizioni

T

TAG *vedi* Punteggio di Taglia
 Tariffe 32
 Tattico (Tratto) 5
 Taumaturgo (Tratto) 5
 Taverne 7
 Tedoforo *vedi* Aiutanti
 Terreno 32
 Tesori 36
 Tesoro 20
 Tiri 19
 Tiri Conoscenza 19
 Tiri Fortuna 19
 Tiri Salvezza 8, 19
 gruppo 28
 Tiri Salvezza di Gruppo *vedi* Tiri
 Salvezza, gruppo
 Tomo 4, 11
 Trappole 22, 23
 Trattenere il Respiro 33
 Trattati 4, 9, 34
 lignaggio 5
 Trucchetti . . *vedi* Incantesimi, trucchetti
 TS *vedi* Tiri Salvezza
 Turni 8, 19, 33

U

Uccelli 7
 Unità *vedi* Combattimento,
 combattimento di massa
 Unità di Misura 33

V

Vantaggio 8
 Veicoli 7, 32
 su acqua 7, 32
 volanti 33
 Veleno 19, 21
 Veliero 32
 Vendita 31
 Verghe *vedi* Magia, oggetti
 Veterano *vedi* Livelli d'Esperienza
 Viaggio 32
 in volo 33
 su acqua 32
 Viaggio in Volo . . . *vedi* Viaggio, in volo
 Viaggio su Acqua *vedi* Viaggio, su acqua
 VOL *vedi* Volontà
 Volontà 4
 Volume *vedi* Unità di Misura

Z

Zattera 32