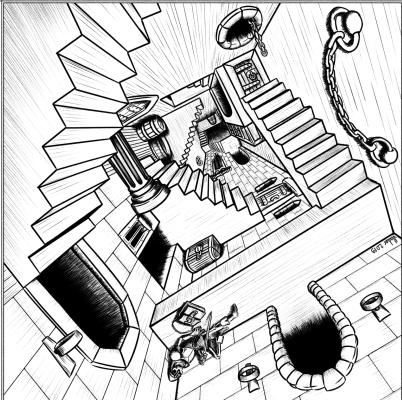
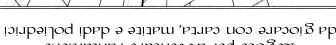
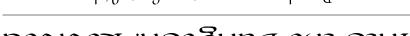
Into the Dungeon: Revived

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









INTO THE DUNGEON: REVIVED

Into the Dungeon: Revived Indice analitico

I	NDICE			
Introduzione		3	Appendice A: Regole Aggiuntive e Alternative	28
			Personaggi	28
1	Personaggi	4	Personaggi Equilibrati	28
	Tirare un Personaggio	4	Personaggi Epici	28
	Tratti	4	Personaggi Comuni	28
	Background	6	La Fortuna Aiuta l'Audace	28
	Equipaggiamento	7	Contese	28
_		_	Tiri Salvezza di Gruppo	28
2	Giocare	8	Modalità Estrema	28
	Regole Basilari	8	Lesioni	28
	Dopo l'Avventura	9	Luce	28
	Livelli d'Esperienza	9	Spese di Sostentamento	29
3	Possedimenti	10	Capacità di Carico	29
3	Punteggi di Taglia e Popolazione	10	Ingombro	29
	Armate e Guerra	10	Follia	29
	Esempi di Possedimenti	10	Contrattempi Magici	30
	Esempi di i ossedimenti	10	Fabbricare Equipaggiamento Magico	30
4	Magia	11	Esperienza dei Compagni Animali	30
•	Trucchetti	12	Razioni	3
	1° Cerchio	13	Risorse	3
	2° Cerchio	14	Vendita	3
	3° Cerchio	15	Strutture e Assedi	3
	4° Cerchio	16	Costruzione	
	5° Cerchio	17	Macchine d'Assedio	
			Danno Strutturale	
5	Condurre il Gioco	19	Viaggio	
			Viaggio su Acqua	
6	Tesori e Magie	20	Meteo	
	Esempi di Oggetti Magici	21	Viaggio in Volo	33
-	Insidie e Ostacoli	22	Muoversi in Combattimento ed	
7		22 22	Esplorare	
	Esempi di Incontri Casuali		Tabelle Casuali e Ispirazione	
	Esempi di Trappole	23 23	Personaggi Casuali	
	Esempi di Ostacoli	23	Oggetti Magici Casuali	
8	Mostri	24	Mostri Casuali	
•	Conversione dei Mostri	24	Personaggi Non-Giocanti Casuali .	39
	Idee per la Creazione di Mostri		Appendice B: Bestiario	40
	Esempi di Capacità dei Mostri	25	Animali Normali	
		_0	Ariinan Norman	40
9	Esempio di Giocata	26	Lista Incantesimi	44
			Indice analitico	40

Livein veai Livein a Esperienza	Personaggi Non-Giocanti	ı
Livelli d'Esperienza	Personaggi-Giocanti 28	TAG vedi Punteggio di Taglia
compagni animali	Personaggi-Non-Giocanti	Tariffe
Livelli d'Esperienza9	Pesovedi Unità di Misura	Tattico (Tratto)
Luce	PF vedi Punti Ferita	Taumaturgo (Tratto)
,	PGvedi Personaggi-Giocanti	Taverne
M	PNGvedi Personaggi-Non-Giocanti	Tedoforo vedi Aiutant
Macchine d'Assedio 10, 31, 32	Polvere Nera	Terreno
Maestro vedi Livelli d'Esperienza	Popolazione	Tesori
Magia	Porte	Tesoro
contrattempi	Possedimenti	Tiri
equipaggiamento	Proprietà	Tiri Conoscenza
mostri24	Provetto (Tratto)	Tiri Fortuna
oggetti		Tiri Salvezza
Malcontento	Punteggi di Abilità 4, 9, 19, 24, 34	•
Manovre	Punteggio di Taglia	gruppo28
Marce Forzate	Punti Abilità Persi . vedi Perdita di Punti	Tiri Salvezza di Gruppo vedi Tir
	Abilità	Salvezza, gruppo
Marinaio (Background) 6	Punti Ferita	Tomo
Menestrello (Background)6	_	Trappole
Meteo	R	Trattamenti Curativi
Meticcio	Razioni	Trattenere il Respiro
Milizia	Reazione9	Tratti
Mistico (Tratto) 4	Regole Basilari8	lignaggio
Mongolfiera	Respirazione vedi Trattenere il Respiro	Trucchetti vedi Incantesimi, trucchett
Morale9	Riconosciuto vedi Livelli d'Esperienza	TS vedi Tiri Salvezza
Morte	Ridurre i Dadi del Danno vedi	Turni
Mostri	Incrementare/Ridurre i Dadi del	
Movimento	Danno	U
Mulo	Riposo9	Uccelli
Mura	Rischio	Unità vedi Combattimento
	Risorse	combattimento di massa
N	Rissaiolo (Tratto)4	Unità di Misura33
Nano (Tratti, lignaggio) 5	Ritirarsi9	
Nascosto vedi Condizioni	Rivendita7	V
Nave Lunga	Runico 3, 4, 11, 20	Vantaggio
Navi32		Veicoli
Nobile (Background)6	S	su acqua
Novizio vedi Livelli d'Esperienza	Sanitàvedi Follia	volanti
Nuotare	Scellino vedi Denaro	Veleno
Traduite	Scudo	Veliero
0	Segugio	Vendita3
Oggetti	Sfinimento32	Verghe vedi Magia, oggett
Olio Incendiario	Soldato (Background)	Veteranovedi Livelli d'Esperienza
Operaio (Background)	Sosta	Viaggio
Ordine di Marcia e Sequenza dei Turni	Spaccone (Tratto)	in volo
	Specialista vedi Aiutanti	su acqua
in Combattimento		
Ostacoli	Spese di Sostentamento	Viaggio in Volo vedi Viaggio, in volo
n	Stile di Vita vedi Spese di Sostentamento	Viaggio su Acqua vedi Viaggio, su acqua
P	Stordito vedi Condizioni	VOLvedi Volonta
Pappagallo	Strade	Volontà
Penny	Strutture	Volumevedi Unità di Misura
Perdita di Punti Abilità 7, 9, 19, 24	Studioso (Background)6	7
Pergamene	Svantaggio	Z
Personaggi	Svenuto vedi Condizioni	Zattera

Scrittura e illustrazioni di Vladimir Arabadzhi. Basato su "Into the Dungeon: Playtest Edition" di Chris McDowall. Revisione di Galina Arabadzhi. Traduzione dall'inglese di Francesco Catenacci. Playtester: Elthari, Kailes, LordOfMemes, Shadko, Thalia, Veyalitsa, WolfyTechnoChan et al.

d'Avventura

compromessi

Attacchi Potenziati vedi Attacchi,

combattimento di massa

INDICE ANALITICO

INTRODUZIONE

IT MONDO

zione con racconti di luoghi bizzarri, sia meravigliosi Giramondo fanno ritorno dall'Avventura da ogni diree nuova tecnologia fiorisce accanto ad antichi congegni. città crescono dalle rovine di civiltà cadute prima di esse la tagliata o a una caduta in una fossa profonda cento che i testi scritti non possono documentatio del tutto. Le non esiste chi sia in grado di sopravvivere a una godi rappresentarlo su di una mappa e talmente vecchio zionali o avere accesso a magia di grande potere, ma Il mondo è talmente grande che non c'è chi sia in grado Chi va all'Avventura potrebbe possedere capacità ecce-

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

LE DIVINITA

oscuri studi. obietta che i Mistici le facciano infuriare a causa dei loro divinità ci abbiano donato sapere e magia e chi invece to profondo del suo padre perduto. C'è chi sostiene le -ouv leb orrotir li alena oiggeniragelle oereo pellegrinaggio and il ratelli e il cereo licosi nomini di Baru, la città rubata, venerano i quattro grotte e ogni angolo del mondo ha il suo folclore. I bel-La loro immagine è dipinta dalle tribù sulle pareti delle

MOSTRI

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

RUNE E MAGIA

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

COSA OCCORRE PER GIOCARE? e se serve che tirino i dadi per stabilire l'esito delle loro

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

i rispettivi personaggi. L'Arbitro dirà loro cosa accade

potrebbero fare domande e far interagire con l'ambiente

le altre persone che partecipano al gioco. Quest'ultime

scrivere la situazione in cui si trovano i personaggi del-

Una persona gioca in veste di Arbitro e si occupa di de-

COME SI GIOCA?

A DIGIUNO DI GDR?

divinità ed ha raggiunto lo status divino.

ANDARE OLTRE LE SPEDIZIONI

ЗОРВАУУІУЕВЕ А МОИDО

sono perfino storie di chi ha scoperto il vero potere delle di in veste di generali, capi di un culto o imperatori. Ci

vivono così a lungo da poter passare a imprese più gran-

turieri che hanno trovato la morte: solo pochi individui

C'è un lungo elenco di audaci Avventuriere e Avven-

e di aver salva la vita è semplicemente efficace quanto il

qualunque cosa vi consenta di ottenere ciò che vi serve

piedi. Correte, sgattaiolate, arrendetevi o corrompete:



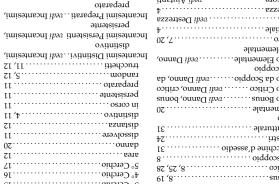
Denaro7, 20 elementale Danno Elementale.....oedi Danno, Danno da Scoppio.....oedi Danno, da Danno Critico vedi Danno, critico Danno Bonus......bedi Danno, bonus elementale Aftrezzatura d'Avventura 35 strutturale31 42.....intsom Attrezzatura...... vedi Attrezzatura macchine d'assedio 31 Attivazione delle Pergamene.....11 da scoppio 61 '8 · · · · · snuoq 3° Cerchio....15 7..... 2° Cerchio..... Attacchi Compromessi....vedi Attacchi, 91,8....onns-Q ∑.....imis'armi 1° Cerchio....... Potenziati...........8, 25 compromessi8, 25 Criminale (Background) 6 Imbarcazioni7, 32 Assedi 10, 31 Conversione dei Mostri 4.....(offstT) onissassA Contese...... (oingagengil, ilratti, lignaggio) Asino.....32 Consumabili vedi Magia, oggetti Armigero vedi Aiutanti Condizioni Armi Magiche vedi Magisi, oggetti Competenza4, 34 Guida Armi da Fuoco vedi Armi, armi da fuoco Compagni Animali combattimento di massa Guerra.....vedi Combattimento, 26,02,7....imiA Combattimento, in sella Armature ... vedi Magia, oggetti, 20, 24 Combattimento in Sella vedi Guaritore (Tratto) Guarigione.....4,7,9 Armatura 4, 7, 8 Combattimento, combattimento di Gruppi Grandi10, 32 Armate vedi Combattimento, Combattimento di Massa..... combattimento di massa Aree degli Incantesimi. vedi Incantesimi, in sella...... 8. Galea..... 8,7,32 combattimento di massa 10 Arcanocombustione13, 30 Arbitro.........3, 8, 19 Combattimento 01, 8, E.... Apprendista 9 Combattente (Tratto) Frenato........ 0 Condizioni Anelli Magici vedi Magia, oggetti Comandante (Tratto) 4 Forza 7.....itnstuiA Coalizzarsi contro un Solo Bersaglio ... 8 FOR vedi Forza Acido.....

Accecato Accecatio Tationi Cecchino (Tratto) 4 Focus

Cavallo.....vēdi Denaro

č štiniviŪ Distanza......bedi Unità di Misura Diffensore ... vedi Aiufanti Incantesimi, Bandom .. vedi Incantesimi, \circ Destrezza....4 DES Destrezza

Cavalcature....... 7, 32, 33 Falco..... 7 Eignaggio.....vedi Tratti, lignaggio Carrozza32 Capacità di Carico.....29 Cani..... Camello32 Cacciatore (Background) 4 (ottstT) otsbrild Berserker (Traffo) 4 Belva (Trafto) combattimento di massa Battaglie vedi Combattimento, Barca a Vela32 Barca a Remi7, 32 Barca a Chiglia32 Es.....otherad Васкground 6, 34 Bacchette vedi Magia, oggetti Anventura.....9 6.....ofnamenteA Attrezzi issətifA



F	
Elefante Elfo (Tratti, lignaggio). Equipaggiamento Espertovedi Livelli d'Esperio Esplorazione3, 2'	
E	
Duellante (Iratto)	

Lesioni28

Invisibile vedi Condizioni

Interesse del Possedimento 10

ZZ.......ibisid

Insania......neania

26, 92 ordmognI

Incrementare/Ridurre i Dadi del Danno

Incontri Casuali vedi Incontri

Incontri.....22

random

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 dé 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 opponenti 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.

\Leftrightarrow Cecchino \Leftrightarrow

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

♦ COMANDANTE ♦

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

♦ COMBATTENTE ♦

Può essere preso più volte.

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore. Ottieni un d4 come dado bonus del Danno.

Avanzamento: il dado bonus è Incrementato di uno.

♦ DUELLANTE ♦

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

♦ GUARITORE **♦**

Ottieni medicamenti del valore di 5 Scellini. Durante un Riposo, puoi consumare 5 Scellini di medicamenti 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 medicamenti possono essere acquistati nella maggior parte degli insediamenti e sono utilizzabili soltanto da personaggi Guaritori.

♦ MISTICO ♦

Può essere preso più volte.

Puoi leggere il Runico e lanciare Incantesimi.

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

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

♦ PROVETTO ♦

Può essere preso più volte.

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

♦ RISSAIOLO ♦

Può essere preso più volte.

Tira due volte per i PF e prendi il risultato migliore. Quando non indossi un'armatura, hai un punteggio d'Armatura pari a 1. Ottieni un d4 come dado bonus per il Danno senz'armi.

Avanzamento: il dado bonus è Incrementato di uno.

Into the Dungeon: Revived Lista Incantesimi

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

LISTA INCANTESIMI

ıτ1	AmimAre Corpi (4)
ΞI	(I) abro2 staminA
ıτ	Ancora Dimensionale (4)
٦Į	Altera Sembianze (2)
ίι · · · · · · · Ι	Altera Fato (5) ota FatolA
ıτ1	Allucinazione Letale (⁴)
EI	Allarme (1) smrsilA
ΣĮ · · · · · · · · Ι	Accendere/Spegnere (T).
٦Į	Ассесате (2)
	V

Arma Perfetta (5)
Arma Magica (2) Arma
Animare Corpi (4) iqro2 examinA
Animare Corda (1)
Ancora Dimensionale (4)
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

Assorbi Elemento (3)
Arma Perfetta (5) Arma
Arma Magica (2)
Animare Corpi (4)
Animare Corda (1)

	(0)	
 . (£) otna	EJGm	idro
 (टे) ह	erfett	a su
 (2) s	səigal	M BR
 (4) iq	e Cor	mar
 ()		

Auto-Mascheramento (
 Assorda (2)
 Assorbi Elemento (3).
 Arma Perfetta (5)

Porta (1)	e.
Persona (3)	g
В	

٠.			(2) səigsM sə
٠.			(1) errea (2)
٠.	• • •	• • • • • •	cca Persona (3)
			Я

٠.		 (2) səig	ca Ma
٠.	• •	 (1) str	cca Po
٠.	٠.	 (£) snos:	сся Бөг
		Я	

					٠.	٠.	٠.		(7)	e.	οi	Зв	M	e:)
		•		٠.	٠.	٠.	٠.		. (I)	ęз	10	d	сs	
•	٠.	•	٠	٠.	 •		• •	. (8	()	2U	os	GL	d	сs	
											_				

 (_)
Bocca Magica (2)
Blocca Porta (1)
 Blocca Persona (3).
Я

٠.	٠	٠.		٠.		(2)	gica	Mag	cs
٠.	•	٠.		٠.	• • •	(1	rta (ьод	ccs
٠.		•	٠.	٠.	• • •	(£) £	uos	ь	ccs

Caduta Piume (1)13

Cancella (1)....... Camuffamento (1) Camuffamento

Catena di Fulmini (4) Capanna Minuscola (3)

Ceppi Planari (5) 17 Globo di Invulnerabilità (4)

Chiaroudienza/Chiaroveggenza (3)



ħΙ.

SΙ

Creazione Maggiore (5) 97017

za/Chiaroveggenza lettatura (T)

Chiaroveggenza..vedi Chiaroudien- Identifica (I)......

personaggio), puoi scegliere in alternativa uno dei Traffi unicamente durante la fase di creazione di un nuovo Se l'Arbitro consente l'uso di personaggi non umani (e TRATTI E LIGNAGGI (OPZIONALE)

fosse della luce soffusa. Hai esperienza degli ambienti

Sei immune al veleno e puoi vedere al buio come se ci

spazi ridotti. Puoi ripetere ogni tiro con cui hai fatto 20

riuscendo a infilarti in passaggi stretti e ad accedere in

Grazie alla tua piccola taglia, puoi nasconderti bene,

esperienza degli ambienti selvaggi e lì ti senti a tuo agio.

tera la mente (ipnosi, sonno, stordimento, ecc.). Hai

Hai Vantaggio ai Tiri Salvezza contro la magia che al-

♦ HALFLING ♦

- Cercate di bilanciare i nuovi Tratti con quelli già
 - un particolare stratagemma

softerranei e lì ti senti a tuo agio.

e usare il nuovo risultato.

- Salvezza
- + un Vantaggio su di una specifica gamma di Tiri
- un effetto aggiuntivo per gli attacchi del perso-
- un d4 e va Incrementato di uno)
- circostanze (ai fini dell'Avanzamento, parte come
- + un dado del Danno bonus applicabile in talune Un tipico beneficio da Tratto potrebbe essere:
- tirare due volte i PF e prendere il risultato migliore. I Tratti orientati al combattimento di solito fanno

Puoi creare un tuo Tratto e sottoporlo all'approvazio-

CREARE I TUOI TRATTI

Salvezza per evitare l'effetto aggiuntivo descritto da te. svolge come al solito e l'opponente deve fare un liro bersaglio per il suo prossimo turno, ecc.). L'attacco si vra (spingere, sgambettare, disarmare, avvinghiarti al Quando fai un atfacco, potresti associarci una Mano-

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

rando il dado del Danno della tua arma senza dadi Mentre attacchi, puoi colpire un secondo bersaglio ti-

♦ SPACCONE ♦

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

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

Incantesimi Random e Selezione a Caso dei Doni

CAPITOLO 1: PERSONAGGI

INTO THE DUNGEON: REVIVED

Confusione (4) Northerine (5) Treenerite (7) Confusione (4) Northerine (7) Confusione (4) Northerine (7) 1

Comprensione dei Linguaggi (1). 13 Immobilizza Non Morte (3). Oscurità (2). Oscurità (2). 14 Compagnia dell'Eremita (5) Immagine Speculare (2) Offuscare (3) Comandare Essere Non Morto (2) 14 Immagine Silenziosa (1) T3 Occultare (T) Occultare (T) Colpo Guidato (4) Occhio Arcano (4) Occhio Arcano (4) Occhio Arcano (4)

Nude Mortale (5) soften Mube Mortale Nube Maleodorante (3)

Freccia Acida (2) Muro di Fuoco (4) Frecce Infuocate (3) Muro di Forza (5) Γ 41.....(I) ongsA sb əssəM 21....(T) этьятогьгт Frantumare (5) Frantumare Metamorfosi Funesta (5) Frantumare

Luce Diurna (3).....15

Fsilio (5) Localizza Oggetto (7) Localizza Eroismo (2) 14 Localizza Creatura (4) 16 Zi (5) əugniJ Levitazione (2) anoitazione

Dominare Persona (5) Lentezza ... vedi Velocità/Lentezza

Disperazione Schiacciante (4) 16 Legame Telepatico (5)

2 Disco Fluttuante (1) 14

£ Destriero (1) 3 Ipnotismo (1)

Demenza Precoce (5) 14

Contattare Altro Piano (5)17 Individuazione dei Caduti (1)3 Palla di Fuoco (3)15

Coraggio (1) Pietrificazione (5) (1) [1] Pietrificazione (5) [2] [2] [3] [4] [5] [5] [6] [7] Convoca Creatura (I)(4) Individuazione del Veleno (T)....12 Pelle di Pietra (4) Convoca Animale (2)14 Individuazione del Magico (T) ...12 Passa Pareti (5)17 Controllo dell'Acqua (5) 17 Individuazione dei Pensieri (2)...14 Parlare a un Cadavere (2)

Plasma Pietra (4)16

porrà fine a quello in corso.

8. Presagio: prevedi l'esito (buono, cattivo, en-

vizio senza riserve per P giorni. Ripetere il Legame ourni omissord

hai preso. Conta come tua azione per il tuo 6. Egida: riduci immediatamente di P il Danno che puoi rifarlo sullo stesso bersaglio per un giorno.

risposte sincere da un bersaglio rispondente. Non 5. Credenza: oftieni P/2 (arrotondando per eccesso)

fiamme, saette o acque. Scagliate, fanno P Danni 4. Controllo: non crei, ma controlli per un minuto nel loro prossimo turno.

fermati, scappa, ecc.) a cui P creature che falliscono 3. Comando: pronunci una singola parola (avvicinati,

rando l'Armatura e le resistenze soprannaturali. 2. Castigo: sferri un colpo con P Danni bonus igno-

scelti da te non ti attaccano senza motivo e tu riesci I. Armonia: fino al tuo prossimo Riposo, P animali manifestare di nuovo lo stesso potere. di un Riposo, altrimenti il Riposo ti servirà per poter li, fallisci e non puoi manifestare alcun Dono prima

determinare il tuo Potere (P). Se i risultati sono uguani e sottrai il risultato più basso da quello più alto per Prima di manifestare un Dono, tira due dadi per i Do-

Puoi usare la tua azione per rivelare strabilianti poteri.

Officeatione Minore (4) onside of properties of political for the political of properties of the political o

Charme (I) 13 Grazia del Gatto (2) 14 Nebbia Solida (4) 16

Muro di Pietra (c)..... Fulmine Magico (3) 15 Muro di Chiaccio (4).....

Forza del Toro (2) Forza del Toro (2) Forza del Toro (2) Forza del Toro (2) Forza del Toro (3) Forza del Toro (5) Forza del Toro (6) Forza del Toro (7) Forza del Tor Forma Gassosa (3) 15 Mano Spettrale (2) Folata di Vento (I) Mano Magica (I) Folata di Vento (I) Mano Magica (I) Filo Tagliente (3) Mano Interposta (5) Honores (7) Mano Interposta (7) Mano Interposta (7) Mano Interposta (8) Mano Interposta (9) Mano Interposta (1) Mano Interposta

Dislocazione (5) anoisasolsiO

71 (c) anoiszszabtnisid 8

Muro di Vento (5) otney ib oruM

Falsa Vita (2) atiV sels4

Contagio (4) 13 61 (ξ) odu ΔΙ Γτεddo (ξ) (δ) bertel fireddo (ξ)

Colla (1) 13 Illusione Maggiore (3) 15 Occhi Indiscreti (5) 17

Foschia Coprente (1) Messaggio (4)

Fiamma Continua (2) 14 Mani Brucianti (1) 13

♦ TATTICO ♦

(Fuoco, Elettricità o Freddo) a un bersaglio.

Scegli due Doni. Il tuo dado per i Doni è il d4.

♦ TAUMATURGO ♦

onom a office Salvezza su VOL sono respinte a meno 10. Scacciata: P creature contro natura che falliscono il recupera P PF. Può agire al suo prossimo turno. so Danno Critico, ma che non è ancora morto,

9. Risveglio: al tuo tocco, un bersaglio che ha pre-(arrotondando per eccesso) azioni.

trambe le cose o non chiaro) immediato di P/2

il proprio Tiro Salvezza di VOL devono obbedire

a comprenderli.

Può essere preso più volte.

Il tuo dado per i Doni è Incrementato di uno. Avanzamento: Scegli un Dono aggiuntivo. che non vengano messe sotto attacco.

Infliggi Maledizione (4) 16 Polvere Luccicante (2)

Dardo Incantato (1) 13 Intermittenza (3) 15 Portale di Convocazione (3)15 1 Derandisci/Rimpicciolisci (1) Porta Dimensionale (4)

9T

BACKGROUND

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

♦ CACCIATORE ♦

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

◆ CRIMINALE ◆

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

♦ MARINAIO ♦

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

♦ MENESTRELLO ♦

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

♦ NOBILE ♦

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

♦ OPERAIO ♦

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

♦ SOLDATO ♦

Ottieni un'arma da guerra e un rango militare.

♦ STUDIOSO ♦

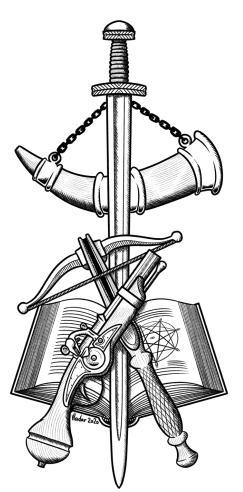
Ottieni un set da scrittura, un diario con i tuoi appunti e un libro sull'oggetto della tua specializzazione.

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

CREARE I TUOI BACKGROUND

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

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



Animali Normali

INTO THE DUNGEON: REVIVED

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 supera 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.

Un cadavere che cammina animato dalla magia.

Riposo ignora l'effetto del primo Danno Critico che

FOR 14, DES 6, 3pf, d6 Pugno, lento, una volta per

prende la condizione Stordito per il prossimo turno.

finché non supera un TS di FOR o DES.

va chi gli si oppone, bisogna superare un TS di VOL o si

nato e prende d8 Danno ora e a ogni turno successivo

foreste d'alta montagna e cacciano tendendo imboscate.

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

in più o rigurgita ogni creatura ingoiata.

Presa: il bersaglio deve superare un TS di DES o è Fre-

Abominevoli gorilla giganti che di solito vivono in

per Danno Critico, il Verme deve superare un TS di FOR

di DES o è ingoiato per intero, Perdendo d10 DES ogni

Si muove sottoterra lasciando sulla sua scia tunnel

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

Sguardo Terrificante: quando lo Yeti si mostra e osser-

Fetide e le attaccheranno con lo scopo di allontanarle.

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

Di solito non attacca. E capace di trasformare il me-

a meno che non si superi un TS di DES.

ma quella senza spada infligge solo d4 Danno. lasciandolo a Opf. Ciascuna metà continua a combattere, separate, riformano lo scheletro al suo prossimo turno, frantuma in almeno due parti distinte che, se non tenute ne.

FOR 14, DES 14, VOL 20, 18pf, immunità agli SIGNORE DEI CERVELLI

Grazie alla sua capacità psichica può levitare, proiet-Incantesimi che alterano la mente.

deve superare un TS di VOL o Perde d8 VOL. lunque comando: il bersaglio che si rifiuta di obbedirgli, Yett tarrsi verso altre realtà e impartire con la telepatia qua-

è evitato con un TS di VOL.

ne estratto e mangiato. Il Signore dei Cervelli assorbe

Danno Critico in Mischia: il cervello del bersaglio vie-

Danno da Acido o da Fuoco nel furno precedente.

sviluppano deformità addirittura più assurde.

bersagliare molteplici opponenti in mischia).

una passione per la carne.

i suoi ricordi più recenti.

no. La rigenerazione non funziona se il Troll ha preso

si e si riprende dal Danno Critico all'inizio di ogni tur-

ne, ad alcuni Troll crescono arti extra, altre teste oppure

Mutazioni: in virtù della loro innaturale rigenerazio-

Gigantesche creature umanoidi senza paura e con

FOR 18, DES 13, VOL 7, 9pf, 3d8 Artigli e Morso (può

Rigenerazione: recupera dépf, de Punti di FOR Per-

con energia psichica per d8 Danno. Il Danno Critico

da questo attacco influenza la VOL invece della FOR ed

Deflagrazione Mentale: attacca la mente del bersaglio

turno e d8 FOR ogni ora mentre è digerito. Quando tira

media o più piccola: il bersaglio deve superare un TS circolari. Può provare a ingoiare una creatura di taglia

FOR 20, DES 3, VOL 5, 30pf, Armatura 3, d10 Pungiglio-Quando dovrebbe essere ucciso da attacchi fisici, si **VERME Р РИРРИВЕО**

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

stormerà uno di questi oggetti in ruggine con un'azione, metallo, uno scudo o un'armatura, il Rugginofago tratre. Se chi gli si oppone in mischia ha con sé un'arma di tallo in una polvere simile a ruggine, di cui poi si nu-

li comumi mostrano una forte animosità verso le Rane distanza pari a diverse volte la sua altezza. Gli animasuoi bersagli. È anfibia e può coprire con un salto una Attacca senza motivo e di solito tende imboscate ai

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

Ефиграсстанто

all'Armatura Completa.

ARMI A DISTANZA:

Spaccalegna, etc.

ARMI DA MISCHIA:

fermi sul posto.

per tre giorni.

sno prezzo.

Scudo (5s): +1 Armatura.

Si può usare solo un'arma e non ha effetto assieme

Rende molto difficile correre, nuotare, nascondersi, ecc.,

imponendo Svantaggio sui Tiri Salvezza appropriati.

Archi, balestre e pistole pesanti o di fattura sofisticata.

Balestra, Arco Lungo, Moschetto Semplice o Rivoltella,

Armi di base, fatte apposta per l'uso in battaglia.

per l'uso frequente in battaglia. Forcone. Freccette, Arco

Attrezzi o armi la cui costruzione non è stata pensata

In groppa a una cavalcatura può essere usata con uno

Armi di fattura sofisticata o di lavorazione magistrale.

Armi di base, fatte apposta per l'uso in battaglia. Ascia,

Forcone, Bastone Ferrato, Martello da Fabbro, Maglio

non è stata pensata per l'uso frequente in battaglia.

Solo a due mani. Attrezzi o armi la cui costruzione

Potresti provare a rivendere un oggetto alla metà del

Le armi da fuoco sono molto rumorose e ignorano

a una mano (1-mano), il secondo per quelle a due mani

Gli attacchi senz'armi fanno d4 Danno.

Se sono indicati due dadi, il primo è per le armi

to richiede entrambe le mani e un furno intero stando Cartapecora, Picchetto, Tenda, 6 Torce.

l'Armatura. Ricaricare le armi da fuoco in combattimen- e Pietra Focaia, Razione di Cibo, Olio per Lampada,

Arma Superiore da Mischia (1f): d8/d10 Danno.

Arma da Guerra da Mischia (10s): d6/d8 Danno.

Pugnale, Alabarda, Mazza, Lancia, Spada, ecc.

Arma Semplice da Mischia (1s): d6 Danno.

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

Arma da Guerra a Distanza (10s): d6 Danno.

Arma Semplice a Distanza (1s): d4 Danno.

scudo; a piedi può essere usata solo a due mani.

Lancia Lunga (10s): d8 Danno.

da Caccia, Fionda, Pugnali da Lancio, ecc.

Armatura Completa (1f): Armatura 2.

Armatura Leggera (10s): Armatura 1.

(f) oniroid an onnet

Dieci Pennies (p) fanno uno Scellino (s) e cento Scellini

trezzatura essenziale per accamparsi, sei torce e razioni

standard, che comprende vestiti semplici, uno zaino, at-

Tutti i personaggi trasportano dell'equipaggiamento

Acido (10s a fiala): a un singolo bersaglio, d4 Dan-ALTRI OGGETTI:

d10 Danno da Scoppio.

fine del prossimo turno.

(completa), alabarda (d8+d6, 2-mani), Combattente

+ Difensore (50s): FOR 14, 6+d6pf, Armatura 2

+ Specialista (10s): pugnale (d6), arco (d4), area di

+ Guida (2s): FOR 8, bastone (d6, 2-mani), lanterna,

(costo al giorno; dépt, Punteggi di Abilità a 10 se non

Uccelli: dal Pappagallo (5s) (FOR 6, VOL 6, 2pf, d4

Cani: dal Meticcio (5s) (FOR 8, VOL 6, 2pf, d4 Morso)

Cavalli : dal Mulo (20s) (FOR 14, VOL 5, 3pf)

Proprietà: Cottage (11), Bottega (101), Maniero (1001).

Trattamento Curativo (10s): ripristina nottetempo un

Punto Abilità Perso o rimuove un altro problema di

in un Posto Niente Male (1s) o in un Posto di Classe

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

Taverne: Pasto, Bevanda e Letto in un Postaccio (1p),

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

bro, Vestiti Ricercati, Lanterna, Specchio, Clessidra,

Rampino, Accetta, Grimaldelli, Piccozza, Pala, Set da

pieghevole, Piede di Porco, Trapano, Canna da Pesca, Attrezzi (1s cad.) : Trappola per Animali, Pertica Ri-

Triboli (rallentano chi ti insegue), Gessetto, Dadi, Esca

una fiamma diretta. Chiunque si trovi nell'area prende

Fuoco ora e, se le fiamme non vengono spente, d6 alla

Chiunque si trovi al suo interno prende de Danno da

Olio Incendiario (10s a fiasca): incendia un'area.

FOR Persi (soggetti all'Armatura) alla fine del prossimo

no da Acido ora e, se non è lavato via, d4 Punti di

Polvere Nera (20s a vaso) : va accesa con una miccia o

Attrezzatura d'Avventura (5p cad.) : Corda di 10 piedi,

Oggetti Costosi (10s cad.) : Gioco da Tavolo, Li-

Artigli) al Falco (50s) (FOR 8, VOL 8, 5pf, d6 Artigli).

al Cavallo (1f) (FOR 16, DES 12, VOL 5, 3pf).

FOR 12, Armatura 2

specializzazione.

+ Armigero (5s):

diversamente indicato)

VARIE ED EVENTUALI:

Cannocchiale.

Tedoforo (1s): VOL 8.

al Segugio (50s) (5pt, d6 Morso).

(leggera + scudo), lancia (d6).

INTO THE DUNGEON: REVIVED

2. GIOCARE

REGOLE BASILARI

Tiri Salvezza

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

Vantaggio e Svantaggio

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

Svolgere il proprio Turno

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

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

Attaccare

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

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

Coalizzarsi contro un Solo Bersaglio

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

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

Coalizzarsi contro un Solo Bersaglio: Modalità Facile (opzionale)

Per un combattimento più "cinematografico", potreste rinunciare al Danno bonus previsto per ogni attaccante in più.

Attacchi Compromessi e Potenziati

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

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

Potenziamento e Compromissione si annullano a

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

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

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 opponenti 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, stabilitelo tirando il dado del Danno.

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.

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

Incide la terra come fosse acqua, sfuttando 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 allontanto 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 de 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 FOR 18, DES 8, VOL 7, 6pf, Armatura 1, clava (d8). piccolo.

MUMMIA

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

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 di 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.



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 inveenti. Chi l'attraversa prende d8 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 tirapiedi 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.

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 de Punti di FOR Persi dopo la deglutizione. L'essere considererà qualsisi 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 constantemente 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.

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

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.

APPENDICE B: BESTIARIO

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

Cerca attivamente di distruggere ogni altra forma di

diversi due tra i raggi qui in basso.

Raggio Telecinetico: un bersaglio non più grande di

Raggio Terrorizzante: TS di VOL o si cade in preda al a d12, a seconda delle dimensioni.

congelato sul posto o non scappa, Perde d6 VOL.

statici fino alle dimensioni di un elefante.

CUBO GELATINOSO

Finché non lo si osserva pericolosamente da vicino,

пвусо кого

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

I Draghi Rossi hanno l'istinto di accumulare tesori, in

morto potranno essere vendute ad acquirenti ad hoc. 5d20f. Se raccolte come si deve, le parti di un drago particolare gli oggetti in oro. Il tesoro di un drago varrà

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

CONTEMPLATORE

funziona. Ogni furno, è in grado di sparare a bersagli vita. Sotto lo sguardo del Contemplatore la magia non

Danno, ma gli oggetti scagliati potrebbero causarne fino I bersagli viventi lanciati in questo modo prendono de un elefante viene sollevato, spostato o scagliato via.

terrore. Se al suo turno successivo il bersaglio non resta

duce in polvere. Distrugge completamente gli oggetti l'Armatura. Chiunque prenda Danno Critico si ri-Raggio Disintegrante: de Danno che ignora

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

da una distanza maggiore. Il Cubo è attratto da rumore odore di prodotti chimici potrebbe tradire la sua natura il Cubo pare un ammasso di umida aria fumosa. Un

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

pozzanghera di poltiglia appiccicosa.

no in grado di parlare, ma in genere evitano di farlo Astuti e pericolosi rettili dalle enormi dimensioni. So-

a meno che non vengano debitamente motivati.

e tonte d'ispirazione per la creazione dei suoi mostri.

L'Arbitro dovrebbe usare questi esempi come guida

immunità agli Incantesimi che alterano la mente. FOR 13, DES 15, VOL 6, 5pf, 2d6 Artigli, d8 Morso, è rispettivamente paralizzato o catatonico, non può

INTO THE DUNGEON: REVIVED

dopo sarà molto malato e non avrà benefici dai Riposi.

glio contrae la febbre da lerciume. Se lo fallisce, il giorno

possono sfoggiare uno scarso vocabolario della lingua

ne morta rispetto a quella viva. Tra un latrato e l'altro,

siasi cosa capiti loro a tiro. Apprezzano di più la car-

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

INGOZZA LERCIUME

Compromessi.

Trucchetti.

in quello di un piccolo animale.

Grosse e stupide bestie che mangiano pressoché qual-

Mutazione della Forma: cambia il suo aspetto esteriore

Morso Velenoso: se il morso riduce il punteggio di

Magico e Invisibilità e, una volta a Riposo, Suggestione.

sua azione per lanciare a volontà Individuazione del

tutti gli attacchi (eccetto quelli con armi magiche) sono

che considerano belli. Alcuni goblin possono lanciare

ostili. Ci si può negoziare, ma sono davvero interessati

l'ambiente circostante. 1 su 6 possibilità di non essere

(leggera + scudo), ascia (d6/d8), refurtiva di 3d6s

FOR 12, DES 12, VOL 7, 9pf, Armatura 2

di FOR alla fine del suo turno; nel mentre emana un

di FOR, il bersaglio è Stordito finché non supera un TS

Tocco del Choul: se gli Artigli riducono il Punteggio

Esseri mostruosi che abitano i cimiteri abbandonati

fetore che disgusta chi si trova nelle sue vicinanze.

e che si nutrono di carne umana, viva o morta.

Il loro fetore è molto riconoscibile e si diffonde nel-

Creature maliziose facilmente corruttibili con oggetti

FOR 6, DES 16, VOL 14, 3pf, d6 Morso Velenoso,

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

solo alla carne, preferibilmente viva.

Un diavoletto alato ingannatore. Può usare la

FOR, il bersaglio subisce anche la Perdita di 1 DES.

810S robolV dels

comune, ma hanno bassa capacità di comprensione.

Danno Critico: se non supera un TS di FOR, il bersa-

in un luogo sicuro. agire prima di una Guarigione e deve essere condotto

Perdita di Punti Abilità

o Apprendista. essere prendere il controllo di un personaggio Aiutante compagnia il prima possibile. Un'alternativa potrebbe nuovo e l'Arbitro escogita un modo per farlo unire alla Se un personaggio muore, chi lo giocava ne crea uno

Un personaggio muore a FOR 0. A DES 0 o a VOL 0

rivano a 0pf. Quanto detto si applica a creature nemido perde la metà dei suoi membri, il capo del gruppo Per evitare che il suo gruppo venga messo in rotta quan-

a opponenti incapaci di ragionare o di provare paura. che o alleate, ma non ai personaggi-giocanti e nemmeno soli devono superare questo Tiro Salvezza quando ardeve superare un TS di VOL. Gli individui che sono da

Fuggire per mettersi in salvo durante un inseguimento

richiede un TS di DES e un luogo verso cui correre.

Qualche minuto di Riposo e un sorso d'acqua fan-

Inoltre, il Riposo potrebbe essere proibito per clima sprecare tempo prezioso o attirare pericoli. no recuperare tutti Punti Ferita persi, ma potrebbe far

avverso, ambiente ostile, mancanza di razioni, ecc.

Per recuperare Punti Abilità Persi e riprendersi da al-

professionale o il ricorso alla magia. tre problematiche serie di salute occorre un'assistenza

Un Punteggio di Abilità non indicato va inteso pari a 10. Punteggi di Abilità Impliciti

evitarne una negativa si deve superare un TS di VOL. Se la reazione verso un personaggio è incerta, per

Compagni Animali

Solo uno per personaggio e segue semplici comandi.

CONDIZIONI:

Accecato: il soggetto potrebbe dover superare un TS

a minacce esterne sono tirati con Svantaggio. e i suoi attacchi sono Compromessi; i TS di DES dovuti di DES per riuscire a completare azioni basate sulla vista

Frenato: il soggetto ha Svantaggio ai TS di DES e gli

attacchi contro di esso sono Potenziati.

qualsiasi attacco o altra azione simile rivela l'attaccante. Nascosto: gli attacchi del soggetto sono Potenziati, ma e quelli contro le creature Invisibili sono Compromessi. Invisibile: gli attacchi del soggetto sono Potenziati

Stordito: il soggetto è Frenato e non può agire.

Svenuto: i PF del soggetto si riducono a 0.

1f-5f-25f-125f. ti in Avventura e da spendere in addestramento:

saggio di Livello costerà oro e tesori guadagna-

Se giocate un grosso modulo non ripartibile, il pas-

Se la progressione di 1-3-5 Avventure sembra troppo

questo obiettivo, sebbene in questi casi ciò renderebbe

personaggi potrebbero assisterlo nel raggiungimento di

concesso un titolo nobiliare o ne crea uno suo. Gli altri

meno cento persone o se n'è impadronito. Gli viene Il tuo personaggio ha fondato un Possedimento di al-

to. Adesso, ha un personaggio Apprendista che ha

Avventure da quando ha raggiunto il Livello Esper-

Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno cinque

sta creato allo stesso modo di un nuovo personaggio-

venture da quando ha raggiunto il Livello Riconosciuto.

Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno tre Av-

ventura verso un luogo pericoloso prima di far ritorno

Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno una Av-

Il tuo personaggio è pronto per la sua prima Avventura.

Is onit of our basso di Abilità più basso di un punto fino al

di Abilità, quest'ultimo aumenta di un punto fino a un

Punteggio di Abilità: se il tiro è più alto del Punteggio

gli un nuovo Tratto, ottieni dopf e tiri d20 per ciascun

cessivo. Non puoi passare più di un singolo Livello

dioso. Dopodiché, passi al Livello d'Esperienza suc-

a prescindere se sia stato qualcosa di umile o di gran-

cosa ha fatto il personaggio durante questo periodo,

ventura per riflettere sulla tua esperienza. Descrivi che

lo d'Esperienza, potresti prenderti una pausa dall'Av-

Dopo aver soddisfatto i requisiti per il prossimo Livel-

potente minaccia o andare alla ricerca di oscuri tesori.

è scoprire un luogo avvolto nel mistero, annientare una

Di solito, l'obiettivo di un personaggio Avventuriero

d'Esperienza per sessione di gioco.

LIVELLI D'ESPERIENZA

DOPO L'AVVENTURA

Quando passi a un nuovo Livello d'Esperienza sce-

Se nessun Punteggio di Abilità è cambiato, aumenta

Puoi adesso assegnargli un personaggio Apprendi-

rapida, usate al suo posto la progressione di 3-5-7.

Progressioni Alternative per l'Esperienza (opzionale)

Maestro soltanto il tuo personaggio.

raggiunto il Livello Esperto.

5. Maestro

4. Veterano

giocante.

3. Esperto

alla civiltà.

oisivoM .1

2. Riconosciuto

massimo di 20.

3. Possedimenti

Qualsiasi comunità di 100 o più persone è un Possedimento. Uno o più personaggi potrebbero ave- numeri di individui impegnati in una battaglia (in genere 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

- + Tassazione: questo mese raccogli denaro extra, guadagnando 1s per ogni abitante del Possedimen-
- + Crescita: tira d20. Se il risultato è più alto del tuo TAG, alla il tuo TAG aumenta di 1.
- + Reclutamento: recluti un'armata (vedi Addestramento Milizia, in basso). Non puoi ripetere Reclutamento finché il tuo TAG non aumenta. Il tuo prossimo tiro per Crescita avrà Svantaggio.
- + Prosperità: questo mese non hai bisogno di ti- Danno da Scoppio. rare 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 re, 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.

Ouando 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

Gli attacchi individuali contro le unità sono Compro-

Gli attacchi delle unità conto individui singoli sono Potenziati, 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

Macchine d'Assedio: cannoni e simili infliggono d12

Vedi Strutture e Assedi nell'Appendice A 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).

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

reisonanta							
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
D:	1., 1. 1	7	11 1 . 1

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



MOSTRI CASUALI

4. MAGIA

d20 5. Locomozione

INTO THE DUNGEON: REVIVED

d20 5. Locomozione

Incantesimi

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

Un Mistico può lanciare qualunque Incantesimo di un

Cerchio uguale o inferiore al suo Livello da Mistico.

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

a 2 × Livello da Mistico Incantesimi Persistenti. mo. E possibile tenere contemporaneamente attivi fino ra o finché non si lancia di nuovo lo stesso Incantesi-Incantesimi Persistenti: l'effetto dura finché si deside-

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

Un Focus non funziona quando si indossa Preparato o un qualsiasi Trucchetto conosciuto. sti appropriati e le cantilene necessarie, un Incantesimo un'azione di lanciare istantaneamente, eseguendo i geuna bacchetta o un bastone, che consente al costo di Ogni Mistico trasporta un Focus, di solito un globo,

un'armatura, eccetto che con i Trucchetti.

Dissolvere la Magia

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

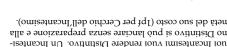
del Cerchio dell'Incantesimo, ottieni un Vantaggio. a d12 (5° Cerchio); se il tuo Livello da Mistico è più alto in base al Cerchio dell'Incantesimo: da d2 (Trucchetto) Threantesimo rimane e tu subisci una Perdita di VOL che sia \boldsymbol{tu} a superare un TS di $\mathrm{VOL}.$ In caso di fallimento,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

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

nell'Appendice A). un Contrattempo Magico (vedi Contrattempi Magici na. Bisogna superare un TS di VOL o si subisce me Incantesimo Distintivo e distrugge la Pergamevare una Pergamena. L'Incantesimo è lanciato co-Come sua azione, qualsiasi personaggio può atti-Attivazione delle Pergamene (opzionale)



metà del suo costo (1pf per Cerchio dell'Incantesimo). mo Distintivo si può lanciare senza preparazione e alla tuoi Incantesimi vuoi rendere Distintivo. Un Incantesi-





nell'Appendice A).

Ogni volta che prendi il Tratto Mistico, scegli quale dei Incantesimi Distintivi

trattempo Magico (vedi Contrattempi Magici

Facoltativamente, ciò provocherà anche un Con-

si prende la condizione Stordito per il prossimo turno.

un TS di VOL per evitare Arcanocombustione Critica o

glia la VOL invece che la FOR: bisogna quindi superare

dell'Incantesimo. A Opt, l'Arcanocombustione bersa-

che ignora l'Armatura e che è pari a 2pt per Cerchio

fligge, su chi lo lancia, Danno da Arcanocombustione,

Lanciare un Incantesimo Preparato come azione in-

così da poterli lanciare con un'azione usando il Focus.

re tanti Incantesimi quant'è il tuo Livello d'Esperienza,

Durante il Riposo puoi leggere il tuo Tomo e prepara-

Incantesimi Preparati e Arcanocombustione

* Tira altre due volte 10 pianta 20 mutaforma* *ooinerico* əəsəd imprevedibile urlante 20 10 9bionsmu 81 mollusco, verme tende imboscate furente ogunj 17 uccello sussurrante folle miriapode farfugliante osoiznəlis osto nu a slimie a un orso crostaceo, sidgnivvs is 91 ovizul9 con zoccoli ottag nu a slimia 🛚 टी ogaiorqas 21 divoratore simile a un cane ħΙ aracnide, insetto 14 pacifico prulicante toporagno, ecc. riccio, talpa, 13 notturno obiva 12 musicale astuto 13 roditore, coniglio, animato 11 intelligente amichevole 12 rettile, serpente oidiìns d20 4. Condotta d20 4. Condotta 11 pipistrello ornome d20 9. Forma d20 9. Forma di carne ріетга OT. 20 velenoso aiogai 10 cnoio, tessuto metallico vampirico grgante cristallino, gemma obiupil 18 spara proiettili ghiaccio 8 gassoso 17 si moltiplica opont elementale, chitinoso, osso 16 rigurgita elettrico 9 ongəl ib argilla, fango, liquame bsichico corazzato dlo 8. Materiale dlo 8. Materiale 14 parassita armato oiseug ib otinum oviseba con un occhio solo sordo 12 minuscolo acustico ositonqi 11 acido senza testa proboscide uoo d20 3. Caratteristica d20 3. Caratteristica senza occhi con molteplici teste senza cervello con molteplici occhi ojnw 8 cieco 7 7 munito di corna bicefalo Ţ tenebroso 70 multicolore 10 osoniggur dl2 7. Testa dl2 7. Testa mimetizzato oitnogir maleodorante 8 otsgir \(\Gamma \) orgam Z di tentacoli radioso maculato 91 20 una gamba ojiunu 10 putrescente luccicante 9 gambe multiple 19 un braccio 6 osojed 41 limaccioso struttura radiale que teste 8 13 pelato con barbigli osiriste que gambe alidisiv s non ammalato seuza gambe due braccia 9 otsizarggs 11 muscoloso seuza praccia dotato di coda d20 2. Aspetto d20 2. Aspetto цль sznse braccia multiple ħΙ 13 quattro gambe asimmetrico quattro braccia arti multipli 12 7 11 privo di un corpo l alato primitivo 17 infernale 9 d20 6. Corpo d20 6. Corpo etereo occulto S non morto ouivib 10 salta vola nella norma derelitto 19 veloce rotola 6 mutato coloniale striscia 81 plana 8 oəigem 1 artificiale 17 softerraneo 7 lento dll 1. Natura dl2 1. Natura si teletrasporta ղուլոց 15 si impenna əlidommi si arrampica dinoccolato 13 serpeggia COLLE te. Ripeti il tiro in caso di duplicati. Poi, usa la tabella счшшшч SCOTTE 17 Per scegliere quale tabella usare, tira il d8 per d4 vol-11 scava cunicoli acquatico

d20

11

12

13

14

15

16

17

18

20

Attributo

lucente

pesante

raffinato

solido

d20 Materiale

sofisticato

squallido

ultraterreno

minaccioso

particolare

leggero o sottile

DISTANZE/AREE

- + Breve o Ravvicinata/Piccola un paio di passi
- + Intermedia circa 30 piedi (il movimento in un
- + 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 Incant	esimi Ra	ndom			
d6,d6	Inc.	d6,d6	Inc.	d6,d6	Inc.
1,1	1	3,1	13	5,1	25
1,2	2	3,2	14	5,2	26
1,3	3	3,3	15	5,3	27
1,4	4	3,4	16	5,4	28
1,5	5	3,5	17	5,5	29
1,6	6	3,6	18	5,6	30
2,1	7	4,1	19	6,1	31
2,2	8	4,2	20	6,2	32
2,3	9	4,3	21	6,3	33
2,4	10	4,4	22	6,4	34
2,5	11	4,5	23	6,5	35
2,6	12	4,6	24	6,6	36

(Inc. = Incantesimo)

40 Incantesimi Random

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

48 Incant	esimi Ra	ndom			
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 <i>,</i> 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. = Inc.)	cantesim	0)			

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
- 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
- 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 cela un effetto sensoriale minore.
- 12. **Provocazione:** una creatura deve superare un TS di VOL o è spinta ad attaccarti.
- 13. Raggio di Gelo: un raggio fa d4 Danno da Freddo.
- 14. Resistenza: al tuo tocco, una creatura ignora gli effetti di norma fastidiosi, come caldo soffocante, malattie cutanee pruriginose o una tempesta di sabbia. Persistente.
- 15. Riparare: esegui con un tocco riparazioni minori su di un oggetto.
- 16. Rumore Fantasma: diffonde voci o suoni di fantasia oppure sussurra un messaggio a un bersaglio in
- 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.

Strumenti Musicali ASPETTO CASUALE d20 Strumento d20 Strumento Attributo (quando appropriato) 1 arpa 11 liuto 2 12 mandolino campana 3 cetra 13 ocarina ciaramella 14 ribeca cornamusa scacciapensieri cromorno 16 tamburello dulcimer 17 tamburo 8 flauto 18 viola ghironda violino 10 lira 20 zampogna

Colore (quando appropriato)

Attributo

antico

colorato

decorato

elegante

esotico

grezzo

grottesco

ingioiellato

complicato

ampolloso

Usa la tabella dei colori per i Contrattempi Magici

Materiale (quando appropriato)

d20

1

3

4

5

6

9

a20	Materiale	a20	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

I	1	cambia colore quando non c'è chi l'osserva
	2	al tocco, trasmette una sensazione di freddo
I	3	emette un ronzio appena udibile
	4	brilla leggermente al buio
I	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
I	9	ha un odore bizzarro, ma non sgradevole
	10	a volte pare che si muova lievemente
I	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

Armatura Leggera e Accessori

Armatura d6 Armatura a pagina 30. armatura di cuoio gambesone 2 bracciali 5 guanti schinieri

Armatura Completa e Accessori

3 elmo

Scudo

d6

Scudo

palvese

Arma e Munizioni

alabarda

balestra

fionda

freccia

freccetta

arco da caccia

arco lungo

boomerang

d20 Arma

2

4 ascia

6

5

7

8

10 lancia

brocchiero

scudo a mandorla

INTO THE DUNGEON: REVIVED

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

d6 Scudo

d20 Arma

12

13

14

16

17

18

20

scudo quadrato

scudo rotondo

6 scudo scapezzato

lancia lunga

mazza

moschetto

pallottola

pugnale

quadrello

rivoltella

shuriken

spada

martello da guerra

I. CERCHIO

pettorale	6I	fascia	6
bendente	81	diadema o tiara	8
		o coroncina	
orecchino	Δ Ι	corona	Z
ənoilgabəm	91	collana	9
medaglietta	SΙ	cavigliera	9
таясћета	ħΙ	catenina	₽
gorgiera	13	braccialetto	3
forcina	12	benda oculare	7
fibbia da cintura	II	anello	Ţ
Gioiello	97p	Gioiello	07P

ollətnam ab alliqa	50	oilgamrəì	10
pettorale	61	fascia	6
beugeute	81	diadema o tiara	8
		o coroncina	
orecchino	ZΙ	corona	7
ənoilgabəm	91	collana	9
medaglietta	SΙ	cavigliera	5
таясћета	ħΙ	catenina	₽
gorgiera	13	braccialetto	3
forcina	12	benda oculare	7
fibbia da cintura	ΙΙ	ollens	Ţ
OTIZIOTO	07D	01131010	070

6	
6 8	
2 9	mare
9	oleta
	ra
<u>9</u> ₹	sicale
3	
7	
Ī.	

,	234		odiT
odil	001P	odil	001b
strumento musicale	7.1-73	contenitore	1-10
armatura leggera	08-₺∠	consumabile	11-30
armatura completa	81-83	ołnəmubni	31-40
opnos	06-₽8	olləioig	05–1₽
arma	001-16	miscellanea	07-13

Tipo

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

gonnella

ginbba

tarsetto

cintura cappuccio

cappotto

cappello

ргасће

abito

d20 Indumento

5 elisir o pozione

sto, ecc.)

cipria o polvere

candela o torcia

o nuguento

oilo ,omaslad [

d10 Consumabile

Consumabile

5 caraffa

3 bottiglia

procea

porsa

Contenitore dl2 Contenitore

l borraccia o fiasca

cibo (frutto, impa-

cofanetto o scatola

3 сатісіа

ojuəwnpuj

20

tunica пьунг

scarpe

15 paramenti

inolatinaq 41

12 mantello

d20 Indumento

veleno

dl2 Contenitore

13 manto

11 guanti

sandali

10

8

MAGICI CASUALI	GGELLI
----------------	--------

lente o monocolo	21-52	oge	7-1
offeggO	00IP	səns ottəggO	Miscell d100
ollətnam ab alliqe	70	oilgemas jio	10
pettorale	6I	fascia	6
beugeute	81	diadema o tiara	8
		o coroncina	
orecchino	Z I	corona	7
ənoilgabəm	91	collana	9
medaglietta	ΙP	cavigliera	9
тазсћета	ħΙ	catenina	₽
gorgiera	13	braccialetto	3

<i>ι</i> –υ	ODE	23-13	ologonom o etnel
lləseiM 001b		001b	otteggO
10	fermaglio	70	ollətnam ab alliqe
6	fascia	6I	pettorale
8	diadema o tiara	81	әзиәриәд
	o coroncina		
Z	corona	ZΙ	orecchino
2 9	collana	91	anoilgabam
9	cavigliera	SI	medaglietta
₽	catenina	ħΙ	таясћега

01		00 07	OHIOTHE	00-71	scettro o verga
	əwəs o	29–30	falcetto	08-62	
6	legume, radice	27–28	cristallo o sfer	84-77	protesi
U	o pittura	72-56	corda	92–92	aqiq
0	•	73-2₫	clessidra	₹Z-£Z	piccozza
8	inchiostro		o secchio		
	gessetto o matita	21-22	ciotola	77-17	piatto o vassoio
	nrrgar a ararr (nara	19-20	cavatappi	04-69	pettine
9	erba, fiore o foglia	17–18	carte o dadi	89-49	beuus q,ocs
01p	Sonsumabile	91-91	cannocchiale	99–99	bala
		13-14	candelabro	₹9-64	ombrello
			о соррена		
		11-12	calice, copp	79-19	occhiali
15	onisz o ansqasest	01-6	braciere	09-69	moneta
П	sacchetto o sacco	8-7	pastone	85-72	martello
10	одь	9–9	pacchetta	99-99	manette
6	fiala		onsmailst o		
8	fаге та	₽-€	amuleto	₽9-62	libro
Z	corno potorio	1-2	oge	22-19	lente o monocolo
71p	Contenitore	001b	Oggetto	001b	Oggetto

11	, 0 00	11 -1)	, ,
гсоbя	81-85	fazzoletto	31-32
scettro o verga	08-64	falcetto	29-30
protesi	84-77	cristallo o sfera	27-28
pipa	92-92	corda	25-26
piccozza	₽Z–£Z	clessidra	73–24
		o secchio	
oiossav o ottaiq	7.1-7.2	ciotola	21-22
pettine	04-69	iqqatavaə	19-20
penna d'oca	89-49	carte o dadi	17–18
baja	99–99	cannocchiale	12-16
ombrello	₹9-69	candelabro	13-14
		о сорреця	
occhiali	79-19	calice, coppa	11-15
moneta	09-69	braciere	01-6
martello	85-73	pastone	8-7
шчиеце	99-99	рассреца	9–9

49-50 lanterna

olobi 24-24 43-44 grimaldello

39-40 gancio

isidrof 86-76

35-36 fischietto

47–48 incensiere

o statuetta

41-42 gemma o perla

, ,	- [/ 11	
₽Z-9	clessidra		₹Z-£Z	piccozza
	o secchi	0		
77-	ciotola		77-17	oiossav o ottaiq
07-6	cavatap	iq	04-69	pettine
81-7	carte o c	ibali	89-49	penna d'oca
91-9	csnnocc	hiale	99–99	bala
₹I-9	candelabro		₹9-64	ombrello
	əddoə o	ця		
71-	calice,	cobbs	79-19	occhiali
01-	braciere		09-69	moneta

₽7	clessidra	g	₽2–82	piccozza
	o secchi	0		
77	ciotola		7.1-7.2	oiossav o ottaiq
07	cavatap	iq	04-69	pettine
81	carte o c	ibali	89-49	penna d'oca
91	csnnocc	9lsid:	99–99	bala
ħΙ	csuqeja	pro	₹9-64	ombrello
	əddoə o	ця		
15	calice,	cobbs	79-19	occhiali

	eaia	92-52	epios
	piccozza	₹2–67	clessidra
			o secchio
oic	piatto o vasso	7.1-7.2	ciotola
	pettine	04-69	iqqatavas
	penna d'oca	89-49	carte o dadi
	I		

06-68

isətora	82–22	erefera
aqiq	92-52	
piccozza	₹Z-£Z	я
		0
oiossav o ottaiq	77-17	

	08-67	Scettro o verda
o sfera	87-77	protesi
	92-92	pipa
ŧ	₹2-67	piccozza

33-34 ferro di cavallo 83-84 sella

oilgetnev 001-99

oidoset 66-69

93-94 tavoletta

91-92 tappeto

oidoosqs 88-78

85-86 spazzola

tovaglia

əuojunds

18. Grasso: rende scivolosa una cosa o una piccola

immobile di fua ideazione.

Compromessi.

comando.

ignora l'Armatura.

i linguaggi parlati e scritti.

di FOR o non può più muoversi.

da una battaglia.

19. Identifica: svela le proprietà base di un oggetto maarea. TS di DES per evitare scivolamenti.

20. Immagine Silenziosa: crea un'illusione minore

nascoste, maledizioni, ecc., non sono rilevate. generale. Info precise su come funziona, proprietà gico in mano, come modo di attivazione ed effetto

la area afforno a te. Un affacchi a disfanza sono

out le oneiq evoum is e olous leb ibeiq & a suttul

metro di 3 piedi, che può reggere 100 libbre, che

15. Disco Fluttuante: crea un disco orizzontale del dia-

Coraggio: finché non Riposa, una creatura consen-

11. Convoca Creatura: chiama una creatura extrapla-

Colla: un singolo oggetto viene incollato a un altro.

8. Charme: TS di VOL o un essere umanoide diventa

7. Cancella: scritti normali o magici svaniscono al tuo

6. Camuffamento: chiunque si trovi adiacente a te

5. Caduta Piume: gli oggetti o le creature in una

3. Auto-Mascheramento: ti cambi l'aspetto del viso.

Animare Corda: muovi una corda al comando.

amichevole fino al suo prossimo Riposo.

è difficile da notare o da rintracciare.

4. Blocca Porta: mantiene chiusa una porta.

piccola sfera cadono lentamente.

udibile solo da te. Persistente.

nare e non intelligente non più grande di un piccolo

cane. Non ha vincoli di lealtà verso di te.

17. Foschia Coprente: della foschia copre una picco-

16. Folata di Vento: soffia via o butta giù cose in un

cono medio. TS di FOR per resistere.

dopo aver preso un qualsiasi Danno.

39. Tocco Gelido: TS di FOR o una creatura vivente Elettricità che ignora l'Armatura.

Perde d4 FOR.

e va direttamente sul Punteggio di FOR.

40. Vero Colpo: il bersaglio del tuo prossimo attacco

deve superare un TS di DES o l'attacco bypassa i PF

38. Stretta Folgorante: il tuo tocco fa de Danno da al prossimo turno.

37. Spray Colorato: TS di DES o il bersaglio è Accecato

o freddi.

a te può rimanere a suo agio in ambienti caldi

letargiche, il che Riduce i loro dadi del Danno.

36. Sopportare Elementi: chiunque si trovi adiacente le rilassare si addormentano, le altre si sentono

35. Sonno: ha effetto su de creature viventi. Quel-

non può attaccare) obbedisce al tuo comando.

34. Servitù Invisibile: una forza invisibile (FOR 5, 1pf.

e blocca i Dardi Incantati.

14. Destrieto: convoca un cavallo da corsa. Sparisce 33. Scudo: un disco invisibile ti dà +1 Armatura o ragni. E innocuo, ma distrae.

13. Datdo Incantato: svolta gli angoli, d4 Danno che 32. Sciame: convoca uno sciame di pipistrelli, ratti distanza in lungo e in altezza.

ziente è immune alla paura, ma incapace di ritirarsi 31. Salto: una creatura può saltare il doppio della

30. Ritirata Rapida: corri al doppio della velocità. supera il TS alla fine del suo turno.

de ride e Compromette i suoi attacchi finché non

29. Risata Orrida: TS di FOR o una creatura umanoiprovenienti da una specifica fonte.

10. Comprensione dei Linguaggi: comprendi tutti 28. Protezione: ignori il prossimo caso di effetti nocivi dolo in luce accecante o fumo soffocante.

Se lanciato su di una creatura, deve superare un TS 27. Pirotecnica: diffondi o estingui il fuoco, tramutan-

26. Mani Brucianti: de Danno da Fuoco in un piccolo prossimo turno sono Compromessi.

TS di VOL. In combattimento, i loro attacchi al 25. Ipnotismo: affascina de creature che falliscono un

scegliere di evitare l'effetto con un TS di FOR. do del Danno della sua arma. Il bersaglio potrebbe

rispettivamente Incrementando o Riducendo il datura umanoide raddoppia o dimezza la sua taglia 24. Ingrandisci/Rimpicciolisci: al tuo tocco, una crea-

nascoste nei paraggi. 23. Individuazione delle Porte Segrete: rivela le porte ed esseri non morti nei paraggi.

1. Allarme: i soggetti intrusi attivano un allarme 22. Individuazione dei Caduti: rivela corpi morti

21. Incuti Paura: TS di VOL o la creatura fugge per

CAPITOLO 4: MAGIA INTO THE DUNGEON: REVIVED INTO THE DUNGEON: REVIVED

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 28. Polvere Luccicante: TS di DES o Potenzia gli at-(Incrementi il dado del Danno (fino a d10), ignora tutte le resistenze soprannaturali) per la durata.
- 3. **Assorda:** assorda chiunque in un'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 30. Raggio di Indebolimento: TS di DES o tutti gli volta o ogni volta che è innescato. Persistente.
- 6. Comandare Essere Non Morto: una creatura non 31. Raggio Rovente: fa d8 Danno da Fuoco. morta ti obbedisce se non supera un TS di VOL.
- 7. Convoca Animale: chiami un animale extraplanare intelligente. Non ha vincoli di lealtà verso di te.
- 8. Eroismo: una volta prima di ciascun Riposo, una creatura può tirare di nuovo un dado del Danno o un 20 ottenuto con un TS. Persistente.
- 9. Falsa Vita: riottieni tutta la FOR Persa, ma svanisce dopo un minuto o se lanci un altro Incantesimo.
- 10. Fiamma Continua: l'oggetto toccato emette lu- 35. ce come una torca perenne che non fa calore. Persistente.
- 11. Forza del Toro: dà un d8 per il Danno senz'armi in 36. Saggezza del Gufo: amplifica i sensi di percezione 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 42. Silenzio: non si può produrre alcun suono in "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 già 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 una 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 48. 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.
- tacchi contro la creatura bersagliata. Rivela un bersaglio Invisibile.
- 29. Protezione dalle Frecce: al tuo tocco, la creatura diventa immune agli attacchi a distanza non
- attacchi sono Compromessi finché non si Riposa.
- 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.
- Riscaldare Metalli: riscalda un oggetto di metallo arroventandolo. Ogni turno, il contatto fa d6 Danno da Fuoco.
- 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.
- un'area intermedia e ciò preclude il lancio di
- 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
- 47. Vento Sussurrante: invia entro un miglio un breve messaggio a un gruppo o a un singolo bersaglio conosciuto.
- 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.

EQUIPAGGIAMENTO

INTO THE DUNGEON: REVIVED

Scambia il tuo denaro in cambio di tiri per equipaggiamento a caso. Ripeti i tiri in caso di duplicati. Se il tuo Backgrount 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 legge- ra, 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)

C	18	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)

-	mini sempirer a distanza (13)					
	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	cartapecora	9	sacco
4	carte o dadi	10	spuntone
5	catena	11	tenda
6	corda di 10 piedi	12	triboli

Attrezzi (1s)

d20	Attrezzo	d20	Attrezzo
1	accetta	11	pertica
			ripieghevole
2	canna da pesca	12	piccozza
3	chiave serratubi	13	piede 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	19	trapano
	e scalpello		
10	pala	20	trappola
			per animali

Compagno Animale (5s)

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



TABELLE CASUALI E ISPIRAZIONE ВАСКЕВОИИВ

aniteso ottuelt &			89	l l	6	દા	۷١		
	4 cornamusa, zampogna			sΣ	13	6	11	91	
	0	ciaramella, cromorn	3	sΣ	6	II	13	12	
		cetra, dulcimer	7	sΣ	ħΙ	II	6	ħΙ	
		arpa, lira	I	s8	6	13	II	13	
	ә	Strumento Musical	01P	sg	13	91	8	12	
		strello		sΖ	10	ħΙ	11	11	
oniqmer	9	grimaldelli	3	sΣ	6	12	ħΙ	10	
piede di porco	9	dadi truccati	7	s8	13	11	10	6	
(sfollagente)				s9	10	12	12	8	
ollənaganam	₽	carte segnate	I	sΣ	12	10	ħΙ	Z	
Arnese da Crimir	9p	Arnese da Crimin.	9p	s8	ħΙ	10	12	9	
		nale	imin	s8	12	ħΙ	10	9	
osoibute	8	Menestrello	₽	s8	10	12	SI	₽	
Soldato	Z	oisniraM	3	s8	Ι2	10	12	3	
Operaio	9	Criminale	7	s8	91	12	10	7	
Mobile	9	Cacciatore	I	s8	10	12	91	I	
Background	8p	Background	8p	Denaro	ΛOΓ	DES	FOR	07P	
casuale richiesta.						ITVNS	NAGGI CA	ьево	
Scegii o tira per un background e per ogni altra tab						-	•	•	

12 Storia (geografia e politica) Storia (cultura e religione) Storia (archeologia) Scienze Fisiche (geoscienza) Scienze Fisiche (chimica)

Scienze Fisiche (astronomia e fisica)

rivoltella

claymore

moschetto

lancia lunga

maglio space., cuneo e sega

bast. ferr., forbici e frusta

martello da fabbro, secchio

zappa, mazzuolo e trapano

forcone, falcetto e setaccio

Arma e un paio di Attrezzi

arco lungo

falce, accetta e pala

Scienze biologiche (zoologia)

Scienze Biologiche (medicina)

Filologia (lingue straniere)

Filologia (lingue morte)

I Filologia (folclore e letteratura)

Scienze Biologiche (erboristeria)

8

dl2 Studio

ufficiale

picchiere

cavaliere

I arciere

d6 Grado Soldato

5 pastorizia

4 muratura

miniera

де Гачого

agricoltura

10 tamburello, tamburo

scacciapensieri

ghironda

liuto, mandolino

ribeca, viola, violino

moschettiere

e faglio di legname

giardinaggio

onissabada c

osoibute

₽

•	Opera									.ot	eiro	approp	
٠		әшоэ	ЬЕ	İ	per	tira	Tratto,	un	per	tira	o	ilgəs2	
21	01											TTAAT	
	_											TTTAGT	

П

13

70

6I

81

ZΙ

13

13

П

П

۲'۲	Duellante		
7'7	Combattente	3,5	Taumaturgo
1,2	Comandante	₹′€	Tattico
5,1	Cecchino	ε'ε	Spaccone
†'I	Dlindato	7'ε	Oloissaid
٤'١	Berserker	ľΈ	Provetto
7'I	Belva	5,5	Mistico
ľľ	onissassA	₹′7	Guaritore
ςρ'ερ	Tratto	ςp'εp	OfferT
11401441	:om		

Mistico	e tira per stabilire	il caso Ir	nī ə (02b) ittədəən
5,2	Duellante		
7'7	Combattente	3,5	Taumaturgo
1,2	Comandante	₹′€	Tattico
5'I	Cecchino	€'€	Spaccone
₽'I	Blindato	Ζ'ε	OloissaiA
εʻι	Berserker	ľΈ	Provetto
7'I	Вејуа	5,5	Mistico
T'T	OHISSPSSW	₽,42	Suditible

ın īр cantesimi del 1º Cerchio (tabella dei 36 Incantesimi

Competenza	01b	Competenza	OIP
mpetenza.	oD ib	etto: tira per due aree	Prov
	ost.	per stabilirne uno a ca	9p u
ovitnitsiQ omis	csuțes	sti Incantesimi con Ir	ənb i
agina 12). Sceg	q , sig s	M :4 olotiqaD lab m	opuey

	•		
			degli alcolici
9	ənoizagivan	10	tolleranza
ŧ	furto con scasso	6	seguire tracce
8	furtività	8	rapidità
7	atletica	Z	origger
	ilamina		
I	accudimento degli	9	ənoizsizogən
01	Competenza	OIP	Competenza
		100 In	.mzuza adu

Taumaturgo: tira per un paio di Doni a caso.

dalla distanza o attraverso un muro come se tu fossi 5. Chiaroudienza/Chiaroveggenza: ascolti o vedi Adatto a una sola creatura. Persistente.

o escano a meno che non superino un TS di VOL. ri innaturali (extraplanari, non morti, ecc.) entrino 4. Cerchio Magico: evita che un certo tipo di esse-

3. Capanna Minuscola: crea un rifugio per dieci

a meno che non superi un TS di FOR alla fine del 2. Blocca Persona: Stordisce una creatura umanoide

immune a uno specifico tipo di Danno elementale.

Punteggio di FOR.

a Danno Critico. Persistente.

di una sfera intermedia.

tali sforzi. Persistente.

18. Offuscare:

19. Palla di Fuoco: fa d10 Danno da Fuoco all'interno

all'inizio di ogni turno in cui si sta nell'area.

divinazione e dallo scrutamento o confonde

do Svantaggio al prossimo TS. Il TS va ripetuto

deve superare un TS di FOR o vomita, ottenen-

un'area intermedia. Chiunque si trovi nella nube

bastanza luminosa da sopraffare anche il buio

50% di sparire e riapparire nel tuo prossimo turno,

seri non morti nei paraggi che falliscono il loro TS

no, odore ed effetti termici. Si potrebbe anche usare

17. Nube Maleodorante: vapori nauseanti riempiono

16. Muro di Vento: una linea di vento forte fa deviare

15. Luce Diurna: un'area grande di luce intensa ab-

13. Intermittenza: ogni turno hai una possibilità del

12. Immobilizza Non Morte: immbolizza tutti gli es-

11. Illusione Maggiore: evoca un immagine con suo-

10. Fulmine Magico: d8 Danno da Elettricità che

9. Frecce Intuocate: le munizioni del bersaglio alleato

o chi ha lanciato l'Incantesimo possono porre fine

ta incorporea e può volare lentamente. Il bersaglio

ma tagliente ignora i PF e va direttamente sul

7. Filo Tagliente: il prossimo attacco con questa ar-

6. Dislocazione: ottieni Vantaggio ai TS dovuti

8. Forma Gassosa: una creatura consenziente diven-

ignora l'Armatura a chiunque nella stessa fila.

evitando così il prossimo attacco contro di te.

le frecce, le creatura più piccole e i gas.

14. Lingue: puoi parlare qualunque linguaggio.

per camuffare l'aspetto di una creatura.

fanno de bonus di Danno da Fuoco.

all'effetto quando vogliono. Persistente.

nasconde un bersaglio dalla

1. Assorbi Elemento: al tuo tocco, la creatura diventa

34. Vedere Invisibilità: rivela le creature e gli oggetti assordati per un turno e prendono d8 Danno.

e Vantaggio/Svantaggio ai TS di DES.

36. Volare: una creatura vola.

Invisibli nei paraggi.

35. Velocità/Lentezza: una creatura si muove rispet-

cità di movimento e ottiene +1 o -1 Armatura

tivamente al doppio o alla metà della sua velo-

33. Urlo: i soggetti in un cono intermedio sono

creatura vivente Perde d6 FOR e tu recuperi tutti 32. Tocco Vampirico: con un TS di FOR fallito, una

non supera un TS di FOR alla fine di uno dei suoi rea media, Compromettendo i suoi attacchi finché

a chi fallisce un TS di FOR o DES all'interno di un'a-31. Tentacoli Neri: alcuni tentacoli si avvinghiano Compromessi. TS di DES per evitare scivolamenti. me vengono spente e gli attacchi a distanza sono 30. Tempesta di Nevischio: in un'area grande, le fiam-

bersaglio sono tirati con Vantaggio.

nunciato. I TS contro azioni che sono nocive per il

prende è costretto a seguire il piano d'azione pro-29. Suggestione: TS di VOL o il bersaglio che ti com-

cantesimo non è spezzato o la creatura non subisce falliscono il proprio TS di VOL; dura finché l'In-

28. Sonno Profondo: fai addormentare d6 creature che dormendo.

27. Sogno: invii un messaggio a chiunque stia

superi un TS di VOL alla fine del suo turno. stuale che Stordisce chi lo legge a meno che non

26. Sigillo della Serpe: incidi un piccolo simbolo teattaccano o non si allontanano troppo dal bersaglio. in una sfera piccola vicina sono Invisibili finché non

25. Sfera di Invisibilità: il bersaglio e chiunque si trovi un soggetto designato possa decifrarla. Persistente. o nascondere il suo reale contenuto, così che solo 24. Scritto Illusorio: tocchi una pagina per cambiare

Danno da Scoppio se lette o toccate, per poi sparire.

23. Rune Esplosive: incidi delle Rune che fanno d10

gico e lo restringi a un sedicesimo della sua taglia 22. Restringere Oggetto: tocchi un oggetto non ma-

possono respirare soff acqua. 21. Respirare Sott'Acqua: le creature scelte da te

lealtà verso di te. puoi scegliere quale essere sarà e non ha vincoli di planare che desidera entrare nel tuo piano. Non 20. Portale di Convocazione: chiama un essere extra-

3° CERCHIO

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 24. Plasma Pietra: scolpisce un piccolo cubo di pietra l'Armatura.
- 5. Charme Superiore: TS di VOL o una creatura ti 25. Polimorfismo: dà a una creatura consenziente una 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
- 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'a- 31. Sfera Resiliente: un globo di forza protegge una rea grande devono superare un TS di VOL o i loro attacchi sono Compromessi.
- 12. Globo di Invulnerabilità: ferma gli Incantesimi 32. Simbolo di Dolore: incidi una piccola Runa che 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. Individuzione 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. Localizza Creatura: indica la direzione verso una 35. Trappola di Fuoco: il tuo tocco piazza una trappola creatura familiare.
- 18. Messaggio: consegna istantaneamente e ovunque un breve messaggio. Un soggetto destinatario può 36. Vera Invisibilità: una creatura può attaccare 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.
- dandogli una qualsiasi forma.
- 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 de Danno da Fuoco; tu, sei immune al Danno da Fuoco e a quello da Freddo.
- creatura, ma la intrappola. Per evitarlo, bisogna superare un TS di DES.
- 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 affascinanto 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
- su di un aggeggio o una porta. L'apertura infligge d12 Danno da Fuoco. Persistente.
- e restare Invisibile.

INTO THE DUNGEON: REVIVED

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

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

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

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

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

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

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

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

d8 Danno da Burrasca

- Naufragio. Nave, carico e ½ equipaggio, tutto è andato perduto.
- Albero rotto.

Velocità di navigazione a vela nulla.

Metà dei remi rotta.

½ velocità di navigazione a remi.

Vela lacerata. ½ velocità di navigazione a vela. Fuori bordo.

Smarriti d6 membri dell'equipaggio.

Tutto bene.

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

Meteo Estremo (bufera, grandine, ecc.) potrebbe 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

Trattenere il Respiro è possibile per FOR/5 turni (arrotondando per eccesso). I turni spesi in compiti gravosi contano per due. Dopodiché si prende 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 di tempo.

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

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

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

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

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

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

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 il valore della loro velocità su Griglia × 10 piedi (di solito, 30 piedi; ±10 piedi su terreno sgombro o difficile; ×½ quando sono ingombrati; ×1½ quando rinunciano a qualunque azione in quel turno).

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

Unità di Misura

Distanza

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

- + 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)

- + 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

Carrozzone Macchine d'Assedio: potrebbero essere pizzate su 8 1 T s0£ (200 lb) dello spazio di carico per mese di viaggio. Passeggeri Razioni: cibo e acqua per una persona occupano 1/10 t Costo Carico metà per viaggi a breve percorrenza. Passeggeri: occupano 1 t dello spazio di carico o la

Veliero

Veicolo

Nave Lunga

Barca a Vela

barca a Kemi

Zattera (100 piedi²)

VIAGGIO SU ACQUA

o interiore, la velocità si dimezza.

possono essere scorti dietro l'orizzonte.

viaggio non fa progressi.

nogo sconoscinto

Barca a Chiglia

barche a chiglia (1), velieri (2) e galee (3).

e navigare con la corrente a favore la incrementa della

salire la corrente riduce la distanza di 10 miglia/giorno

che remi, ma non possono andare a vela contro vento.

Distanza Coperta: dipende da meteo e altri fattori. Ri-

Barche a chiglia, navi lunghe e galee hanno sia vele

8T

100 150t 200f

1 I.

10 81

10

1001 1201

1001 101

19I 19

— 1 ½

20 t 25f

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

10

a viaggiare di notte. Con un equipaggio dimezzato

paggio è possibile fare dei cambi di turno e continuare

Si viaggia per 12 ore/giorno. Con il doppio dell'equi-

re). Il paesaggio può ostruire la visuale. Cli oggetti alti

a 100 piedi (albero della nave, cima di un albero, tor-

6 miglia a 25 piedi di altezza, (tetto, collina), 12 miglia

4-6 I personaggi sono sulla buona strada.

Orizzonte: l'orizzonte dista 3 miglia a livello del mare,

tortuoso. La distanza percorsa va dimezzata.

I personaggi avanzano facendo un percorso

I personaggi girano in cerchio. Per oggi, il

I personaggi si sono persi! Vagano verso un

2 t (4000 lb) Elefante 5 miglia percorse in un viaggio a lunga percorrenza. 11 (gr nnc) 1 1/4 Cavallo, Camello traversare un fiume o un lago a 1s a persona per ogni Tariffe: potrebbero variare da 1p a persona per atcon corrente a favore e con la velocità di quest'ultima. stessa quantità. Le zattere di fortuna si muovono solo

J L		(11 00=) . /			11	
s02	Ţ	(41 00 1) 1 %	Ĺ	ouis	A ,olu	M
Costo	Cavalieri	Carico		tura	avalca	O
	vicenda.	si escludono	rieggesi	ed/i.	ıəilevi	e cs
di cario	oizaqe ı	I valori per	carico.	ib o	oizeds	oI
əp 1 %₁	occnbano	ne a bordo o	le perso	:iriəg	gasseg	ď

Carrozza

Carretto

Veicolo

+ Terreno Difficile + Terreno Accidentato Ţ-(eccetto che per asini e muli) I-9-+ Terreno Accidentato o Difficile + Elefanti in una giungla + Camelli in un deserto G+T+ + Cavalli su di un terreno libero in Sella: re in cerca di cibo, ecc.) re, aggirarsi furfivamente, anda-Attività Concomitanti (esplora-7-7-01-Condizioni Meteo Estreme Condizioni Meteo Rigide cavalcatura o veicolo sovraccarico Ingombro oltre le 50 libbre a piedi I-Gruppi Grandi richiede una Prova di Sfinimento Į+ Marcia Forzata per 2 ore extra,

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

(se a cavallo o su di in veicolo, vale per quest'ultimi).

Prova di Sfinimento: fai un TS di FOR o Perdi d4 FOR

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

eiungla, montagne, Difficile 91 Accidentato deserto, foresta, prateria, pianure Sgombro

Miglia Griglia Esempio Terreno calcolo delle distanze.

Griglia: una griglia di caselle da 5 miglia semplifica il tirate un d6; viceversa, tirate un d4: fermare per la notte.

Si può viaggiare per 8 ore/giorno prima di doversi

VIAGGIO

Perdersi è sempre possbile quando si attraversano ter-

una qualche circostanza vantaggiosa nella traversata, bia o una pioggia intensa, ecc. Se potete avvalervi di reni estranei o pesantemente oscurati, in un densa neb-

2° CERCHIO

glio è alterato da un ±d12, ma non può uscire dalla

1. Altera Fato: il risultato del prossimo tiro del bersa-

permanentemente una creatura in un animale 36. Trasformazione della Terra: fango in roccia località conosciuta distante non più di 100 miglia. 35. Teletrasporto: ti trasporta istantaneamente in una

o roccia in fango.

18. Metamorfosi Funesta: TS di FOR o trasforma

IX. Mano Interposta: una mano blocca 5d6pf di Danno

nei paraggi al momento del lancio. Persistente.

16. Legame Telepatico: crea un collegamento telepati-

15. Incenerire: dà fuoco a un bersaglio. Fa d12 Dan-

le fiamme, alla fine di ogni prossimo turno.

co tra soggetti alleati. Tutti i bersagli devono essere

TS di DES o non si trova un sistema per spegnere

no da Fuoco ora e poi, finché non si supera un

Danno da lancio di Incantesimi che bersaglia la tua

terminando l'Incantesimo. A Opf funziona come un

Danno, puoi decidere di prenderlo tu al suo posto,

raggi di chi ha lanciato l'Incantesimo. VOL 15,

fare la guardia o attaccare e resterà sempre nei pa-

no d'esistenza natio. Se nativa del piano corrente,

noide è controllata per via telepatica. Il TS va

polverizza. I bersagli non più grandi di un elefante

ra. Fallendo un TS per Danno Critico, la creatura si

14. Grazia Salvifica del Mistico: se il bersaglio prende

13. Fedele Segugio del Mistico: un cane fantasma può

12. Esilio: TS di VOL o una creatura ritorna al suo pia-

11. Dominare Persona: TS di VOL o una creatura uma-

10. Disintegrazione: d12 Danno che ignora l'Armatu-

8. Creazione Maggiore: crei un oggetto di pietra

7. Controllo dell'Acqua: innalzi, abbassi o separi

6. Contattare Altro Piano: ti fa porre una domanda a

5. Cono di Freddo: dl2 Danno di Freddo a chiunque

lunque Danno inferto a te, lo subisce anche il tuo

o disubbidirti ed è sempre dell'umore giusto. Qua-

cato. E incapace di fare magie, non può nuocere

compito, una creatura extraplanare che fallisce un

sistenze soprannaturali. Svanisce dopo aver tirato

(d10/d12) o a distanza (d10) che ignora tutte le re-

2. Arma Perfetta: convoca un'arma da mischia

4. Compagnia dell'Eremita: convoca un tuo dupli-

3. Ceppi Planari: intrappola, finché non esegue un

il massimo Danno possibile. Persistente.

gamma di risultati del tiro originale.

si trovi all'interno di un cono grande.

duplicato e viceversa. Persistente.

un'entità extraplanare. TS di VOL o Perdi d6 VOL.

ripetuto ogni volta che si nuoce al bersaglio.

sparisce per un minuto e poi ritorna in sicurezza.

di un singolo bersaglio avversario.

VOL. Persistente.

3d6pf, d8 Morso. Persistente.

sono distrutti del tutto a 0pf.

e metallo. Persistente.

- da caduta.
- le creature scagliate prendono l'appropriato Danno no dipende dalla taglia del bersaglio dell'oggetto; ra o scaglia via un oggetto o una creatura. Il Dan-34. Telecinesi: sposta un oggetto, attacca una creatu-
- al proprio turno. o prende d10 Danno e pone fine immediatamente agire al suo interno deve superare un TS di DES filati come rasoi. Chiunque provi a muoversi o ad a tuo piacimento con una densa ragnatela di fili af-
- 33. Tela Sanguinosa: riempie un'area grande definita due volte e prendi il risultato maggiore. Quando bersagli le piante, tira il d12 per il Danno gli viventi infliggendo loro d12 Danno ciascuno.
- 32. Sventura: risucchia l'energia vitale da d12 bersai bersagli sono tirati con Vantaggio.
- ciato. I TS contro suggestioni che sono nocive per sono costrette a seguire il piano d'azione pronun-31. Suggestione di Massa: TS di VOL o le creature
- cantamenti, trasformazioni, maledizioni e pietrifi-30. Spezza Incantamento: al tuo tocco, liberi da in-
- Il sonno magico dura quanto l'Incantesimo stesso. legge in un sonno magico se fallisce un TS di VOL.
- 29. Simbolo di Sonno: incidi una Runa che pone chi la a volontà.
- so in uno spazio extraplanare; puoi recuperarlo 9. Demenza Precoce: al tuo tocco, TS di VOL o si va Scrigno Segreto: nasconde uno scrigno prezio-
- un'area. Persistente. che impedisce a chiunque di visualizzare o scrutare
- 27. Santuario Privato del Mistico: crea un'illusione
- realtà. Funziona in entrambe le direzioni.
- 26. Portale Planare: apri un portale verso un'altra mato permanentemente in una statua.
- 25. Pietrificazione: TS di FOR o il bersaglio è trasfor-
- La scelta del dado, delle Abilità e dei bersagli spetta cupera un pari ammontare a una qualsiasi Abilità. da d4 a d12 Punti Abilità e un altro bersaglio ne re-24. Permutazione: un bersaglio consenziente Perde
- un passaggio attraverso un muro di legno o di
- 23. Passa Pareti: per la durata dell'Incantesimo, crea perlustrazione per conto tuo. 22. Occhi Indiscreti: de occhi fluttanti vanno in
- FOR se falliscono un TS di FOR. de in Perdita di de la restano al suo interno subiscono una Perdita di de no questa piccola nuvola. Le creature viventi che
- Nube Mortale: puoi spostare lentamente sul terre-(16pf, Armatura 8) che può essere plasmato. 20. Muro di Pietra: crea un grande muro di pietra
- è immune al Danno. Dura per per de minuti. 19. Muro di Forza: un grande muro Invisibile

CAPITOLO 4: MAGIA INTO THE DUNGEON: REVIVED



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

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 MACCHINE D'ASSEDIO 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),	1f	5f
P=100 piedi		
Guardiola, P=200 piedi	10f	50f
Mura, 100 piedi	1f	5f
Ponte, 100 piedi	1f	5f
Rocca piccola, P=200 pie	di 20f	100f
Rocca grande, P=400 pie	di —	300f
Torre piccola, P=100 piec	li 5f	25f
Torre grande, P=200 pied	li 10f	50f
Dungeon, 10 piedi cubi	20s (terra),	1f (roccia)
Fossato, 100 piedi	1f (terra), 5	of (roccia)
Strada, 1 miglio	5f su ter	reno Sgombro,
	10f su Acc	cidentato, 20f su
	Difficile	

(P = perimetro esterno della costruzione)

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

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

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
Catapuna	11	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

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

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

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



I tuoi piedi si trasformano in zoccoli.

Ti crescono delle branchie.

magico, ecc.). mi in una zona di anti-magia, distruzione di un oggetto proprio di un dispositivo magico, lancio di Incantesisa di altre interazioni pericolose con la magia (uso impo. Un Contrattempo potrebbe verificarsi anche a cau-Arcanocombustione Critica, subiscono un Contrattem-

13-16 Il colore dei tuoi occhi cambia a caso. ni Svantaggio ai TS di DES finché non sono 9-12 I tuoi vestiti crescono di una taglia. Ottie-Il colore dei tuoi vestiti cambia a caso. d4: 1 = menta, 2 = aglio, 3 = aceto, 4 = zolfo. Emetti un forte odore per un giorno. ₽-I d100 Contrattempo

21-24 Il colore dei tuoi capelli cambia in un colore 17-20 I tuoi occhi emettono luce intensa per un

a caso (i nuovi capelli crescono normali).

29-32 I tuoi capelli crescono come se fosse passato 25-28 I tuoi capelli cadono.

33-36 La tua pelle prende una tonalità satura di un

per dl2 mesi. d4: 1 = pelliccia, 2 = scaglie, 37-40 La tua pelle si ricopre di una crescita a caso colore a caso per d12 mesi.

41-43 Svanisci per un minuto. 3 = piume, 4 = spine.

Riposi. 44-46 Prendi la condizione Stordito finché non

ra o finché non attacchi o non lanci un 50-52 Prendi la condizione Invisibile per un'o-Riposi. Prendi la condizione Svenuto finché non

Incantesimo.

non Riposi.

68-70 Prendi la condizione Accecato finché non 62-64 Non puoi più parlare finché non Riposi.

65–67 Vedi le cose Invisibili per un'ora.

59-61 La tua voce ha un volume molto alto finché 56-58 Non puoi più udire suoni finché non Riposi. 53-55 Le tue orecchie diventano a punta e pelose.

Riposi.

71-72 Una nuvola di fumo ti ammanta.

.itanitsirqir onos 44 iout I 75–75 73-74 I tuoi PF scendono a 0.

del Danno delle tue armi. Vantaggio ai TS di FOR e Incrementi il dado 77-78 Raddoppi la tua taglia per un'ora. Ottieni

Danno delle tue armi. 79-80 Dimezzi la tua taglia per un'ora. Ottieni

Svantaggio ai TS di FOR e Riduci il dado del

81-82 La tua arma principale si restringe a un

83–84 La tua lingua diventa biforcuta.

85-86 I tuoi canini diventano lunghi e affilati. sedicesimo della sua taglia per un'ora.

fondi e di tempo.

5-6 braccio

2-4 dito della mano

d12 Parte del Corpo

arancione zucca

rosso cremisi

grigio cenere

ріапсо пече

nero pece

dl2 Colore

7

100

86

*Z*6

marrone castagna

Ti trasformi in pietra.

3-4 = DES' 2-9 = AOF

3-4 = DES' 2-6 = VOL

senz'armi).

89-90 Ti crescono delle corna. 87-88 Ti cresce una coda.

Contrattempo

qente

gno animale supera tre Avventure. Usate le stesse regono esperienza, fatelo una volta sola, quando un compa-Se volete consentire che i compagni animali accumuli-

volte tanto e prevede l'uso di alcuni rari ingredienti).

lo consente, costa risorse e richiede giorni almeno ×10

ogni caso (ideare un nuovo Incantesimo, se l'Arbitro

vello da Mistico - Cerchio, le risorse sono perse in

giorni × Cerchio. Riesce X su 6 volte, X = 1 + Li-

Focus: 10s in risorse, d4 giorni, un oggetto idoneo.

to da un Mistico spendendo l'ammontare richiesto di

L'equipaggiamento magico basilare può essere crea-

ЕАВВЯІСАЯЕ ЕQUIPAGGIAMENTO MAGICO

15

6-7

71p

8

prossimo turno, a meno che non vengano

Prendi de Danno ora e de alla fine del tuo

I tuoi vestiti vengono avvolti dalle fiamme.

see di un punto (fino a 3). d6: I-Z = FOR,

-innimib stillid ib iggestruf iout ieb onU

AOH = 2-1: 3b. (02 a onit) of on the onity of the onit

Uno dei tuoi Punteggi di Abilità aumenta

matura 1 quando non indossi un'armatura.

La tua pelle diventa molto dura. Ottieni Ar-

gli affilati (d6 come dado bonus per il Danno

Le tue unghie crescono fino a diventare arti-

Perdi una parte del corpo a caso.

Ti cresce una parte del corpo a caso.

9b9iq [I-0]

Pergamena : 20s × Cerchio in risorse, d4

ESPERIENZA DEI COMPAGNI ANIMALI

oidooo

absiq lsb otib

12 magenta orchidea

viola lavanda

blu oltremare

verde malachite

olsis uld

9nomil ollsig 7

dl2 Colore

Parte del Corpo

le per l'aumento di Punteggi di Abilità e PF usate per

di e conoscono ogni cosa che riguardi la loro ristretta

sibilità su 6 relativamente al loro vasto campo di stu-

specializzazione (p. es. Storia (Archeologia)).

sa al di fuori della loro area di conoscenza e delle lo-I personaggi hanno 2 possibilità su 6 di sapere qualco-

risultato rispetto alla situazione attuale. Sta a te, poi, decidere cosa significhi in concreto un dato e uno alto significa che sono stati colpiti dalla malasorte.

tira un de: un tiro basso favorisce i personaggi-giocanti nella casistica dei tre Punteggi di Abilità. Quand'è così, in situazioni dettate dalla fortuna o che non rientrano torietà senza ricorrere a un Tiro Salvezza, in particolare Tiri Fortuna

Da Arbitro, a volte potresti volere un elemento di aleaè efficace solo contro bersagli viventi.

cità, Svantaggio a certi Tiri Salvezza, ecc., ma in genere chi, causare la Perdita di Punti Abilità o effetti come ce-Veleno: il veleno potrebbe Compromettere gli attac-

parte potrebbe farne d12. ma un'enorme roccia che ne schiaccerebbe la maggior un personaggio inesperto potrebbe infliggere d6 Danno,

mune persona: una caduta che è probabile possa ferire Considera che effetti potrebbe avere su di una co-

agli attacchi del combattimento. la gamma d4-d12 e va contato separatamente rispetto

fonti al di fuori del combattimento ordinario rientra nel-Il Danno dalla caduta di rocce, da esplosioni e da altri

Sinned itnsuQ

Critico, salvo quando diversamente indicato.

ti dall'Armatura né richiedono Tiri Salvezza da Danno non sono tiri per il Danno, quindi non sono influenza-

Perdita di Punti Abilità: i tiri per i Punti Abilità Persi no possono essere ripartiti di conseguenza e tirati come mostro può bersagliare più opponenti, i dadi del Dan-

a X facce e prendi il singolo risultato migliore. Se il Notazione per gli Attacchi: NdX significa tira N dadi

per il dado, allora è la stessa del dado del Danno della

Danno della tua arma. Se non è specificata una taglia

Dadi Bonus del Danno delle Armi: tirali con il dado del

dado cambia di uno nella gamma d4-d12.

Incrementare/Ridurre i Dadi del Danno: la taglia del Comprendere il Danno stesso ordine. Poi, gli attacchi sono raggruppati e si

procede ai tiri. le azioni dei personaggi in combattimento seguendo lo scata dalle retrovie, ecc. Da Arbitro, fa' domande sul-

a essere preso da una trappola, chi è colto da un'imbo-

L'ordine di marcia stabilisce qual è il primo personaggio

Ordine di Marcia e Sequenza dei Turni in Combattimento

la concentrazione, l'autodisciplina e il controllo della

zioni rapide, controllo del corpo nella sua interezza

l'esercizio di una forza fisica o la sopportazione di uno

20: il picco per un essere umano, la più eccezionale

3: il minimo per un essere umano, limitazioni severe in

sempre avere ciò di cui ha bisogno per poter fare una

portante del gioco e qualunque partecipante dovrebbe

schio rispetto alla possibile ricompensa è una parte im-

lerterà chiunque si trovi lì vicino. La valutazione del ri-

vrebbero sapere che molto probabilmente il rumore al-

tà. Se vogliono abbattere una porta a colpi d'ascia, do-

ogni partecipante sia a conoscenza di questa eventuali-

ucciderli sul colpo, l'Arbitro dovrebbe assicurarsi che

stro o un pericolo che è molto probabile sia in grado di

te le loro decisioni nel gioco a condurre verso un rischio

giocano con te devono avere la sensazione che siano sta-

una partita deve riservare sorprese, ma le persone che

do un rischio, tu, da Arbitro, dovresti farglielo presente:

In genere, se le altre persone partecipanti stanno corren-

3. Potrebbe essere fattibile, ma c'è un rischio. Vanno

Von è possibile. Chiedi, magari dando suggeri-

E qualcosa che il personaggio può fare in sicurezza.

sa vorrebbero far fare ai rispettivi personaggi, tu, da

Quando le altre persone partecipanti descrivono co-

si che tali scelte abbiano un impatto significativo sulla

cano scelte interessanti da poter fare e nell'assicurar-

Un buon arbitraggio sta nel fornire alle persone che gio-

situazione corrente e sul prosieguo del gioco.

menti, che venga scelto un altro approccio.

Arbitro, hai solitamente tre opzioni:

L'Essenza di un Buon Arbitraggio

INTO THE DUNGEON: REVIVED

5. CONDURRE IL GIOCO

Per esempio, quando i personaggi incontrano un mo-

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

TS di FOR: evitare conseguenze nocive attraverso

sforzo a carico del corpo.

Comprendere i Tiri Salvezza

15: capacità umana eccellente.

Comprendere i Punteggi di Abilità

10: nella media per un essere umano.

genialità, ecc.

duesto campo.

scelta informata.

toriero di brutte sorprese.

Una Nota sul Rischio

tirati i dadi.

Sapere Quando Tirare

TS di DES: evitare conseguenze nocive attraverso rea-

TS di VOL: evitare conseguenze nocive attraverso

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 cha 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 Capitolo 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 instantanei dello stesso Cerchio.

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

Tiri salvezza appropriati contro determinati effetti:

- + FOR: ostacali 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 gulle 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 traformare la vittima in pietra.

Similmente, le armature magiche e gli scudi magici avranno una proprietà extra oppure offriranno una maggiore protezione contra 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 similari offriranno a chi li consuma un beneficio

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 pìù di quel numero, allora diminuiscilo 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 l'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.



SPESE DI SOSTENTAMENTO

ciascun Punteggio di Abilità, la tua reputazione ne

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. (1/2), lb	Sollev., lb	Trasc. (×2), lb
1	1/2	1	2
2	2	4	8
3	41/2	9	18
4	8	16	32
5	121/2	25	50
6	18	36	72
7	241/2	49	98
8	32	64	128
9	401/2	81	162
10	50	100	200
11	601/2	121	242
12	72	144	288
13	841/2	169	338
14	98	196	392
15	112½	225	450
16	128	256	512
17	1441/2	289	578
18	162	324	648
19	1801/2	361	722
20	200	400	800

(Trasp. = trasportato, Sollev. = sollevato, Trasc. = trascinato) 1 lb è uguale al perso di 100 Fiorini d'oro, 1000 Scellini d'argento o 1000 Pennies di rame.

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

Squallido (d4s/mese): Perdi d4 Punti Abilità per 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

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 attac-
	cato uno alleato, puoi riprenderti superando
	un TS di VOL.
16-17	Cecità finché non Riposi.

tela di dosso. Svieni. Per riprendere conoscenza, hai bisogno dell'assistenza di un soggetto alleato e di un Riposo.

18-19 Paralisi finché non arriva un Danno o chic-

chesia non usi la propria azione per scrollar-

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

(ma solo alla metà della velocità di una scopa volante).

una piuma e può trasportare in aria fino a 8 esseri umani

Questo tappeto dal disegno particolare è leggero come

che le sono saliti in sella. Può essere usata anche come

Questa scopa può trasportare fino a due esseri umani

ne rimossa. La probabilità aumenta di un 1% per ogni

le non può essere tolta finché la maledizione non vie-

gio la indossa, va tirato un d100: con un 1, la mutapel-

spondente chi la indossa. Ogni volta che un personag-

Questa pelle di animale trasforma in una creatura corri-

usa di assumere l'aspetto esteriore di un viso altrui una

Questa raffinata maschera d'argento consente a chi la

ta di chi lo utilizza, consentendo anche di muoversi

Questo mantello di cuoio rallenta la velocità di cadu-

anche imporre Vantaggio o Svantaggio ai Tiri Salvezza

si superficie. Questa stessa proprietà adesiva potrebbe

consentono a chi li indossa di arrampicarsi su qualsia-

Fatti di seta di ragno incantata, questi eleganti guanti

indossa fino a un'ora di approviggionamento di aria

Se necessario, questo elmo di cristallo fornisce a chi lo

Un sottile diadema di vetro che consente a chi lo indossa

Questo anello di salice fa recuperare 1 Punto di FOR

lo si potrà usare di nuovo. Quando il Potere arriva a 0,

è più alto del Potere dell'amuleto, per quel giorno non

tratto al Potere dell'amuleto, poi si tira un d20: se il tiro

Qualunque Danno al Punteggio di FOR è invece sot-

Quando viene trovato, questo amuleto di rubino ha un

di percepire i veri sentimenti e le emozioni altrui.

successivo uso da parte dello stesso personaggio.

Tappeto Volante

Focus del Mistico.

ыпгарене

volta al giorno.

Maschera del Camuffamento

Mantello della Discesa

Guanti di Seta di Ragno

Elmo della Respirazione

Diadema dell'Empatia

Anello della Rigenerazione

Amuleto di Protezione della Salute

ESEMPI DI OGGETTI MAGICI

l'amuleto va in pezzi.

Perso al giorno.

appropriati.

e scivolare per un breve tratto.

APPENDICE A: REGOLE AGGIUNTIVE E ALTERNATIVE

"Into the Dungeon: Revived" è da intendersi come MODALITÀ ESTREMA

questa appendice. $\label{eq:presention} \mbox{ deciderete di usare una qualsiasi delle regole presenti in } \mbox{ $ Per aumentare la difficoltà, usate le regole seguenti: } \mbox{ }$ un gioco dal regolamento leggero: tenetelo a mente se

PERSONAGGI

PERSONAGGI EQUILIBRATI

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

PERSONAGGI EPICI

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

PERSONAGGI COMUNI

ni, tirate 2d8 + 1 per i Punteggi di Abilità e d6 per i PR. Se fallisci un Tiro Salvezza per Danno Critico, tira per Se volete che i personaggi-giocanti siano persone comu-

Quando dovrete avanzare a Novizio un simile perso-Poi, niente Tratti, scegliete solo un Background.

Abilità, allora questo sale di 1 (fino a 18). teggio di Abilità: se il tiro è più alto del Pungeggio di nendo il risultato migliore e tirate d20 per ciascun Punnaggio, scegliete un Tratto, tirate di nuovo per i PF te-

LA FORTUNA AIUTA L'AUDACE

ni: così facendo, otterrete in cambio uno dei seguenti per eventuali Incantesimi random, Competenze e Doto, fate un tiro per prenderne uno a caso e fate lo stesso Livello d'Esperienza, invece di scegliere un nuovo Trat-Quando create il personaggio o avanzate a un nuovo

- + Aumentare un Punteggio di Abilità di 1 (fino a 20).

- + Fare un tiro in più per i PF e prendere il risultato

CONTESE

TIRI SALVEZZA DI GRUPPO

12-13 Muscolo strappato. Svant. ai TS di FOR.

Commozione cerebrale. Svant. ai TS Cicatrice. Questa lascerà un segno. Ematoma. Nulla di serio. **7**−I Lesione

risolti tramite Guarigione. una lesione. Cli effetti di una lesione potrebbero essere

97p

LESIONI

- gravissima cambiano in morte istantanea.
- pongono invece la perdita dell'arto. I tiri di Ferita + Usate la regola delle Lesioni. I tiri di Arto rotto im-
- d6 FOR a ciascun turno successivo. pria azione per occuparsi della ferita o Perderanno -organo che un personaggio alleato spenda la pro-
- I personaggi che prendono Danno Critico hanno

INTO THE DUNGEON: REVIVED

- combustione Critica, subiscono un Contrattempo + Quando i Mistici falliscono il loro TS per Arcano-
- degli Incantesimi.
- + I Mistici usano la regola della Selezione Casuale

gio di 30 piedi. Grandi falò potrebbero proiettare lu-Torce, lanterne e fuochi da campo illuminano in un rag-

subisce un secondo colpo.

Foschia, fumo e simili riducono il raggio della metà. comunemente utilizzate da chi va in Avventura. onos non otnetraq e ibeiq 01 ib oigger nu ni olos onen ce al doppio della distanza. Candele e simili illumi-

per Danno Critico che si fallisce porterà alla

Ferita gravissima. Il prossimo Tiro Salvezza

correre, saltare, ecc.) L'arto viene perduto se

ing iouq non) stresb/streinie sdmsg = 1/-8

cio sinistro/destro (non puoi più usarlo),

Arto rotto. Tira per l'arto. d4: 1-2 = brac-

tura → arma. Ripararla costa la metà del suo

Emorragia interna. Perdita di d6 FOR.

Cranio fratturato. Perdita di d6 VOL.

14-15 Attrezzatura rotta. Ordine: scudo - arma-

Costole rotte. Perdita d6 DES.

- 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
- con olio da lampada. può essere smorzata quando si vuole ed è ricaricabile

LUCE

6I

18

ZΙ

Salvezza di Gruppo di FOR e superare furtivamente le zione durante una tempesta potrebbe richiedere un Tiro za, il tiro riesce. Il tentativo di governare un'imbarca-

della metà dei personaggi supera il proprio Tiro Salvez-

trebbe essere fatto un Tiro Salvezza di Gruppo. Se più

Quando l'intero gruppo agisce come un tutt'uno, po-

sottratto dal tiro o aggiunto a quello dell'opponente.

vince chi ha il Punteggio di Abilità più alto.

Se sono coinvolte delle armi, l'attacco potrebbe essere

vince chi ha fatto il tiro più basso. In caso di pareggio,

delle parti ha successo, vince. Se il TS riesce a entrambe,

rebbe sufficiente, entrambe le parti fanno un TS: se una

In una disputa per cui un semplice Tiro Salvezza non sa-

guardie un Tiro Salvezza di Gruppo di DES.

Vedi Oggetti Magici Random nell'Appendice A per

li, porte segrete, trappole, ecc., nella direzione verso cui

Questa verga d'ossidiana rivela illusioni, entità Invisibi-

Questa bacchetta d'ambra infligge de Danno da

tiri per il Danno Critico dovuto a esse vanno fatti con

i ,inoizinnm ib serie di una serie di munizioni, i

Critico. Se si fallisce questo TS, si muore. Se applicato

de Punti di FOR e costringe a un Tiro Salvezza da Danno

Se consumato, questo scuro liquido olioso fa Perdere

Questa fiala di liquido rosso frizzante fa recuperare de

Ripeti un singolo Tiro Salvezza fallito, poi il quadrifo-

terrompe per un minuto gli effetti in corso degli

Quando questo sottile ago d'argento viene rotto, in-

bloccato a 2 su 6 possibilità di ritorcersi contro chi lo ha

omiesimon Incantesimo δ , $\delta = \delta = \delta$ and $\delta = \delta = \delta$ on $\delta = \delta = \delta$ on $\delta = \delta = \delta$

cantesimo in arrivo in base al relativo Cerchio:

delle possibilità di riuscire a bloccare un In-

Questo scudo d'acciao lucidato a specchio ha

suo bersaglio e per questo annulla Compromissioni da

Questo esotico boomerang d'avorio trova sempre il

Danno, fa anche Perdere d4 Punti di DES (soggetti

mani) è una testa di cobra stilizzata. Assieme al

Una delle estremità di questo bastone ricurvo (d8, 2-

questa armatura completa fatta con un legno scuro

Qualsiasi Danno da Elettricitià non può ignorare

ulteriore ispirazione.

Verga della Rivelazione

Bacchetta della Scossa

Veleno Mortale

Punti di FOR Persi.

Incantesimi in un'area piccola.

Pozione Curativa

glio appassisce.

Ago della Negazione

CONSUMABILI

Scudo a Specchio

copertura o simili.

all'Armatura).

Bastone del Cobra

innaturalmente forte.

Armatura di Legno Ferro

ARMATURE E ARMI

Boomerang Fortunato

Quadrifoglio

ВАССИЕТТЕ Е УЕВСИЕ

Elettricità che ignora l'Armatura.

Svantaggio finché non ci si Riposa.

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

- Tira per un Incontro Casuale.
- Tira per un Incontro Casuale. Dà un segnale che le creature sono vicine o sono passate di

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 cubo gelatinoso d4 rugginofagi d8 scheletri 2d6 goblin d6 orchetti ingozza lerciume orrore uncinato

Incontri negli Ambienti Selvaggi

uttuu	HICOHHO
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

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

Arbitro: può fare un TS di FOR per resistere all'effetto (tira un TS di FOR), ma fallisce! Tira per vedere quanta re un TS di VOL per seguire un ordine suicida come 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 azzera 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 talmento 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

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

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

Arbitro: lui è palesemente esitante...Deve superaquesto. 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

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

Ezekiel: ottimo! Nel buco!

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

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 tedoforo 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)

ESEMPI DI TRAPPOLE

Cerchio del Tradimento

forzatamente dal cerchio e si prende de Danno. dizione Svenuto. Se si supera il Tiro Salvezza, si esce no e si continua a farlo finché non si prende la con-TS di VOL o si attacca il bersaglio alleato più vicisimbolo che raffigura un pugnale conficcato in un cuore. Innescata entrando in un cerchio contrassegnato da un

Gabbia a Fossa

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

ta con una chiave e un allarme mobilita qualche creatura di metallo intrappola la vittima finché non viene libera-Innescare la trappola infligge d8 Danno. Una gabbia Dimensioni Distorte

Rampicanti Afferranti

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

Sporgenza da Percorrere Tenendosi in Equilibrio

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

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

Trappola a Dardo Narcotizzante

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

Trappola a Lama Oscillante

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

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

> una posa da combattimento. dal muro, sollevando l'ascia dalla schiena e assumento bianze piastrellate di Uthred escono in qualche modo na un secondo, la stanza si riempie di crepitii e le semuna persona, che pare quasi il tuo riflesso. Dopo appeprendono a mutare e adesso vedi la figura piastrellata di Arbitro: quando togli la mano dal muro, i colori ri-

INTO THE DUNGEON: REVIVED

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

Arbitro: voi altri, che fate?

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

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

Arbitro: okay, tirate per i danni.

!E ottsi oH (otla viq otatlusir li asu Toku: (tira 2d6 (due pugnali) + d12 (attacco Potenziato e

Uthred: (tira d8 (Danno dell'arma) + d4 (dado bonus) e

linnab d onos H (oth viq othtlusir li nau

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

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

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

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

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

Ezekiel: mai avrei pensato di dover scegliere tra l'uc-

che ho conservato per distruggere la copia di Uthred. cidere Toku o Uthred. Userò l'Incantesimo Tocco Gelido

Uthred: e se dopo di questo è ancora in piedi, proverò

Uthred: uh, strano. Be', io levo la mano dalla parete e a tagliargli la testal

9. ESEMPIO DI GIOCATA

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

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

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

Arbitro: solo il pozzo al centro della stanza.

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

fare altrettanto. to attento a non toccarle e dico anche al mio tedoforo di Ezekiel: le pareti hanno un aspetto assurdo...Sto mol-

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

non sono stupido. Proverò a picchiettare sui muri con il Uthred (Combattente): non ho paura delle pareti, ma

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

Uthred: abbastanza da potermi scottare?

manico della mia ascia.

veniamo noi?

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

Uthred: piazzo con coraggio la mano sulle tessere.

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

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

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

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

me ne vado a controllare il pozzo.

da 5 possibilità su 6 a 1 su 6).

Sfera di Negazione della Magia

Sala Controllo

Pavimento di Cristallo

Passaggio Sott'Acqua

la sua presenza.

Fortezza Volante

senzienti coscienti.

Barriera Mentale

stanza accanto.

o intensita).

Attivazione Remota

Anomalia Gravitazionale

ESEMPI DI OSTACOLI

funzionare correttamente (seguendo la stessa falsariga,

Anche gli oggetti magici hanno una chance ridotta di

i loro soli Trucchetti nelle sue più immediate vicinanze.

simi del 5° Cerchio e si finisce lasciando i Mistici con

to più ci si avvicina a esso. Si inizia con gli Incante-

e disattiva così Incantesimi e oggettistica magica quan-

lossale guglia di pietra, che risucchia l'energia magica

Un misterisoso dispositivo, situato in cima a una co-

no corridoi, cancelli e dispositivi nascosti attraverso

Una stanza piena di leve e di bottoni che scambia-

cadere e di scivolare lungo un pendio è onnippresente.

del ghiaccio. Il movimento è molto difficile e il rischio di

Un pavimento fatto di un materiale cristallino più liscio

di di roccia. Rumori o altri segnali potrebbero suggerire

C'è una grotta sconosciuta dietro appena un paio di pie-

liero, fluttua a un'altezza inarrivabile, passando talvolta

Un'antica struttura che, seguendo un percorso giorna-

Il dungeon non segue le leggi comuni della geometria

Un muro di forza che blocca esclusivamente gli esseri

Una saracinesca che si apre girando una ruota nella

Una zona con forza di gravità alterata (direzione

poiché esiste in un insieme diverso di dimensioni.

Una stanza allagata con un tunnel sul fondo.

molto vicino alla locale catena montuosa.

il dungeon. Non sono presenti segni o istruzioni.

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 5^A EDIZIONE 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, qualcheduno 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

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

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

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

INTO THE DUNGEON: REVIVED

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 Capitolo 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, Carica 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.

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

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 opponenti, distribuendo i dadi del Danno tra questi attacchi.

Assorbimento

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

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 ingnorare del tutto il Danno

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.

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