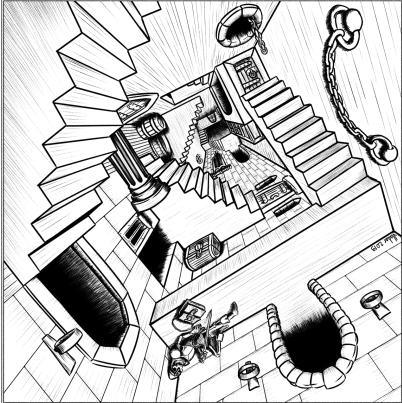
Into the Dungeon: Revived

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











| 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 |
| _ | | | Capacità di Carico | 29 |
| 3 | Possedimenti | 10 | Ingombro | 29 |
| | Punteggi di Taglia e Popolazione | 10 | Follia | 29 |
| | Armate e Guerra | 10 | Contrattempi Magici | 30 |
| | Esempi di Possedimenti | 10 | Fabbricare Equipaggiamento Magico | 30 |
| | | | Esperienza dei Compagni Animali | 30 |
| 4 | Magia | 11 | Razioni | 31 |
| | Trucchetti | 12 | Risorse | 31 |
| | 1° Cerchio | 13 | Vendita | 31 |
| | 2° Cerchio | 14 | Strutture e Assedi | 31 |
| | 3° Cerchio | 15 | Costruzione | 31 |
| | 4° Cerchio | 16 | Macchine d'Assedio | 31 |
| | 5° Cerchio | 17 | Danno Strutturale | 31 |
| _ | 6 1 "16" | 40 | Viaggio | 32 |
| 5 | Condurre il Gioco | 19 | Viaggio su Acqua | 32 |
| 6 | Tesori e Magie | 20 | Meteo | 33 |
| 0 | Esempi di Oggetti Magici | 21 | Viaggio in Volo | 33 |
| | Esempi di Oggetti Magici | 21 | Muoversi in Combattimento ed | 33 |
| 7 | Insidie e Ostacoli | 22 | Esplorare | 33 |
| , | Esempi di Incontri Casuali | | | |
| | Esempi di Trappole | | Tabelle Casuali e Ispirazione | 34 |
| | Esempi di Ostacoli | 23 | Personaggi Casuali | 34 |
| | Esempi di Ostacoli | 23 | Oggetti Magici Casuali | 36 |
| 8 | Mostri | 24 | Mostri Casuali | 38 |
| - | 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 | |
| | Escript at capacita act Mosait | 20 | Animali Normali | 43 |
| 9 | Esempio di Giocata | 26 | Lista Incantesimi | 44 |
| | | | Indice analitico | 46 |

| Livelli vedi Livelli d'Esperienza | Per |
|---------------------------------------|-------------|
| Livelli d'Esperienza | Per |
| compagni animali | Pes |
| Livelli d'Esperienza9 | PF |
| Luce | PG |
| | PN |
| M | Pol |
| Macchine d'Assedio 10, 31, 32 | Pop |
| Maestro vedi Livelli d'Esperienza | Poi |
| Magia | Pos |
| contrattempi30 | Pro |
| equipaggiamento 30 | Pro |
| mostri24 | Pu |
| oggetti 20, 21, 36 | Pu |
| Malcontento | Pu |
| Manovre | |
| Marce Forzate | Pu |
| Marinaio (Background) 6 | 1 4 |
| Menestrello (Background)6 | |
| Meteo | Raz |
| Meticcio | Rea |
| Milizia | Res |
| Mistico (Tratto) 4 | Res |
| Mongolfiera | Ric |
| Morale9 | Ric |
| Morte | ICIC |
| Mostri | |
| Movimento | Rip |
| Mulo7, 32 | Ris |
| Mura | Ris |
| | Ris |
| N | Rit |
| Nano (Tratti, lignaggio) 5 | Riv |
| Nascosto vedi Condizioni | Ru |
| Nave Lunga | Ku |
| Navi32 | |
| Nobile (Background)6 | Sar |
| Novizio vedi Livelli d'Esperienza | Sce |
| Nuotare | Scu |
| | |
| 0 | Seg Sfir |
| Oggetti | Sol |
| Olio Incendiario | Sos |
| Operaio (Background) | Spa |
| Ordine di Marcia e Sequenza dei Turni | |
| in Combattimento 19 | Spe |

 Pappagallo
 .7

 Penny
 .vedi Denaro

 Perdita di Punti Abilità
 .7
 .9
 .19

 Pergamene
 .11
 .30

 Personaggi
 .4
 .28
 .34

INTO THE DUNGEON: REVIVED

Lignaggio vedi Tratti, lignaggio

| Personaggi Non-Giocanti |
|--|
| Personaggi-Giocanti 28 |
| Personaggi-Non-Giocanti |
| Pesovedi Unità di Misura |
| PFvedi Punti Ferita |
| PGvedi Personaggi-Giocanti |
| PNGvedi Personaggi-Non-Giocanti |
| Polvere Nera7 |
| Popolazione |
| Porte |
| Possedimenti |
| Proprietà |
| Provetto (Tratto) |
| Punteggi di Abilità 4, 9, 19, 24, 34 |
| Punteggio di Taglia |
| Punti Abilità Persi . vedi Perdita di Punti |
| Abilità |
| Punti Ferita |
| 1 until Ferria |
| R |
| Razioni |
| Reazione9 |
| Regole Basilari 8 |
| Respirazione vedi Trattenere il Respiro |
| Riconosciuto vedi Livelli d'Esperienza |
| Ridurre i Dadi del Dannovedi |
| Incrementare/Ridurre i Dadi del |
| Danno Dana |
| Riposo9 |
| KIPOSO |
| Diaghia 10 |
| Rischio |
| Risorse |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) .4 Ritirarsi .9 Rivendita .7 Runico .3, 4, 11, 20 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità Scaliña vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo 7 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita .7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo .7 Segugio .7 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo 7 Segugio 7 Sfinimento 32 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi .9 Rivendita .7 Runico .3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo .7 Segugio .7 Sfinimento .32 Soldato (Background) .6 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi .9 Rivendita .7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità Scellino vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo .7 Segugio .7 Sfinimento .32 Soldato (Background) .6 Sosta .32 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo 7 Segugio 7 Sfinimento 32 Soldato (Background) 66 Sosta 32 Spaccone (Tratto) 5 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo 7 Segugio 7 Sfinimento 32 Soldato (Background) 6 Sosta 32 Spaccone (Tratto) 5 Specialista vedi Aiutanti |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi .9 Rivendita .7 Runico .3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo .7 Segugio .7 Sfinimento .32 Soldato (Background) .6 Sosta .32 Speccalisita .2 Specialisita vedi Aiutanti Spese di Sostentamento .29 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Pollia Sculdo 7 Segugio 7 Sfinimento 32 Soldato (Background) 6 Sosta 32 Spaccone (Tratto) 5 Specialista vedi Aiutanti Spese di Sostentamento 29 Stile di Vita vedi Spese di Sostentamento |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi .9 Rivendita .7 Runico .3, 4, 11, 20 S Sanità .vedi Follia Scellino .vedi Pollia Scegugio .7 Segugio .7 Sfinimento .32 Soldato (Background) .6 Sosta .3 Spaccone (Tratto) .5 Specialista .vedi Aiutanti Spee di Sostentamento .29 Stile di Vita vedi Spese di Sostentamento Stordito .vedi Condizioni |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità Sellino vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo 7 Segugio 7 Sfinimento 32 Soldato (Background) 6 Sosta 32 Spaccone (Tratto) 5 Specialista vedi Aiutanti Spese di Sostentamento 29 Stile di Vita vedi Spese di Sostentamento Stordito vedi Condizioni Stordito vedi Condizioni Strade 32 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi .9 Rivendita .7 Runico .3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo .7 Segugio .7 Sfinimento .32 Soldato (Background) .6 Sosta .32 Specialista vedi Aiutanti Spese di Sostentamento .29 Stile di Vita vedi Spese di Sostentamento Stordito vedi Condizioni Strade .32 Strutture .7, 10, 31 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi 9 Rivendita 7 Runico 3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Pollia Scudo 7 Segugio 7 Sfinimento 32 Soldato (Background) 6 Sosta 32 Spaccone (Tratto) 5 Specialista vedi Aiutanti Spese di Sostentamento 29 Stile di Vita vedi Spese di Sostentamento Stordito vedi Condizioni Strade 32 Strutture 7, 10, 31 Strutture 7, 10, 31 Studioso (Background) 6 |
| Risorse 31 Rissaiolo (Tratto) 4 Ritirarsi .9 Rivendita .7 Runico .3, 4, 11, 20 S Sanità vedi Follia Scellino vedi Denaro Scudo .7 Segugio .7 Sfinimento .32 Soldato (Background) .6 Sosta .32 Specialista vedi Aiutanti Spese di Sostentamento .29 Stile di Vita vedi Spese di Sostentamento Stordito vedi Condizioni Strade .32 Strutture .7, 10, 31 |

| . 39 | T |
|----------|--|
| . 28 | TAG vedi Punteggio di Taglia |
| . 25 | Tariffe |
| ura | Tattico (Tratto) 5 |
| rita | Taumaturgo (Tratto) 5 |
| nti | Taverne |
| nti | Tedoforo vedi Aiutanti |
| 7 | Terreno |
| . 10 | Tesori |
| . 22 | Tesoro |
| . 10 | Tiri |
| , 31 | Tiri Conoscenza |
| 4 | Tiri Fortuna |
| , 34 | Tiri Salvezza |
| . 10 | gruppo |
| ınti | Tiri Salvezza di Gruppo vedi Tiri |
| | Salvezza di Gruppo veui Tiri |
| , 24 | Tomo |
| , 21 | |
| | Trappole |
| , 31 | Tratti |
| 9 | lignaggio5 |
| 8 | Trucchetti vedi Incantesimi, trucchetti |
| iro | TSvedi Tiri Salvezza |
| nza | Turni |
| vedi | Turni |
| del | •• |
| | U Uccelli |
| 9 | Unità vedi Combattimento. |
| . 19 | combattimento di massa |
| . 31 | Unità di Misura33 |
| 4 | Clitta di Misdia |
| 9 | V |
| 7 | |
| , 20 | Vantaggio |
| | |
| | su acqua |
| llia | Veleno |
| aro | Veliero |
| 7 | |
| 7 | Vendita |
| .32 | Veteranovedi Livelli d'Esperienza |
| 6 | Viaggio32 |
| . 32 | in volo |
| 5 | su acqua |
| nti | Viaggio in Volo vedi Viaggio, in volo |
| . 29 | Viaggio su Acqua <i>vedi</i> Viaggio, su acqua |
| nto | VOLvedi Volontà |
| oni | Volontà |
| . 32 | Volumevedi Unità di Misura |
| , 31 | volume vem Olina di Wilsura |
| 6 8 | Z |
| 8 oni | |
| oni | 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.

INDICE

INTRODUZIONE

IF 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 documentarlo 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 DIVINITÀ

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 uomini 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

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:

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-



INDICE ANALITICO

| ingizibno jibar alidizival | nananagea b mayra may oragea | CE 7 Ottorre) |
|--|--|--|
| Interventi Curativi | Espertovedi Livelli d'Esperienza | Capacità di Carico |
| 101 Interesse del Possedimento | Equipaggiamento7, 35 | Cani |
| 22aibisnI | Elefante 32 Elfo (Tratti, lignaggio)5 | Camello32 |
| Insanianavieniia | Elefante32 | Cacciatore (Background) |
| 26, 62 ordmognI | E | |
| CC 0C | | Э |
| 61 | Duellante (Tratto) | |
| Incrementare/Ridurre i Dadi del Danno | činoU | Bypassare i PF |
| Incontri Casuali vedi Incontri | E Stinivid | 4 (ottsrT) otsbrild |
| random Incontriihoontri | Distanzaoedi Unità di Misura | Berserker (Tratto) 4 |
| mobner | Dirigibile33 | Belva (Tratto) |
| Incantesimi Random vedi Incantesimi, | Difensore Dedit Aiutanti | combattimento di massa |
| preparato | Destrezza. | Battaglie vedi Combattimento, |
| Incantesimi Preparativedi Incantesimi, | A Szerteed | Ватса а Vela 32 |
| persistente | DES vedi Destrezza | Barca a Remi 7, 32 |
| Incantesimi Persistenti vedi Incantesimi, | ₽slsizini | Barca a Chiglia32 |
| ovitnitsib | Denaro7, 20 | Baratto |
| Incantesimi Distintivivedi Incantesimi, | elementale | Background6, 34 |
| | Danno Elementaleoedi Danno, | |
| trucchetti11, 12 | scobbio | Bacchette vedi Magia, oggetti |
| random5, 12 | Danno da Scoppiovedi Danno, da | В |
| preparato11 | Danno Critico vedi Danno, critico | |
| persistente11 | Danno Bonus vedi Danno, bonus | Avventura |
| in corso ni | elementale20 | 6ojnamsznevA |
| II, 4 oviiniisib | 00 eletromole | ₹25.7i35.35 |
| 21asnafaib | quup | Attrezzatura d'Avventura 7,35 |
| dissolvere | strutturale31 | d'Avventura |
| 02 | insom | Attrezzatura vedi Attrezzatura |
| 2Iasre | macchine d'assedio31 | Attivazione delle Pergamene |
| 5° Cerchio17 | 8 | |
| | critico | potenziati |
| 4° Cerchio16 | 61 '8 · · · · · snuoq | Attacchi Potenziati vedi Attacchi, |
| | | |
| 3° Cerchio15 | | compromessi |
| 2° Cerchio14 | 7 витъ | Attacchi Compromessibedi Attacchi, |
| 1° Cerchio13 2° Cerchio14 | 61 ,8 | senz'armivedi Attacchi, Attacchi, |
| Incantesimi 4, 11, 20 1 ° Cerchio 13 2 ° Cerchio 14 | 7 витъ | Attacchi Compromessibedi Attacchi, |
| Incantesimi 4, 11, 20 1 ° Cerchio 13 2 ° Cerchio 14 | D | senz'armivedi Attacchi, Attacchi, |
| Imbarcazioni 7, 32 Incantesimi 4, 11, 20 1° Cerchio 13 2° Cerchio 14 | 6 | Mitacchi 8, 15 compromessi 8, 25 potenziati 8, 25 senz'armi 8, 25 Affacchi Compromessi vedi Atfacchi, |
| Incantesimi 4, 11, 20 1 ° Cerchio 13 2 ° Cerchio 14 | Osetruzione | Mitacchi 8, 15 compromessi 8, 25 potenziati 8, 25 senz'armi 8, 25 Affacchi Compromessi vedi Atfacchi, |
| I | Conversione dei Mostri | Assedi 10, 31 Attacchi 8, 19 compromessi 8, 25 potenziati 8, 25 senz'armi 8, 25 Attacchi Compromessi zedi Attacchi. |
| Halfling (Tratti, lignaggio) 2 1 | Confeese 28 Conversione dei Mostri 24 Costruzione 31 Costruzione 31 D Danno 8, 19 arma 7 | Assassino (Trafto) 4 Assacsir 10, 31 Assacsir 10, 31 Attacchi 8, 25 potenziati 8, 25 potenziati 8, 25 senz'armi 8, 25 Attacchi Compromessi 8, 25 Attacchi Compromessi 704ii Attacchi |
| I | Consumabili reeti Magia, oggedhi 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 24 25 | Asino. Assassino (Tratto) (10, 31 Assassino (Tratto) (10, 31 Atsacdi (10, 31 Atsacchi (10, |
| H Halfling (Tratti, lignaggio) 5 I Imbarcasiomi 7, 32 Incenteesimi . 4, 11, 20 I ° Cerchio | Condistioni | Armilgero roedi Alutanti Asino -8.2 Assessino (Tratto) -4 Assesdi 10, 31 Affacchi -8, 19 compromessi -8, 25 potenziati -8, 25 senz 'armi -7 Affacchi Compromessi - rest, restriction Affacchi Compromessi - restriction |
| Halfling (Tratti, lignaggio) 7. 32 Halfling (Tratti, lignaggio) 7. 32 Incantesimi 1. Cerchio 1. Cerchio 1. Cerchio 1. Cerchio 2. Cerchio 2. Cerchio 2. Cerchio 2. Cerchio 2. Cerchio 3. Cerchio 4. 1. 2. Cerchio 4. 1. 2. Cerchio 5. Cerchio 2. Cerchio 4. 1. 2. Cerchio 4. 1. 2. Cerchio 4. 1. 2. Cerchio 5. Cerchio 6. 2. 2. Cerchio 7. 3. 3. 4. 4. 4. 4. 4. 4. 4. 4. 4. 4. 4. 4. 4. | Competenza. 4, 34 Condizioni. 900 Condizioni. 1000 Contesse. 28 Conversione dei Mostri 24 Costruzione 24 Criminale (Background). 00 D Danno. 8, 19 Tamma. 1000 Danno. 1000 D D Danno. 1000 D D D D D D D D D D D D D D D D D D | Armi Magiche vedi Magia, oggetti Armigero vedi Alutanti Asino 35 Assassino (Tratto) 4. Assascino (Tratto) 5. Assascino |
| Cuida | Compagni Animali 7, 30, 35 Competenza 4, 34 Condizioni 9, 36 Contesco 28 Conversione dei Mostri 31 Contracione dei Mostri 31 Contracione dei Mostri 31 Comminale (Background) 6 D Danno 8, 19 amma | Armi da Fuoco eveli Armi, armi da fuoco Armi Magiche eveli Magia, oggetti Armigero eveli Mugicho 32 Assassino (Tratto) |
| Cuerra | Combettimento, in sella 7, 30, 35 Compegni Animali Competenza 4, 34 Condistioni 20 Contese Contrese Contrese 21 Contrese 22 Contrese 24 Contrained dei Mostri 24 Contrained dei Mostri 24 Contrained dei Mostri 24 Contrained dei Mostri 31 Contrese 32 Contrained dei Mostri 34 Contrained dei Mostri 35 Contrained dei Mostri 36 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 38 Contrained dei Mostri 39 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 31 Contrained dei Mostri 32 Contrained dei Mostri 33 Contrained dei Mostri 34 Contrained dei Mostri 36 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 38 Contrained dei Mostri 39 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 31 Contrained dei Mostri 32 Contrained dei Mostri 33 Contrained dei Mostri 34 Contrained dei Mostri 35 Contrained dei Mostri 36 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 38 Contrained dei Mo | Armi A. 7, 20, 35 Armi de Puoco vedi Armin, armi de huoco Armi Magiche vedi Magia, oegeetti Armigero vedi Magia, oegeetti Asino. Assaedi (Tratto) Assedi (10, 31 Attacchi (|
| 6. Constitore (Tratto) Couparitore (Tratto) Combattimento di massa Cuida Halfling (Tratti, lignaggio) I I Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 2 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 2 **Cerchio 3 **Cerchio 3 **Cerchio 4 **Ti, 20 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 2 **Cerchio 2 **Cerchio 2 **Cerchio 3 **Cerchio 3 **Cerchio 4 **Ti, 20 3 **Cerchio 4 **Ti, 20 5 **Ti, 20 | Combettimento, in sella 7, 30, 35 Compegni Animali Competenza 4, 34 Condistioni 20 Contese Contrese Contrese 21 Contrese 22 Contrese 24 Contrained dei Mostri 24 Contrained dei Mostri 24 Contrained dei Mostri 24 Contrained dei Mostri 31 Contrese 32 Contrained dei Mostri 34 Contrained dei Mostri 35 Contrained dei Mostri 36 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 38 Contrained dei Mostri 39 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 31 Contrained dei Mostri 32 Contrained dei Mostri 33 Contrained dei Mostri 34 Contrained dei Mostri 36 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 38 Contrained dei Mostri 39 Contrained dei Mostri 30 Contrained dei Mostri 31 Contrained dei Mostri 32 Contrained dei Mostri 33 Contrained dei Mostri 34 Contrained dei Mostri 35 Contrained dei Mostri 36 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 37 Contrained dei Mostri 38 Contrained dei Mo | Armature vedi Magia, oggedii, 20, 24 Armi. Armi da Fucco vedi Armi, armi da fucco Armi Magiche vedi Magia, oggedii Armigero vedi Magia, oggedii Assasino (Tratto) 4 Assedi 10, 31 Attacchi 8, 19 Compromessi 8, 19 potenziati 8, 25 p |
| Cuerra | Compagni Animali 7, 30, 35 Competenza 4, 34 Condizioni 9, 36 Contesco 28 Conversione dei Mostri 31 Contracione dei Mostri 31 Contracione dei Mostri 31 Comminale (Background) 6 D Danno 8, 19 amma | Armi A. 7, 20, 35 Armi de Puoco vedi Armin, armi de huoco Armi Magiche vedi Magia, oegeetti Armigero vedi Magia, oegeetti Asino. Assaedi (Tratto) Assedi (10, 31 Attacchi (|
| 6. Constitore (Tratto) Couparitore (Tratto) Combattimento di massa Cuida Halfling (Tratti, lignaggio) I I Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 2 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 2 **Cerchio 3 **Cerchio 3 **Cerchio 4 **Ti, 20 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 1 **Cerchio 2 **Cerchio 2 **Cerchio 2 **Cerchio 3 **Cerchio 3 **Cerchio 4 **Ti, 20 3 **Cerchio 4 **Ti, 20 5 **Ti, 20 | massa massa Combattimento in Sella e sella Combattimento in Sella Compagni Animali compagni Animali compagni Animali compagni Animali consissioni e seli Contesse Seli Contesse Contess | combattimento di massa Amahure edi Magia, oggetti, 20, 24 Armai de Fuoco vedi Magia, oggetti at horoza vedi Magia, oggetti Armi da Fuoco vedi Armi, armi da fuoco Armi Magiche vedi Magia, oggetti Asino sessino (Tratto) Assedi 10, 31 Attacchi (Sala) |
| Cumppi Crandi | Combattimento, combattimento di massa massa Combattimento in Sella Combattimento in Sella Compagni Animali Compagni Animali Condescenza Condizioni Ontescenza Confescenza Contescenza Conversione del Mostri Contescenza Conte | combattimento di massa Amahure edi Magia, oggetti, 20, 24 Armai de Fuoco vedi Magia, oggetti at horoza vedi Magia, oggetti Armi da Fuoco vedi Armi, armi da fuoco Armi Magiche vedi Magia, oggetti Asino sessino (Tratto) Assedi 10, 31 Attacchi (Sala) |
| Corrigion Corrigion Corrigion Corrigion Corrigion Countrigione 4, 7, 9 Countrigione 4, 7, 9 Countrigione 4, 7, 9 Countrigione Coun | Combattimento di Massa | Armate combattimento di nessa demondo di massa demondo di massa 4,7,8 Armatura 4,7,8 Armatura vedi Magia, oggetti, 20, 24 Armi A Fuoco vedi Armi, armi da fuoco nesti Armi Magia, oggetti Armi Magiache vedi Magia, oggetti Armi Magiache vedi Magia, oggetti Assassino (Tratto) 4,7,8 Assedi 10, 31 Attacchi (10, 31 |
| Cornation Beitague 2048 (Combattumento), combattumentod in assa Combattumentod in massa Guartgione 10, 32 Guartgione 2041 (Combattumento di massa Coulda 2041 (Combattumento di massa Combattumento di massa Cuida 2041 (Combattumento di massa Interneta (Tratti, lignaggio) 2 Halfling (Tratti, lignaggio) 5 I Directeinni 4, 7, 32 I Cerchio 7, 32 I Cerchio 11, 20 I Cerchio 11, 20 J Cerchio 12 2.° Cerchio 13 | movimento Combattimento di Massa. vedi Combattimento in Sella Combattimento in Sella Combattimento in Sella Compagni Animali Competenza Compagni Animali Conquescioni Concuramabili Vedi Magia, Oggetti Concuramabili Contresc 24, 34 Controlicioni 24, 34 Controlicioni 24 Controlicioni 25 Controlicioni 26 Animalo Banno 8, 19 Panno 10 Pann | Armatic vorini Acan Acmanismento, seria Armatic Combattimento di massa A,7,8 Armature vorini Magia, oggetti, 20, 24, 4, 70, 8, 20, 24, 20, 24, 20, 24, 20, 24, 20, 24, 20, 24, 20, 24, 20, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24 |
| Calea. Grandi Battaglievedi Combattimento, on assas combattimento di massa Gruppi Grandi Gruppi Grandi Guartigione Guartiore (Trafto) Guartiore (Trafto) Guida Combattimento, avdi Combattimento, combattimento, avdi Combattimento, Guida Halfling (Trafti, lignaggio) I I Cerchio I Cerchio 1 Cerchio 1 Cerchio 1 Cerchio 1 2 Cerchio 1 2 2 2 1 1 1 2 2 2 3 3 4 1 1 1 2 2 2 3 3 4 3 4 3 4 4 1 1 2 2 3 3 4 4 4 3 4 5 | in sells in le sells in le sells in le sells in sells in sello movimento and morimento di Massa. Combattimento in Sella essas combattimento in Sella essas Combattimento in sella editionale in sella competenza essas Compagni Animali essas competenza essas competenza essas competenza essas competenza essas competenza essas competenza essas e | Arrea degli Incantesimi, vedi Incantesimi, sedi Incantesimi, oddi Incantesimi, vedi Combattimento, combattimento di massa Armature vedi Magia, oggetti, 20, 24, Armi da Fuoco vedi Armi, armi da fuoco Armi Magiche vedi Magia, oggetti, 20, 36, Armigero vedi Armi, armi da fuoco Armi Magiche vedi Magia, oggetti, 20, 36, Armigero vedi Magia, oggetti, Asino Armigero vedi Magia, oggetti, Armi da fuoco vedi Armigero vedi Magia, oggetti, Armi da fuoco vedi Armigero vedi Magia, oggetti, Armi da fuoco vedi Armigero vedi Magia, oggetti, Armigero vedi Magia, oggetti, Armigero vedi Magia, oggetti, 8, 25, 26, 26, 27, 27, 27, 27, 27, 27, 27, 27, 27, 27 |
| Cornation Beitague 2048 (Combattumento), combattumentod in assa Combattumentod in massa Guartgione 10, 32 Guartgione 2041 (Combattumento di massa Coulda 2041 (Combattumento di massa Combattumento di massa Cuida 2041 (Combattumento di massa Interneta (Tratti, lignaggio) 2 Halfling (Tratti, lignaggio) 5 I Directeinni 4, 7, 32 I Cerchio 7, 32 I Cerchio 11, 20 I Cerchio 11, 20 J Cerchio 12 2.° Cerchio 13 | in sells | Arcanocombustione |
| Calea Candi Battaglie 20, 32 Grandi Battaglie 20 Combattimento di massa Cruppi Crandi Cuarigione 10, 32 Guaritone (Tratto) 4, 7, 9 Guaritone (Tratto) 4, 7, 9 Guaritone (Tratto) 4, 7, 9 Guaritone (Tratto) 6 Guaritone (Tratto) 7, 32 Guida 7, 10, 20 Halfling (Tratti, lignaggio) 7, 32 I Cerchio 11, 20 1 Cerchio 14, 7, 30 1 Cerchio 17, 20 2 Cerchio 14, 11, 20 3 Cerchio 14, 11, 20 4 Cerchio 14, 11, 20 5 Cerchio 14, 11, 20 7 C | 01 masses 019 month of masses 019 month of masses 019 01 ms colla masses 02 ms colla movimento di ms colla movimento di Masses 02 ms combattimento di Masses 02 ms combattimento in Sella masses 02 monbattimento in Sella masses 02 monbattimento in Sella 02 monbattimento in Sella 02 monbattimento in Sella 02 monbattimento in Sella 02 mondistiona 02 mon | Arbitro |
| Prenato Oscilioni Oscilioni Oscilioni Oscilioni Oscilioni Oscilio Osci | Combattimento (Tastio) 4, 18, 19 combattimento di massa 10 in sella 8 in sella 8 combattimento di Massa redi Combattimento in Sella redi Combattimento in Sella redi Compatinento in Sella 24, 34 Contesso 4, 34 Contesso | Apprendista |
| Forza Foresta. Serio Foresta. Serio Foresta Frenato. Serio Foresta For | 4. Comandantie (Traito) 4. (Ombaltientie (Traito) 4. (Ombaltimentio 8. 19 6. (Ombaltimentio di massa 10 6. (Ombaltimentio di massa 10 6. (Ombaltimentio in Sella 20 6. (Ompetenza 20 6. (Ompetenza 4, 34 6. (Ompetenza 4, 34 6. (Ompetenza 4, 34 6. (Ompetenza 4, 34 6. (Ompetenza 20 | Anelli Magici — vedi Magia, oggetti Apprendista — 9. 4. 71-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7- |
| Forza, Porza Porza Porza, Porza Porza, Ozalez Canlesi, Porza, Ozalez Canlesi, Porza Canlesi, | 6.0 being seine (Traite) Combattente (Traite) Combattente (Traite) Combattente (Traite) Combattente (Iraite) Combattentento di massa Movimento Combattentento di Massa Combattentento in Sella Compagni valimatili p. 7, 30, 35 Contrassioni Contrese 24, 34 Contrassione dei Mostri Contrese 24 Contrese 24 Contrassione 24 Contrassione 24 Contrassione 24 Sedi Mostri 24 Contrassione 24 Contrassione 24 Contrassione 25 Contrassione 26 Contrassione 27 Contrassione 28 Contrassione 38, 19 Contrassione Contrassione | Aintianth Magici roedi Magia, oggediti Magici roedi Magia, oggediti proprietis — 9 Arpirendista — 3, 8, 19 Arbitro — 3, 8, 19 Arcanocombustione — 11, 30 Arcanocombustione — 11, 30 Area degli Incantesimi. vedi Incantesimi. vedi Incantesimi. vedi Incantesimi. vedi Incantesimi. Vedi Combattimento, combattimento di massa — 1, 20, 20, 24 Armi Magiche — vedi Magia, oggetti — 10, 31 Arsaedi — 10 |
| 92 Signature of sellonding and sellonding and selected by Forza Porza Po | cino, well fastionni (Delizastai contino in morth fastionni (Delizasta) (Commandante (Tratto) (Commandante (Tratto) (Commandante (Tratto) (Commandante (Tratto) (Commandante (Tratto) (Commandante (Comm | Acido |
| Forza, Porza Porza Porza, Porza Porza, Ozalez Canlesi, Porza, Ozalez Canlesi, Porza Canlesi, | 6.0 being seine (Traite) Combattente (Traite) Combattente (Traite) Combattente (Traite) Combattente (Iraite) Combattentento di massa Movimento Combattentento di Massa Combattentento in Sella Compagni valimatili p. 7, 30, 35 Contrassioni Contrese 24, 34 Contrassione dei Mostri Contrese 24 Contrese 24 Contrassione 24 Contrassione 24 Contrassione 24 Sedi Mostri 24 Contrassione 24 Contrassione 24 Contrassione 25 Contrassione 26 Contrassione 27 Contrassione 28 Contrassione 38, 19 Contrassione Contrassione | Aintianth Magici roedi Magia, oggediti Magici roedi Magia, oggediti proprietis — 9 Arpirendista — 3, 8, 19 Arbitro — 3, 8, 19 Arcanocombustione — 11, 30 Arcanocombustione — 11, 30 Area degli Incantesimi. vedi Incantesimi. vedi Incantesimi. vedi Incantesimi. vedi Incantesimi. Vedi Combattimento, combattimento di massa — 1, 20, 20, 24 Armi Magiche — vedi Magia, oggetti — 10, 31 Arsaedi — 10 |

Carrozzone...... Cartozza32

Carretto7, 32

 Cavalcature
 7, 32, 33
 Falco
 78
 7...
 78

 $\label{eq:Feplorazione} Esplorazione 3, 22, 33 \quad Invisibile \\$

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.

♦ CECCHINO ♦

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

♦ COMBATTENTE ♦

Può essere preso più volte.

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

Avanzamento: il dado bonus è Incrementato di uno.

♦ COMANDANTE ♦

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

♦ DUELLANTE ♦

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

♦ GUARITORE ♦

Ottieni 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 Chapter 4: Magia).

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

♦ PROVETTO ♦

Può essere preso più volte.

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

♦ RISSAIOLO ♦

Può essere preso più volte.

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

Avanzamento: il dado bonus è Incrementato di uno.

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)1 |
| R | Scudo (1) | Teletrasporto (5) |
| Raggio di Gelo (T) | Scudo di Fuoco (4) | Tempesta di Nevischio (3) 1 |
| Raggio di Indebolimento (2) 14 | Scurovisione (2) | Tentacoli Neri (3) |
| Raggio Rovente (2) 14 | Segnale Luminoso (T)12 | Terreno Illusorio (4)1 |
| Ragnatela (2) | Serratura Arcana (2) | Tocco del Ghoul (2) 14 |
| Resistenza (T) | Servitù Invisibile (1) | Tocco di Idiozia (2) 1 |
| Resistenza dell'Orso (2)14 | Sfera di Invisibilità (3) | Tocco Gelido (1) |
| Resistere a un Elemento (2) 14 | | Tocco Vampirico (3)1 |
| Respirare Sott'Acqua (3) 15 | Sfera Fiammeggiante (2) | Trama Arcobaleno (4)1 |
| Restringere Oggetto (3) 15 | Sfera Resiliente (4) | Trappola di Fuoco (4) 10 |
| Rimpicciolisci vedi | Sfocatura (2) | Trappola Fantasma (2) 1 |
| Ingrandisci/Rimpicciolisci | Sigillo della Serpe (3) | Trasformazione della Terra (5) 1 |
| Rimuovi Maledizioni (4) 16 | Silenzio (2) | Trucco della Corda (2) 1 |
| Riparare (T) | Simbolo di Dolore (4) 16 | () |
| Riparo Sicuro (4) | Simbolo di Sonno (5)17 | U |
| Risata Orrida (1) | Sogno (3) | Urlo (3)1 |
| Riscaldare Metalli (2) 14 | Sonno (1) | |
| Ritirata Rapida (1) | Sonno Profondo (3) | \mathbf{v} |
| Rumore Fantasma (T)12 | Sopportare Elementi (1)13 | Vedere Invisibilità (3) |
| Rune Esplosive (3) | Spezza Incantamento (5)17 | Velocità/Lentezza (3) |
| | Spray Colorato (1) | Vento Sussurrante (2) |
| S | Spruzzo Acido (T) | Vera Invisibilità (4) 1 |
| 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) |

INTO THE DUNGEON: REVIVED

Creazione Maggiore (5) 97017 Plasma Pietra (4)16 91 Creare Acqua (4) 16 Individuzione dello Scrutamento (4) Pirotecnica (1) 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) Contattare Altro Piano (5)17 Individuazione dei Caduti (1)3 Palla di Fuoco (3)15 Contagio (4) 13 61 (ξ) odubnī ΓΙ (δ) bered (δ) Δ. Γισομού (ξ) συσού (Confusione (4) Northerine (5) Treenerite (7) Confusione (4) Northerine (7) Confusione (4) Northerine (7) 1Comprensione 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) Colla (1) 13 Illusione Maggiore (3) 15 Occhi Indiscreti (5) 17 za/Chiaroveggenza lettatura (T) Chiaroveggenza..vedi Chiaroudien- Identifica (I)...... Nude Mortale (5) soften Mube Mortale Nube Maleodorante (3) Chiaroudienza/Chiaroveggenza (3) Charme (I) 13 Grazia del Gatto (2) 14 Nebbia Solida (4) 16 Cerchio Magico (3) I5 Grasso (1) 13 Ceppi Planari (5) 17 Globo di Invulnerabilità (4) Muro di Vento (5) otney ib oruM Catena di Fulmini (4) Muro di Pietra (c)..... Capanna Minuscola (3) Fulmine Magico (3) 51 Muro di Chiaccio (4)..... Cancella (1).....13 Freccia Acida (2) Muro di Fuoco (4) Camuffamento (1) 13 Frecce Infuocate (3) Muro di Forza (5) Γ Caduta Piume (1) 41.....(I) ongsA sb əssəM 21....(T) этьятогьгт Frantumare (5) Frantumare Metamorfosi Funesta (5) Frantumare Foschia Coprente (1) Messaggio (4) № Восса Маgica (2).....14 Forza del Toro (2) Toro (2) Marchio Arcano (1) 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) Forz Blocca Porta (1) 13 Forma Gassosa (3) 15 Mano Spettrale (2) 14 Blocca Persona (3) 15 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 Fiamma Continua (2) 14 Mani Brucianti (1) 13 Auto-Mascheramento (1) Auto-Mascheramento Assordare (2) 44 41.....(2) stiV ssla4 Assorbi Elemento (3) 15 Arma Perfetta (5) Luce Diurna (3).....15 Arma Magica (2) [4] Esilio (5) Locazza Creatura (4) [4] Locazza Creatura (4) Animare Corda (1)...... ZI (5) əugni. Ancora Dimensionale (4) 16 Levitazione (2) anoitazione Altera Sembianze (2) vedi Velocità/Lentezza Allucinazione Letale (4) bislocazione (3) 15 Allarme (1) amisigation (1) Disintegrazione (2) Accendere/Spegnere (T) Disco Fluttuante (I) Disco Fluttuante (I) 14 Accecare (2) hondismo (1) Destriero (1) Destriero (1) Demenza Precoce (5) Γ Invisibilità (2).... **LISTA INCANTESIMI**

Dardo Incantato (1).....3 Intermittenza (3)...... I5 Portale di Convocazione (3)....5

61...... (4) Orientifore (4) Danico (4) Danico (4) Danico (4) Promission (4) Prom

1 Derandisci/Rimpicciolisci (1) Porta Dimensionale (4)

Infliggi Maledizione (4) 16 Polvere Luccicante (2)

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

e usare il nuovo risultato. 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, ♦ HALFLING ♦

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-

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)

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

zione dall'Arbitro.

Puoi creare uno tuo Tratto e sottoporlo all'approva-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.

Il tuo dado per i Doni è Incrementato di uno.

Avanzamento: Scegli un Dono aggiuntivo.

che non vengano messe sotto attacco.

(arrotondando per eccesso) azioni.

porrà fine a quello in corso.

nel loro prossimo turno.

manifestare di nuovo lo stesso potere.

a comprenderli.

Può essere preso più volte.

♦ TAUMATURGO ♦

ourni omissord

proprio Tiro Salvezza su VOL sono respinte a meno

so Danno Critico, ma che non è ancora morto,

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

vizio senza riserve per P giorni. Ripetere il Legame

hai preso. Conta come tua azione per il tuo

10. Scacciata: P creature contro natura che falliscono il

recupera P PF. Può agire al suo prossimo turno.

9. Risveglio: al tuo tocco, un bersaglio che ha pre-

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

7. Legame: un singolo animale si metterà al tuo ser-

6. Egida: riduci immediatamente di P il Danno che

puoi rifarlo sullo stesso bersaglio per un giorno.

5. Credenza: oftieni P/2 (arrotondando per eccesso)

4. Controllo: non crei, ma controlli per un minuto

(Fuoco, Elettricità o Freddo) a un bersaglio.

risposte sincere da un bersaglio rispondente. Non

fiamme, saette o acque. Scagliate, fanno P Danni

il proprio Tiro Salvezza di VOL devono obbedire

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-

I. Armonia: fino al tuo prossimo Riposo, P animali

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 ugua-

ni e sottrai il risultato più basso da quello più alto per

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

Prima di manifestare un Dono, tira due dadi per i Do-

Puoi usare la tua azione per rivelare strabilianti poteri.

scelti da te non ti attaccano senza motivo e tu riesci

♦ TATTICO ♦

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

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

♦ SPACCONE ♦

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

Incantesimi da Mistico o i tuoi Doni da Taumaturgo.

CAPITOLO 1: PERSONAGGI

INTO THE DUNGEON: REVIVED

BACKGROUND

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

♦ CACCIATORE ♦

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

◆ CRIMINALE ◆

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

♦ MARINAIO ♦

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

♦ MENESTRELLO ♦

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

♦ NOBILE ♦

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

♦ OPERAIO ♦

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

♦ SOLDATO ♦

Ottieni un'arma da guerra e un rango militare.

♦ Studioso ♦

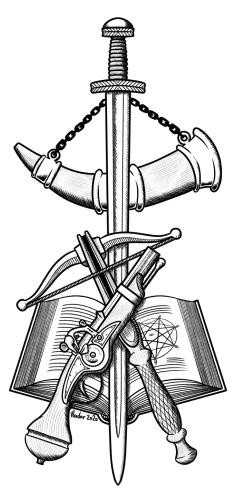
Ottieni un set da scrittura, un diario con i tuoi appunti e un libro sull'oggetto della tua specializzazione.

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

CREARE I TUOI BACKGROUND

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

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



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 passa un TS di FOR o DES.

SERPENTE VELENOSO

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

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

RANA FETIDA

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

Attacca senza motivo e di solito tende imboscate ai

Fetide e le attaccheranno con lo scopo di allontanarle. 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

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. 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-

SCHELETRO

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

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 Quando dovrebbe essere ucciso da attacchi fisici, si

SIGNORE DEI CERVELLI

Grazie alla sua capacità psichica può levitare, proiet-

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 turno 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

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 Persi

da questo attacco influenza la VOL invece della FOR ed

con energia psichica per d8 Danno. Il Danno Critico

Deflagrazione Mentale: attacca la mente del bersaglio 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-

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

di DES o è ingoiato per intero, Perdendo d10 DES ogni media o più piccola: il bersaglio deve superare un TS circolari. Può provare a ingoiare una creatura di taglia Si muove sottoterra lasciando sulla sua scia tunnel Danno Critico: il bersaglio è punto e Perde 3d6 FOR.

in più o rigurgita ogni creatura ingoiata.

finché non passa un TS di FOR o DES.

FOR 20, DES 3, VOL 5, 30pf, Armatura 3, d10 Pungiglio-

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.

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.

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

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

Sguardo Terrificante: quando lo Yeti si mostra e osser-



VERME Р РИРРИВЕО

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

sno prezzo.

all'Armatura Completa.

ARMI A DISTANZA:

Spaccalegna, etc.

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

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

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

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

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.

Potresti provare a rivendere un oggetto alla metà del

fermi sul posto.

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

Le armi da fuoco sono molto rumorose e ignorano

a una mano (1-mano), il secondo per quelle a due mani Se sono indicati due dadi, il primo è per le armi

Gli attacchi senz'armi fanno d4 Danno.

per tre giorni. trezzatura essenziale per accamparsi, sei torce e razioni standard, che comprende vestiti semplici, uno zaino, at-

Tutti i personaggi trasportano dell'equipaggiamento (f) oniroid an onnet

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

Ефиграсстанто

no da Acido ora e, se non è lavato via, d4 Punti di Acido (10s a fiala): a un singolo bersaglio, d4 Dan-ALTRI OGGETTI:

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

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

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

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

+ Armigero (5s): FOR 12, Armatura 2 (leggera +

+ 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).

Intervento 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-

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

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

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.

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).

specializzazione.

scudo), lancia (d6).

Tedoforo (1s): VOL 8.

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

diversamente indicato)

VARIE ED EVENTUALI:

d10 Danno da Scoppio.

fine del prossimo turno.

Cannocchiale.

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 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).

APPENDICE B: BESTIARIO

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 8 Danno e Perde d6 VOL in caso di Danno Critico.

ORCHETTO

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

Immorali 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.

Perdita di Punti Abilità

in un luogo sicuro.

o Apprendista.

L'Arbitro dovrebbe usare questi esempi come guida

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

diversi due tra i raggi qui in basso.

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. Raggio Telecinetico: un bersaglio non più grande di

a d12, a seconda delle dimensioni.

congelato sul posto o non scappa, Perde d6 VOL. 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-

CUBO GELATINOSO

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 Finché non lo si osserva pericolosamente da vicino,

Non compie attacchi normali: qualunque individuo

Astuti e pericolosi rettili dalle enormi dimensioni. So-

a meno che non vengano debitamente motivati.

particolare gli oggetti in oro. Il tesoro di un drago varrà I Draghi Rossi hanno l'istinto di accumulare tesori, in

Soffio di Fuoco: d6 Danno da Fuoco a chiunque si trovi morto potranno essere vendute ad acquirenti ad hoc. 5d20f. Se raccolte come si deve, le parti di un drago

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 Suggestione una volta a Riposo.

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

FOR 13, DES 15, VOL 6, 5pf, 2d6 Artigli, d8 Morso,

INTO THE DUNGEON: REVIVED

fetore che disgusta chi si trova nelle sue vicinanze.

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

immunità agli Incantesimi che alterano la mente.

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-

modo di spegnere le fiamme.

APPENDICE B: BESTIARIO

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

CONTEMPLATORE

funziona. Ogni furno, è in grado di sparare a bersagli vita. Sotto lo sguardo del Contemplatore la magia non Cerca attivamente di distruggere ogni altra forma di

Raggio Terrorizzante: TS di VOL o si cade in preda al

Raggio Disintegrante: de Danno che ignora

statici fino alle dimensioni di un elefante.

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

di poltiglia appiccicosa. bo prende Danno Critico, collassa in una pozzanghera sere tirati fuori dal Cubo con altri mezzi. Quando il Cusono digerifi. Non possono liberarsi da soli, ma devo esdono d8 DES ogni turno e d6 FOR ogni ora, finché non so che ci sia lo spazio per farlo. I soggetti inglobati Persuperi un TS di DES per scansarlo con un salto, ammesnon estito dal Cubo ne è inglobato a meno che non

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

no in grado di parlare, ma in genere evitano di farlo

non si superato un TS di DES o non si sia trovato un da Fuoco alla fine del suo prossimo turno a meno che all'interno della deflagrazione. Infligge inoltre de Danni

DOPO L'AVVENTURA

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

LIVELLI D'ESPERIENZA

cessivo. Non puoi passare più di un singolo Livello dioso. Dopodiché, passi al Livello d'Esperienza suca prescindere se sia stato qualcosa di umile o di grancosa 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-

Punteggio di Abilità: se il tiro è più alto del Punteggio Quando passi a un nuovo Livello d'Esperienza sced'Esperienza per sessione di gioco.

di Abilità, quest'ultimo aumenta di un punto fino a un gli un nuovo Tratto, ottieni dopf e tiri d20 per ciascun

Se nessun Punteggio di Abilità è cambiato, aumenta

massimo di 20. Is onit of our basso di Abilità più basso di un punto fino al

oisivoM .1

Il tuo personaggio è pronto per la sua prima Avventura.

2. Riconosciuto

ventura verso un luogo pericoloso prima di far ritorno Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno una Av-

alla civiltà.

venture da quando ha raggiunto il Livello Riconosciuto. Il tuo personaggio è sopravvissuto ad almeno tre Av-3. Esperto

sta creato allo stesso modo di un nuovo personaggio-Puoi adesso assegnargli un personaggio Apprendi-

4. Veterano giocante.

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

5. Maestro

Maestro soltanto il tuo personaggio. 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-

Se giocate un grosso modulo non ripartibile, il pasrapida, usate al suo posto la progressione di 3-5-7. Se la progressione di 1-3-5 Avventure sembra troppo Progressioni Alternative per l'Esperienza (opzionale)

1f-5f-25f-125f. ti in Avventura e da spendere in addestramento: saggio di Livello costerà oro e tesori guadagna-

Stordito: il soggetto è Frenato e non può agire. qualsiasi attacco o altra azione simile rivela l'attaccante.

Nascosto: gli attacchi del soggetto sono Potenziati, ma

Invisibile: gli attacchi del soggetto sono Potenziati

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

e i suoi attacchi sono Compromessi; i TS di DES dovuti

di DES per riuscire a completare azioni basate sulla vista

Solo uno per personaggio e segue semplici comandi.

evitarne una negativa si deve superare un TS di VOL.

Se la reazione verso un personaggio è incerta, per

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

tre problematiche serie di salute occorre un'assistenza

Per recuperare Punti Abilità Persi e riprendersi da al-

Inoltre, il Riposo potrebbe essere proibito per clima

no recuperare tutti Punti Ferita persi, ma potrebbe far

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

Fuggire per mettersi in salvo durante un inseguimento

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

a opponenti incapaci di ragionare o di provare paura.

che o alleate, ma non ai personaggi-giocanti e nemmeno

rivano a 0pf. Quanto detto si applica a creature nemi-

soli devono superare questo Tiro Salvezza quando ar-

deve superare un TS di VOL. Gli individui che sono da

do perde la metà dei suoi membri, il capo del gruppo

Per evitare che il suo gruppo venga messo in rotta quan-

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

agire prima di una Guarigione e deve essere condotto

è rispettivamente paralizzato o catatonico, non può

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

avverso, ambiente ostile, mancanza di razioni, ecc.

sprecare tempo prezioso o attirare pericoli.

Accecato: il soggetto potrebbe dover superare un TS

e quelli contro le creature Invisibili sono Compromessi.

Svenuto: i PF del soggetto si riducono a 0.

attacchi contro di esso sono Potenziati.

CONDIZIONI:

Compagni Animali

Punteggi di Abilità Impliciti

professionale o il ricorso alla magia.

a minacce esterne sono tirati con Svantaggio.

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 fina 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 chiamato in servizio come reclute poco qualificate (3pf). Un ulteriore 1% della tua popolazione è composto da militi di professione (FOR 12, 5pf, Combattente Novizio). Tutte le truppe devono essere equipaggiate come richiesto.

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

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

Grandi Battaglie: quando avete a che fare con grandi 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 1–2 giovane 1-2

d6 Ricchezza povero 3-6 di mezza età 3-5 nella media 7–8 vecchio ricco

| Occupazione | |
|-------------|--|
|-------------|--|

| Occupa | azione | | |
|--------|--------------------------|-----|-----------------------|
| 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

te. Ripeti il tiro in caso di duplicati. Poi, usa la tabella

Per scegliere quale tabella usare, tira il d8 per d4 vol-

Incantesimi 4. MAGIA

si arrampica

11 scava cunicoli

d20 5. Locomozione

INTO THE DUNGEON: REVIVED

13 serpeggia

SCOTTE

ħΙ

17

dinoccolato

счшшшч

acquatico

d20 5. Locomozione

COLLE

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 norma impossibile lanciarli in combattimento.

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 $2 \times Livello$ 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

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. Un Focus non funziona quando si indossa

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)



Ogni volta che prendi il Tratto Mistico, scegli quale dei



Trucchetti: sono trucchi di magia minori e non ve-

nell'Appendice A). trattempo Magico (vedi Contrattempi Magici Facoltativamente, ciò provocherà anche un Con-

oppure si prende la condizione Stordito per il prossimo

un TS di VOL per evitare Arcanocombustione Critica

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

Incantesimi Distintivi

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-

* Tira altre due volte 10 pianta 20 mutaforma* *ooinerico* əəsəd imprevedibile urlante 20 10 9bionsmu 81 mollusco, verme tende imboscate furente ogunj 17 ucello 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. 9 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 9 dlo 8. Materiale dlo 8. Materiale 14 parassita armato oiseug ib otinum oviseba olos oidoso nu noo 6 sordo 12 minuscolo acustico ositonqi 11 acido senza testa proboscide uoo d20 3. Tratto d20 3. Tratto senza occhi con molteplici teste senza cervello con molteplici occhi ojnw 8 cieco 7 munito di corna l bicefalo tenebroso 70 multicolore 10 osouiggur 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 8T que teste 8 13 pelato con barbigli osiriste que gambe alidisiv s non ammalato seuza gambe due braccia 9 otsizarggs 11 muscoloso senza braccia 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 15 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 bJana striscia 81 8 oəigem 1 artificiale 17 softerraneo 7 lento dl2 1. Natura dl2 1. Natura si teletrasporta ղուլոց 15 si impenna əlidommi

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

(Inc. = Incantesimo)

40 Incantesimi Random

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

| 48 Incantesimi Random | | | | | |
|-----------------------|----------|-------|------|--------------|------|
| d6,d8 | Inc. | d6,d8 | Inc. | d6,d8 | Inc. |
| 1,1 | 1 | 3,1 | 17 | 5,1 | 33 |
| 1,2 | 2 | 3,2 | 18 | 5,2 | 34 |
| 1,3 | 3 | 3,3 | 19 | 5,3 | 35 |
| 1,4 | 4 | 3,4 | 20 | 5,4 | 36 |
| 1,5 | 5 | 3,5 | 21 | 5,5 | 37 |
| 1,6 | 6 | 3,6 | 22 | 5,6 | 38 |
| 1,7 | 7 | 3,7 | 23 | 5 <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 |
| I | 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

ojuəwnpuj

10

8

Z

gonnella

ginppa

tarsetto

cintura

cappuccio

cappotto

cappello

ргасће

abito

d20 Indumento

5 elisir o pozione

sto, ecc.)

cipria o polvere

candela o torcia

o nuguento

oilo ,omeslad [

d10 Consumabile

caraffa

5 bottiglia

procea

porsa

Contenitore dl2 Contenitore

l borraccia o fiasca

Consumabile

9

7

cipo (trutto, impa-

cotanetto o scatola

91S9V

tunica пьунг

scarpe

15 paramenti

inolatinaq 41

12 mantello

d20 Indumento

veleno

əwəs o

o pittura

inchiostro

d10 Consumabile

12

Q

9 fiala

taretra

dl2 Contenitore

7 corno potorio

legume, radice

gessetto o matita

tascapane o zaino

11 sacchetto o sacco

6 erba, fiore o foglia

13 manto

11 guanti

sandali

20

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 creanascoste nei paraggi.

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

immobile di fua ideazione.

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 19. Identifica: svela le proprietà base di un oggetto ma-

area. TS di DES per evitare scivolamenti. 18. Grasso: rende scivolosa una cosa o una piccola Compromessi.

la area afforno a te. Un affacchi a disfanza sono 17. Foschia Coprente: della foschia copre una picco-

cono medio. TS di FOR per resistere.

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

out la onaiq evoum is e olous lab ibeiq & a aut metro di 3 piedi, che può reggere 100 libbre, flut-

15. Disco Fluttuante: crea un disco orizzontale del diadopo che ha preso Danno.

14. Destrieto: convoca un cavallo da corsa. Sparisce 33. Scudo: un disco invisibile ti dà +1 Armatura ignora l'Armatura.

da una battaglia.

Coraggio: finché non Riposa, una creatura consen-

cane. Non ha vincoli di lealtà verso di te. nare non intelligente non più grande di un piccolo

11. Convoca Creatura: chiama una creatura extrapla-

i linguaggi parlati e scritti.

10. Comprensione dei Linguaggi: comprendi tutti 28. Protezione: ignori il prossimo caso di effetti nocivi di FOR o non può più muoversi.

Colla: un singolo oggetto viene incollato a un altro.

amichevole fino al suo prossimo Riposo.

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

7. Cancella: scritti normali o magici svaniscono al tuo è difficile da notare o da rintracciare.

6. Camuffamento: chiunque si trovi adiacente a te piccola sfera cadono lentamente.

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

4. Blocca Porta: mantiene chiusa una porta.

 Auto-Mascheramento: ti cambi l'aspetto del viso. Animare Corda: muovi una corda al comando.

udibile solo da te. Persistente.

I. CERCHIO

e va direttamente sul Punteggio di FOR.

deve superare un TS di DES o l'attacco bypassa i PF 40. Vero Colpo: il bersaglio del tuo prossimo attacco Perde d4 FOR.

39. Tocco Gelido: TS di FOR o una creatura vivente

Elettricità che ignora l'Armatura.

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

36. Sopportare Elementi: chiunque si trovi adiacente

letargiche, il che Riduce i loro dadi del Danno.

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.

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 umanoi-

provenienti da una specifica fonte.

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.

I. 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

tovaglia 47–48 incensiere o statuetta oidoset 66-69 tavoletta 43-44 grimaldello ₹6-86 91-92 tappeto 41-42 gemma o perla əuojunds 06-68 oidoosqe sbazzola 98-58 35-36 fischietto sella ₽8-68 33-34 ferro di cavallo гсоbч 28-18 31-32 fazzoletto scettro o verga protesi 87-77 27-28 cristallo o sfera aqiq 23-24 clessidra 73-74 piccozza o seccpio oiossav o ottaiq 19-20 cavatappi 04-69 penna d'oca 17-18 carte o dadi 89-49 65-66 pala 15-16 cannocchiale ombrello 13-14 candelabro ₹9-64 о соррена 11-12 calice, coppa 61-62 occhiali 59-60 moneta martello 85-75 55-56 manette bacchetta o talismano ordil 42-54 51-52 lente o monocolo Oggetto 001P ollətnam ab alliqa 19 pettorale əşuəpuəd 8T

oilgetnev 001-99

49-50 lanterna

olobi 84-64

39-40 gancio

isidrof 86-76

29-30 falcetto

25-26 corda

21-22 ciotola

9-10 braciere

8-7

₽-6

0gs 2–1

Miscellanea

otteggO 001b

9–9

pastone

amuleto

fermaglio 10 fascia diadema o tiara o coroncina 17 orecchino cotona onoilgabom of collana 9 15 medaglietta cavigliera 9 14 maschera catenina 13 gorgiera 3 braccialetto penda oculare 12 forcina 11 fibbia da cintura anello d20 Gioiello d20 Gioiello

Tira per un oggetto magico a caso e per il suo aspetto

esteriore. Pensa alle sue proprietà basandoti su come

51-70 miscellanea 91-100 arma opnos 06-₽8 ollaioig 02-14 armatura completa 31-40 indumento 81-83 armatura leggera 08-₹4 11-30 consumabile 71-73 strumento musicale 1-10 contenitore oqiT 001P oqiT 001b

OGGETTI MAGICI CASUALI

CAPITOLO 4: MAGIA

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. **Assordare:** assorda chiunque in'area intermedia.
- 4. Altera Sembianze: assumi le sembianze di una creatura simile a te.
- 5. Bocca Magica: tocchi un oggetto e lo fai parlare una 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'immagina 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 un mano incorporea luccicante per recapitare un tuo Incantesimo da contatto come azione in uno dei tuoi prossimi turni.
- 24. Mosse da Ragno: puoi spostarti su soffitti e pareti.
- 25. Nube di Nebbia: della nebbia ostacola la visione in un'area grande. Gli attacchi a distanza attraverso 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 Incantesimi.
- 43. **Tocco del Ghoul:** TS di FOR o il bersaglio è Stordito finché non supera un TS di FOR alla fine del suo turno; nel mentre emana un fetore che disgusta chi si trova nelle sue vicinanze.
- 44. Tocco di Idiozia: TS di FOR o si perde d4 VOL.
- 45. **Trappola Fantasma:** fa sembrare che un oggetto sia protetto da una trappola. Persistente.
- 46. Trucco della Corda: una corda conduce verso uno spazio extradimensionale che può ospitare fino a sei creature.
- 47. Vento Sussurrante: invia un breve messaggio a un gruppo o a un singolo bersaglio conosciuti entro un miglio.
- 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)

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

Armi complici a dictanza (1c)

| mini scriptici u distanza (15) | | | | | |
|--------------------------------|----------------|----|-------------------|--|--|
| 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 | Tool | d20 | Tool |
|-----|------------------|-----|------------------|
| 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

| | | | 01 | | | | | TRATT |
|---|---------------|------------------------|-------|--------|----------|---------------|------------|-------|
| | | scacciapensieri | 6 | | | | | |
| | , | ribeca, viola, violino | 8 | sg | 13 | 11 | 6 | 70 |
| liuto, mandolino | | | 7 | sg | II | 6 | 13 | 61 |
| | | ghironda | 9 | s9 | II | 13 | 6 | 18 |
| | | flauto, ocarina | 9 | s9 | 11 | 6 | 13 | 71 |
| | eu! | cornamusa, zampog | ₽ | sΖ | 13 | 6 | 11 | 91 |
| | 0 | ciaramella, cromorn | 3 | sΖ | 6 | II | 13 | 15 |
| | | cetra, dulcimer | 7 | sΣ | ħΙ | II | 6 | ħΙ |
| | | arpa, lira | Ţ | s8 | 6 | 13 | II | 13 |
| itrello Strumento Musicale | | 01P | sg | 13 | 91 | 8 | 12 | |
| | | Mene | sΣ | 10 | ħΙ | II | II | |
| oniqmer | 9 | grimaldelli | 3 | sΖ | 6 | 12 | ₹ I | 10 |
| piede di porco | 9 | dadi truccati | 7 | s8 | 13 | 11 | 10 | 6 |
| (sfollagente) | | | | s9 | 10 | 12 | 12 | 8 |
| manganello | ₽ | carte segnate | I | sζ | 12 | 10 | 14 | 7 |
| Arnese da Crimin. | 9p | Arnese da Crimin. | 9p | s8 | ħΙ | 10 | 12 | 9 |
| | | | Crimi | s8 | 12 | ħΙ | 10 | 9 |
| osoibute | 8 | Menestrello | ₽ | s8 | 10 | 12 | SΙ | ₽ |
| Soldato | Z | oisniraM | 3 | s8 | Ι2 | 10 | 12 | 3 |
| Operaio | 9 | Criminale | 7 | s8 | 91 | 12 | 10 | 7 |
| Mobile | Ś | Cacciatore | I. | s8 | 10 | 12 | 91 | I |
| Background | 8p | Background | 8p | Denaro | ΛΟΓ | DES | FOR | 97p |
| _ | le richiesta. | | | ITVNS | NAGGI CA | Ь ЕВЗО | | |
| Scegli o tira per un Background e per ogni altra tabell | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

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

Scienze Fisiche (chimica)

Scienze biologiche (zoologia)

Scienze Biologiche (medicina)

Filologia (lingue straniere)

Filologia (lingue morte)

I Filologia (folclore e letteratura)

Scienze Biologiche (erboristeria)

rivoltella

claymore

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 Fisiche (astronomia e fisica)

8

oibute 21b

ufficiale

picchiere

cavaliere

I arciere

d6 Grado

5 pastorizia

4 muratura

miniera

де Гачого

spadaccino

moschettiere

e faglio di legname

giardinaggio

agricoltura

Omorner (on small pri

osoibute

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

| Mistico: tira per stabilire a caso Trucchetti (d20) e I | | | | | |
|---|-----|-------------|-----|--|--|
| | | Duellante | ٤'٦ | | |
| Taumaturgo | 3,5 | Combattente | 7'7 | | |
| Tattico | ₹′€ | Comandante | 1,2 | | |
| Spaccone | ٤'٤ | Onidooo | S'I | | |
| oloissaisI | 3,2 | Dlindato | ₹¹I | | |
| Provetto | ľΈ | Berserker | ٤'١ | | |
| ositsiM | 5,5 | Belva | 7'1 | | |
| Guaritore | ₹′7 | onissassA | ľľ | | |
| onen co,ed onen co, | | | | | |

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

Provetto: tira per due aree di Competenza.

| | | | degli alcolici |
|----|-------------------|-----|----------------|
| 9 | ənoizagivan | 10 | tolleranza |
| ŧ | furto con scasso | 6 | seguire tracce |
| 3 | furtività | 8 | fibiqer |
| 7 | atletica | Z | origger |
| | ilsmins | | |
| I | accudimento degli | 9 | ənoizsizogən |
| 01 | Competenza | OIP | Competenza |
| | _ | | _ |

Taumaturgo: tira per un paio di Doni a caso.

3° CERCHIO

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

2. Blocca Persona: Stordisce una creatura umanoide

3. Capanna Minuscola: crea un rifugio per dieci

ri innaturali (extraplanari, non morti, ecc.) entrino 4. Cerchio Magico: evita che un certo tipo di esse-

a meno che non superi un TS di FOR alla fine del

immune a uno specifico tipo di Danno elementale.

tali sforzi. Persistente.

18. Offuscare:

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

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-

ignora l'Armatura a chiunque nella stessa fila.

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

8. Forma Gassosa: una creatura consenziente diven-

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

6. Dislocazione: ottieni Vantaggio ai TS dovuti

5. Chiaroudienza/Chiaroveggenza: ascolti o vedi

Adatto a una sola creatura. Persistente.

dalla distanza o attraverso un muro come se tu fossi

o escano a meno che non superino un TS di VOL.

per camuffare l'aspetto di una creatura.

fanno de bonus di Danno da Fuoco.

Punteggio di FOR.

a Danno Critico. Persistente.

all'effetto quando vogliono. Persistente.

evitando così il prossimo attacco contro di te.

17. Nube Maleodorante: vapori nauseanti riempiono

le frecce, le creatura più piccole e i gas.

14. Lingue: puoi parlare qualunque linguaggio.

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

nasconde un bersaglio dalla

20. Portale di Convocazione: chiama un essere extradi una sfera intermedia.

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

36. Volare: una creatura vola.

Invisibli nei paraggi.

16. Muro di Vento: una linea di vento forte fa deviare 32. Tocco Vampirico: con un TS di FOR fallito, una

e Vantaggio/Svantaggio ai TS di DES.

cità di movimento e ottiene +1 o -1 Armatura

tivamente al doppio o alla metà della sua velo-

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

34. Vedere Invisibilità: rivela le creature e gli oggetti

assordati per un turno e prendono d8 Danno.

33. Urlo: i soggetti in un cono intermedio sono

creatura vivente perde d6 FOR e tu recuperi tutti

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-

Compromessi. TS di DES per evitare scivolamenti.

me vengono spente e gli attacchi a distanza sono

nunciato. I TS contro azioni che sono nocive per il

prende è costretto a seguire il piano d'azione pro-

cantesimo non è spezzato o la creatura non subisce

falliscono il proprio TS di VOL; dura finché l'In-

28. Sonno Profondo: fai addormentare de creature che

27. Sogno: invii un messaggio a chiunque stia

26. Sigillo della Serpe: incidi un piccolo simbolo te-

25. Sfera di Invisibilità: il bersaglio e chiunque si trovi

superi un TS di VOL alla fine del suo turno.

stuale che Stordisce chi lo legge a meno che non

attaccano o non si allontanano troppo dal bersaglio.

in una sfera piccola vicina sono Invisibili finché non

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.

gico e lo restringi a un sedicesimo della sua taglia

23. Rune Esplosive: incidi delle Rune che fanno d10

22. Restringere Oggetto: tocchi un oggetto non ma-

21. Respirare Sott'Acqua: le creature scelte da te

possono respirare soff acqua.

lealtà verso di te.

31. Tentacoli Neri: alcuni tentacoli si avvinghiano

30. Tempesta di Nevischio: in un'area grande, le fiam-

29. Suggestione: TS di VOL o il bersaglio che ti com-

bersaglio sono tirati con Vantaggio.

dormendo.

Persistente.

puoi scegliere quale essere sarà e non ha vincoli di

planare che desidera entrare nel tuo piano. Non

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. Locazza 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 N | lavigazione |
|-------|----------|-------------------------------|-------------|
| 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 potrebbero ostacolare la visione, il combattimento a distanza e impedire il Riposo fino al raggiungimento di un riparo.

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

Nuotare in acque tempestose richiede un TS di DES. Fallendo, il soggetto viene è 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 prendono d6 Danno per ciascun turno trascorso senza respirare.

VIAGGIO IN VOLO

Le creature volanti viaggiano per 8 ore/giorno prima di sostare per la notte. Gli oggetti magici volanti hanno 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 × 10 piedi del valore della loro velocità su Griglia (di solito, 30 piedi; ±10 piedi su terreno sgombro o difficile; ×½ quando sono ingombrati; ×1½ quando rinunciano a qualunque azione in quel turno).

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

Unità di Misura

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

Volume

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

- + 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

Si può viaggiare per 8 ore/giorno prima di doversi

Carrozzone

8

Passeggeri

9-

G+

01-

91

Miglia Griglia

s0£

JΙ

S02

I-

T+

7-

7-

I-

Į+

Miglia Griglia

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.

Barca a Chiglia

Cavalieri Costo

Costo

1 T

Carico

2 t (4000 lb)

(dI 002) 1 1/4

(4I 004) 1 %

Carico

lo spazio di carico. I valori per spazio di carico

Passeggeri: le persone a bordo occupano 1/8 t del-

e cavalieri/passeggeri si escludono a vicenda.

Carrozza

Carretto

Veicolo

Elefante

Cavallo, Camello

+ Terreno Difficile

in Sella:

+ Terreno Accidentato

(eccetto che per asini e muli)

+ Elefanti in una giungla

+ Camelli in un deserto

re in cerca di cibo, ecc.)

+ Terreno Accidentato o Difficile

+ Cavalli su di un terreno libero

re, aggirarsi furfivamente, anda-

Attività Concomitanti (esplora-

cavalcatura o veicolo sovraccarico

Ingombro oltre le 50 libbre a piedi

richiede una Prova di Sfinimento

viaggio e applicatelo all'intera durata.

Accidentato deserto, foresta,

Esempio

viaggio o si deve fare una Prova di Sfinimento per ogni

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

Sosta: bisogna sostare per un giorno ogni 6 giorni di

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

nante per un giorno (o per una mezza giornata) di

giungla, montagne,

prateria, pianure

Per velocizzare i calcoli, scegliete un terreno domi-

Marcia Forzata per 2 ore extra,

Modificatore alla Velocità

giorno extra di viaggio.

Difficile

Sgombro

Terreno

VIAGGIO

calcolo delle distanze.

fermare per la notte.

Condizioni Meteo Estreme

Condizioni Meteo Rigide

Gruppi Grandi

onisA ,oluM

Cavalcatura

2° CERCHIO Perdersi è sempre possbile quando si attraversano ter-

viaggio non fa progressi. I personaggi girano in cerchio. Per oggi, il luogo sconosciuto. I personaggi si sono persi! Vagano verso un

Griglia: una griglia di caselle da 5 miglia semplifica il un d6; viceversa, tirate un d4: qualche circostanza vantaggiosa nella traversata, tirate bia o una pioggia intensa, etc. Se potete avvalervi di una reni estranei o pesantemente oscurati, in un densa neb-

a 100 piedi (albero della nave, cima di un albero, tor-6 miglia a 25 piedi di altezza, (tetto, collina), 12 miglia Orizzonte: l'orizzonte dista 3 miglia a livello del mare, 4-6 I personaggi sono sulla buona strada.

tortuoso. La distanza percorsa va dimezzata. I personaggi avanzano facendo un percorso

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

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

metà per viaggi a breve percorrenza.

Macchine d'Assedio: potrebbero essere pizzate su

Razioni: cibo e acqua per una persona occupano 1/10 t

Passeggeri: occupano 1 t dello spazio di carico o la

Tariffe: potrebbero variare da 1p a persona per at-

5 miglia percorse in un viaggio a lunga percorrenza.

traversare un fiume o un lago a 1s a persona per ogni

con corrente a favore e con la velocità di quest'ultima.

stessa quantità. Le zattere di fortuna si muovono solo

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

(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-

8T

100 150t 200f

1 I.

10 81

10

1001 1201

1001 101

19I 19

— 1 ½

20 t 25f

(200 lb) dello spazio di carico per mese di viaggio.

18. Metamorfosi Funesta: TS di FOR o trasforma di un singolo bersaglio avversario. IX. Mano Interposta: una mano blocca 5d6pf di Danno

nei paraggi al momento del lancio. Persistente. co tra soggetti alleati. Tutti i bersagli devono essere 16. Legame Telepatico: crea un collegamento telepati-

le fiamme, alla fine di ogni prossimo turno. TS di DES o non si trova un sistema per spegnere no da Fuoco ora e poi, finché non si supera un

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

VOL. Persistente. 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,

14. Grazia Salvifica del Mistico: se il bersaglio prende

3d6pf, d8 Morso. Persistente. raggi di chi ha lanciato l'Incantesimo. VOL 15,

fare la guardia o attaccare e resterà sempre nei pa-13. Fedele Segugio del Mistico: un cane fantasma può sparisce per un minuto e poi ritorna in sicurezza.

no d'esistenza natio. Se nativa del piano corrente, 12. Esilio: TS di VOL o una creatura ritorna al suo piaripetuto ogni volta che si nuoce al bersaglio.

noide è controllata per via telepatica. Il TS va 11. Dominare Persona: TS di VOL o una creatura uma-

sono distrutti del tutto a 0pf. polverizza. I bersagli non più grandi di un elefante ra. Fallendo un TS per Danno Critico, la creatura si

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

e metallo. Persistente.

8. Creazione Maggiore: crei un oggetto di pietra

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

un'entità extraplanare. TS di VOL o perdi d6 VOL. 6. Contattare Altro Piano: ti fa porre una domanda a si trovi all'interno di un cono grande.

5. Cono di Freddo: dl2 Danno di Freddo a chiunque duplicato e viceversa. Persistente.

lunque Danno inferto a te, lo subisce anche il tuo o disubbidirti ed è sempre dell'umore giusto. Quacato. E incapace di fare magie, non può nuocere

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

compito, una creatura extraplanare che fallisce un 3. Ceppi Planari: intrappola, finché non esegue un

il massimo Danno possibile. Persistente. 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

gamma di risultati del tiro originale. glio è alterato da un ±d12, ma non può uscire dalla 1. Altera Fato: il risultato del prossimo tiro del bersa-

- o roccia in fango.
- 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
- 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 creatual 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 prezioun'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



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 Ouotidiane | 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 | Legn | o 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 pied | di 20f | 100f | |
| Rocca grande, P=400 pied | di — | 300f | |
| Torre piccola, P=100 pied | i 5f | 25f | |
| Torre grande, P=200 pied | i 10f | 50f | |
| Dungeon, 10 piedi cubi | 20s (terra |), 1f (roccia) | |
| Fossato, 100 piedi | 1f (terra) | , 5f (roccia) | |
| Strada, 1 miglio | 5f su t | erreno Sgon | nbro, |
| | 10f su A | ccidentato, 20 | Of 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 | 1 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).



Ti crescono delle branchie.

ESPERIENZA DEI COMPAGNI ANIMALI

costa risorse e richiede giorni almeno x10 volte tanto

(ideare un nuovo Incantesimo, se l'Arbitro lo consente,

Mistico - Cerchio, le risorse sono perse in ambo i casi

Cerchio. Riesce X su 6 volte, X = 1 + Livello da

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.

sce di un punto (fino a 3). de: 1-2 = FOR,

Uno dei tuoi Punteggi di Abilità diminui-

un punto (fino a 20). d6: 1-2 = FOR, 3-4

Uno dei tuoi Punteggi di Abilità aumenta di

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-

I tuoi piedi si trasformano in zoccoli.

Perdi una parte del corpo a caso.

Ti cresce una parte del corpo a caso.

9b9iq [I-0]

oidooo

absiq lsb otib

12 magenta orchidea

viola lavanda

blu oltremare

verde malachite

olsis uld

9nomil ollsig 7

dl2 Colore

Parte del Corpo

Pergamena: 20s × Cerchio in risorse, d4 giorni ×

e prevede l'uso di alcuni rari ingredienti).

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

= DES' 2-9 = ΛΟΓ

senz'armi).

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

Contrattempo

qeute

CONTRATTEMPI MAGICI

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-Quando i Mistici falliscono il proprio Tiro Salvezza per

magico, ecc.).

13-16 Il colore dei tuoi occhi cambia a caso. 9-12 I tuoi vestiti crescono di una taglia. Ottie-Il colore dei tuoi vestiti cambia a caso. Emetti un forte odore per un giorno. ₽-I

29-32 I tuoi capelli crescono come se fosse passato 25-28 I tuoi capelli cadono. a caso (i nuovi capelli crescono normali).

colore a caso per d12 mesi. 33-36 La tua pelle prende una tonalità satura di un

3 = piume, 4 = spine. per dl2 mesi. d4: 1 = pelliccia, 2 = scaglie,

Riposi. 44-46 Prendi la condizione Stordito finché non 41-43 Svanisci per un minuto.

50-52 Prendi la condizione Invisibile per un'o-Riposi.

Incantesimo.

non Riposi.

Riposi.

68-70 Prendi la condizione Accecato finché non 65–67 Vedi le cose Invisibili per un'ora.

85-86 I tuoi canini diventano lunghi e affilati.

sedicesimo della sua taglia per un'ora.

Svantaggio ai TS di FOR e Riduci il dado del

Vantaggio ai TS di FOR e Incrementi il dado

81-82 La tua arma principale si restringe a un

79-80 Dimezzi la tua taglia per un'ora. Ottieni

77-78 Raddoppi la tua taglia per un'ora. Ottieni

83–84 La tua lingua diventa biforcuta.

Danno delle tue armi.

.itanitsirqir onos 44 iout I 67–75

73-74 I tuoi PF scendono a 0.

del Danno delle tue armi.

71-72 Una nuvola di fumo ti ammanta.

62-64 Non puoi più parlare finché non Riposi.

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.

ra o finché non attacchi o non lanci un

Prendi la condizione Svenuto finché non

37-40 La tua pelle si ricopre di una crescita a caso

21-24 Il colore dei tuoi capelli cambia in un colore

17-20 I tuoi occhi emettono luce intensa per un

ni Svantaggio ai TS di DES finché non sono

d4: 1 = menta, 2 = aglio, 3 = aceto, 4 = zolfo.

d100 Contrattempo

INTO THE DUNGEON: REVIVED

Comprendere il Danno

procede ai tiri.

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

L'Essenza di un Buon Arbitraggio

situazione corrente e sul prosieguo del gioco. 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-

In genere, se le altre persone partecipanti stanno corren-Una Nota sul Rischio tirati i dadi.

3. Potrebbe essere fattibile, ma c'è un rischio. Vanno menti, che venga scelto un altro approccio.

 Von è possibile. Chiedi, magari dando suggeri-E qualcosa che il personaggio può fare in sicurezza.

Arbitro, hai solitamente tre opzioni:

sa vorrebbero far fare ai rispettivi personaggi, tu, da

Quando le altre persone partecipanti descrivono co-

Sapere Quando Tirare

5. CONDURRE IL GIOCO

le per l'aumento di Punteggi di Abilità e PF usate per gno animale supera tre Avventure. Usate le stesse rego-TS di VOL: evitare conseguenze nocive attraverso no esperienza, fatelo una volta sola, quando un compa-Se volete consentire che i compagni animali accumulizioni rapide, controllo del corpo nella sua interezza

la concentrazione, l'autodisciplina e il controllo della

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.

TS di DES: evitare conseguenze nocive attraverso rea-

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:

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

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

risultato rispetto alla situazione attuale.

è efficace solo contro bersagli viventi.

parte potrebbe farne d12.

agli attacchi del combattimento.

Tiri Fortuna

Sinned itnsuQ

di e conoscono ogni cosa che riguardi la loro ristretta

sibilità su 6 relativamente al loro vasto campo di stu-

ro esperienze passate; quelli specializzati hanno 4 pos-

sa al di fuori della loro area di conoscenza e delle lo-

I personaggi hanno 2 possibilità su 6 di sapere qualco-

Sta a te, poi, decidere cosa significhi in concreto un dato

e uno alto significa che sono stati colpiti dalla malasorte.

tira un d6: 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

Da Arbitro, a volte potresti volere un elemento di alea-

cità, Svantaggio a certi Tiri Salvezza, ecc., ma in genere

chi, causare la Perdita di Punti Abilità o effetti come ce-

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

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

ti dall'Armatura né richiedono Tiri Salvezza da Danno

non sono tiri per il Danno, quindi non sono influenza-

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

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

Danno della tua arma. Se non è specificata una taglia

dado cambia di uno nella gamma d4-d12.

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

Incrementare/Ridurre i Dadi del Danno: la taglia del

stesso ordine. Poi, gli attacchi sono raggruppati e si

le azioni dei personaggi in combattimento seguendo lo

scata dalle retrovie, ecc. Da Arbitro, fa' domande sul-

Notazione per gli Attacchi: NdX significa tira N dadi

Perdita di Punti Abilità: i tiri per i Punti Abilità Persi

Critico, salvo quando diversamente indicato.

Considera che effetti potrebbe avere su di una co-

Veleno: il veleno potrebbe Compromettere gli attac-

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 Chapter 4: Magia come riferimento per livelli di potere e possibili effetti.

Stima approssimativa del Danno:

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

Incantesimi a effetto continuato e ad area infliggono di solito meno Danno rispetto a quelli 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 richedere un'attivazione. L'efftto 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

Squallido (d4s/mese) : Perdi d4 Punti Abilità per Se la vostra partita è incentrata particolarmente su di ciascun Punteggio di Abilità, la tua reputazione ne risente.

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

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

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

Dimezza le spese se vivi a casa tua.

CAPACITÀ DI CARICO

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

| FOR | Trasp. (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

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.
- 18-19 Paralisi finché non arriva un Danno o chicchesia non usi la propria azione per scrollartela di dosso.
- Svieni. Per riprendere conoscenza, hai bisogno dell'assistenza di un soggetto alleato e di un Riposo.

| d20 | Effetto Prolungato |
|-------|---|
| 1–4 | Incubi. |
| 5–7 | Allucinazioni. A discrezione dell'Arbitro. |
| 8-10 | Mutismo. Perdi la capacità di parlare. |
| 11-13 | Fobia. Gli attacchi contro la causa della fobia |
| | sono Compromessi. |
| 14-15 | Paranoia. Svantaggio ai TS di VOL. |
| 16-17 | Vertigini. Svantaggio ai TS di DES. |
| 18-19 | Debolezza. Svantaggio ai TS di FOR. |
| 20 | Torpore. Non puoi eseguire azioni. |

Effetti Residuali

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

ESEMPI DI OGGETTI MAGICI

APPENDICE A: REGOLE AGGIUNTIVE E ALTERNATIVE

questa appendice. un gioco dal regolamento leggero: tenetelo a mente se

PERSONAGGI

Рекѕоилсы Ефигівкаті

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

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

PERSONAGGI COMUNI

Poi, niente Tratti, scegliete solo un Background. ni, tirate 248 + 1 per i Punteggi di Abilità e de per i PF. Se fallisci un Tiro Salvezza per Danno Critico, tira per Se volete che i personaggi-giocanti siano persone comu-

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 Pun-Novizio, scegliete un Tratto, tirate di nuovo per i PF te-Quando dovrete avanzare un personaggio simile a

LA FORTUNA AIUTA L'AUDACE

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

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

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

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-

softratto 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-

TIRI SALVEZZA DI GRUPPO

CONTESE

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

Commozione cerebrale. Svant. ai TS

Emorragia interna. Perdita di d6 FOR.

Cranio fratturato. Perdita di d6 VOL.

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

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

10-11 Costola incrinata. Svant. ai TS di DES.

Ematoma. Nulla di serio.

subisce un secondo colpo).

Costole rotte. Perdita d6 DES.

in un raggio di 10 piedi e pertanto non comunemente doppio della distanza. Candele e simili illuminano solo gio di 30 piedi. Grandi falò potrebbero proiettare luce al Torce, lanterne e fuochi da campo illuminano in un rag-

Foschia, fumo e simili riducono il raggio della metà. utilizzate da chi va in Avventura.

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

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

con olio da lampada. guardie un Tiro Salvezza di Gruppo di DES.

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

degli Incantesimi. + I Mistici usano la regola della Selezione Casuale $\label{eq:presention} \mbox{ deciderete di usare una qualsiasi delle regole presenti in } \mbox{ $ Per aumentare la difficoltà, usate le regole seguenti: } \mbox{ }$

INTO THE DUNGEON: REVIVED

- combustione Critica, subiscono un Contrattempo + Quando i Mistici falliscono il loro TS per Arcano-
- pria azione per occuparsi della ferita o Perderà bisogno che un personaggio alleato spenda la pro-
- + I personaggi che prendono Danno Critico hanno
- d6 FOR a ciascun turno successivo.
- pongono invece la perdita dell'arto. I tiri di Ferita + Usate la regola delle Lesioni. I tiri di Arto rotto im-
- gravissima cambiano in morte istantanea.

LESIONI

6I

ZΙ

2-9

₽-I

91

risolti tramite Guarigione.

Lesione una lesione. Gli effetti di una lesione potrebbero essere

Cicatrice. Questa lascerà un segno.

Guanti di Seta di Ragno

Maschera del Camuffamento

Mantello della Discesa

appropriati.

e scivolare per un breve tratto.

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

Elmo della Respirazione

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

Diadema dell'Empatia

Questo anello di salice fa recuperare 1 Punto di FOR

Perso al giorno.

Anello della Rigenerazione

l'amuleto va in pezzi.

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

Amuleto di Protezione della Salute

(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 Tappeto Volante

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 viegio 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 sui 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

successivo uso da parte dello stesso personaggio.

Focus del Mistico.

Mutapelle

volta al giorno.

ulteriore ispirazione. 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

per il Danno Critico dovuti a questo veleno vanno fatti

su di un'arma idonea o su di un set di munizioni, i tiri

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 I nC .3 us t = 2 su t = 2 us t = 2 us t = 1 su t = 1 omiesimo

cantesimo in arrivo in base al relativo Cerchio:

delle possibilità di riuscire a bloccare un In-

Questo scudo d'acciao lucidato a specchio ha

bersaglio e per questo annulla Compromissioni da

Questo esotico bumerang d'avorio trova sempre il suo

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

Verga della Rivelazione

Bacchetta della Scossa

Veleno Mortale

Punti di FOR Persi.

Incantrsimi 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.

con 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 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 | Hicohilo |
|-------|---|
| 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)

Cerchio del Tradimento

ESEMPI DI TRAPPOLE

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 Galleria 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-

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

linnab d onos H (oth hiq othtlusir li nau Uthred: (tira d8 (Danno dell'arma) + d4 (dado bonus) e

un rumore da disturbo elettrico, ma è ancora in piedi. vs Danno Critico, che riesce) La copia ruggisce emettendo l'equilibrio e tagliandole un fianco. (tira un TS di FOR dui) la spingi indietro con un calcio, facendole perdere prende nota che l'opponente è ora a Opf, con 3 Danno resi-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 esci 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

cidere Toku o Uthred. Userò l'Incantesimo Tocco Gelido Ezekiel: mai avrei pensato di dover scegliere tra l'uc-

che ho conservato per distruggere la copia di Uthred.

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

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.

veniamo noi?

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!

manico della mia ascia. 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?

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

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

me ne vado a controllare il pozzo.

ESEMPI DI OSTACOLI

o intensita). Una zona con forza di gravità alterata (direzione Anomalia Gravitazionale

Attivazione Remota

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

Barriera Mentale

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

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

Fortezza Volante

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

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

Passaggio Sott'Acqua

Una stanza allagata con un tunnel sul fondo.

Pavimento di Cristallo

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

Sala Controllo

il dungeon. Non sono presenti segni o istruzioni. no corridoi, cancelli e dispositivi nascosti attraverso Una stanza piena di leve e di bottoni che scambia-

Sfera di Negazione della Magia

da 5 possibilità su 6 a 1 su 6). 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 Incantee disattiva così Incantesimi e oggettistica magica quanlossale guglia di pietra, che risucchia l'energia magica Un misterisoso dispositivo, situato in cima a una co-

altrimenti si prende d10 Danno mentre si passa.

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 Chapter 1: Personaggi, in special modo ai "boss".

Effetti da Danno Critico

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

Coppie

Un tipo di mostri Potenzia gli attacchi dell'altro, 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.