



## **Benvenuto in Family Dungeon**

**qui troverai le schede dei personaggi principali, la scheda delle razze per personalizzare i personaggi, la scheda dell'inventario per annotare tutti gli oggetti e ritrovamenti nel corso dell'avventura e in fine le mappe modulari per comporre le tue avventure o giocare quelle del libro (le mappe non sono obbligatorie per giocare)**

**Inizia l'avventura...**



# FAMILY DUNGEON

Schede dei Personaggi

Classe	Vita	Res.	Att.	Dado Effetto	Potere Speciale (1 volta x Scena)
Guerriero	5	5	2	d8	Protezione: Subisce 1 danno al posto di un alleato sulla propria Resistenza.
Ladro	4	6	1	d6	Furtività: Supera un ostacolo fisico o colpisce senza risposta.
Mago	3	5	1	d4	Incantesimo: Crea un effetto magico. Se riesce, usa un d6.
Chierico	4	5	1	d4	Benedizione: Un alleato recupera 1 Vita o 2 Resistenza.
Druido	4	6	1	d4	Forza Naturale: Ignora un pericolo ambientale o blocca un nemico.
Bardo	4	6	1	d4	Ispirazione: Un alleato ottiene +2 al suo prossimo tiro di dado.
Stregone	3	5	2	d6	Scarica Arcana: Aggiunge un effetto (stordire/spingere) a un colpo.
Ranger	4	6	2	d6	Tiro Preciso: Ignora la Resistenza del bersaglio oppure infligge +1 danno.

# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe: **Guerriero**

Razza:

Punti Vita: **5**

Resistenza: **5**

Attacco: **+2**

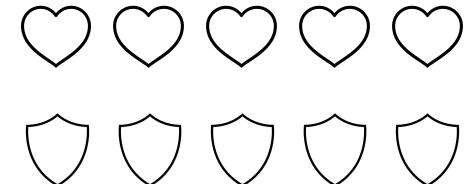
Dado Effetto: **1d8**



### Potere Speciale

**Protezione**: subisci il danno di un alleato vicino, sulla tua resistenza

**una sola volta per scena**



# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe:  Ladro

Razza:

Punti Vita:  4

Resistenza:  6

Attacco:  +1

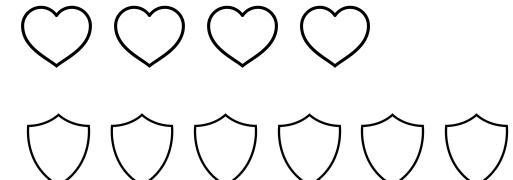
Dado Effetto:  1d6



### Potere Speciale

**Furtività:** Supera un ostacolo fisico (serrature, trappole) o colpisce un nemico senza che lui possa rispondere.

una sola volta per scena



# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe: **Ranger**

Razza:

Punti Vita: **4**

Resistenza: **6**

Attacco: **+2**

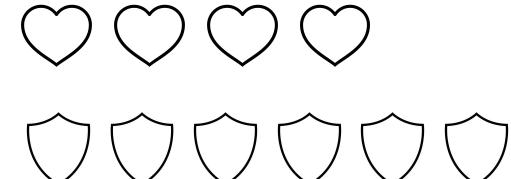
Dado Effetto: **1d6**



### Potere Speciale

**Tiro Preciso** : ignora la Resistenza del bersaglio oppure infligge +1 danno extra

una sola volta per scena



# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe:  Chierico

Razza:

Punti Vita:  4

Resistenza:  5

Attacco:  +1

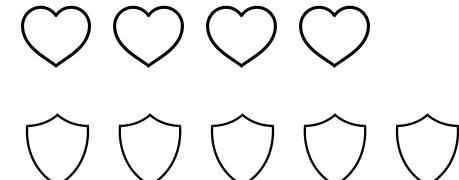
Dado Effetto:  1d4



### Potere Speciale

**Benedizione:** Un alleato a tua scelta (o tu stesso) recupera immediatamente **1 Vita** oppure **2 Resistenza**

una sola volta per scena



# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe:  Bardo

Razza:

Punti Vita:  4

Resistenza:  6

Attacco:  +1

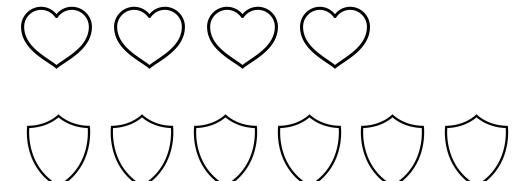
Dado Effetto:  1d4



### Potere Speciale

**Ispirazione:** Un alleato ottiene un bonus di +2 al suo prossimo tiro di dado (Attacco o prova).

una sola volta per scena



# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe: **Mago**

Razza:

Punti Vita: **3**

Resistenza: **5**

Attacco: **+1**

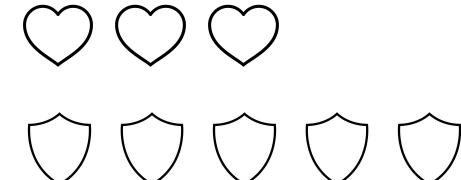
Dado Effetto: **1d4**



### Potere Speciale

**Incantesimo:** Crea un effetto magico. Se offende, usa un d6.

**una sola volta per scena**



# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe:  **Druido**

Razza:

Punti Vita:  **4**

Resistenza:  **6**

Attacco:  **+1**

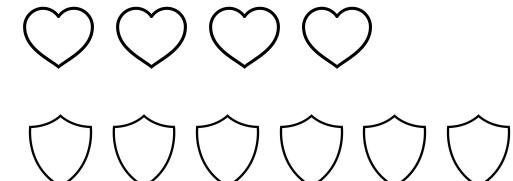
Dado Effetto:  **1d4**



### Potere Speciale

**Forza Naturale:** Ignora un pericolo ambientale o blocca un nemico.

**una sola volta per scena**



# FAMILY DUNGEON

## Scheda del Personaggio

Nome:

Classe: **Stregone**

Razza:

Punti Vita: **3**

Resistenza: **5**

Attacco: **+2**

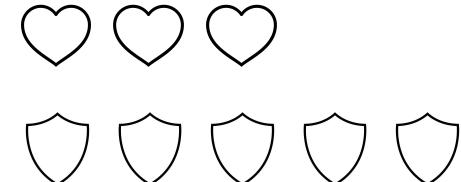
Dado Effetto: **1d6**



### Potere Speciale

**Scarica Arcana:** Aggiunge un effetto (stordire/spingere) a un colpo.

**una sola volta per scena**



# FAMILY DUNGEON

Inventario

## Consumabili

Oggetto	Q.ta

## Equipaggiamento

Oggetto	Q.ta



# FAMILY DUNGEON

## Le Razze



**Umano**



**Elfo**



**Nano**



**Halfling**



**Mezzorchesco**

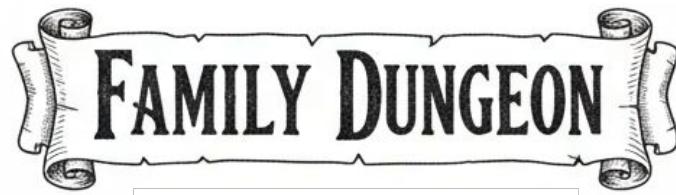
**Versatilità** . Una volta per avventura, puoi ritirare un dado di Attacco fallito.

**Sensi Acuti** . Non puoi mai essere sorpreso da nemici nascosti e vedi perfettamente al buio.

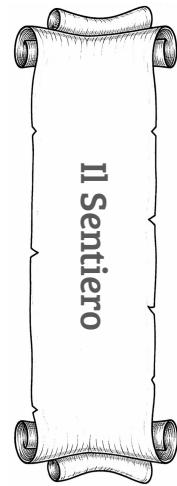
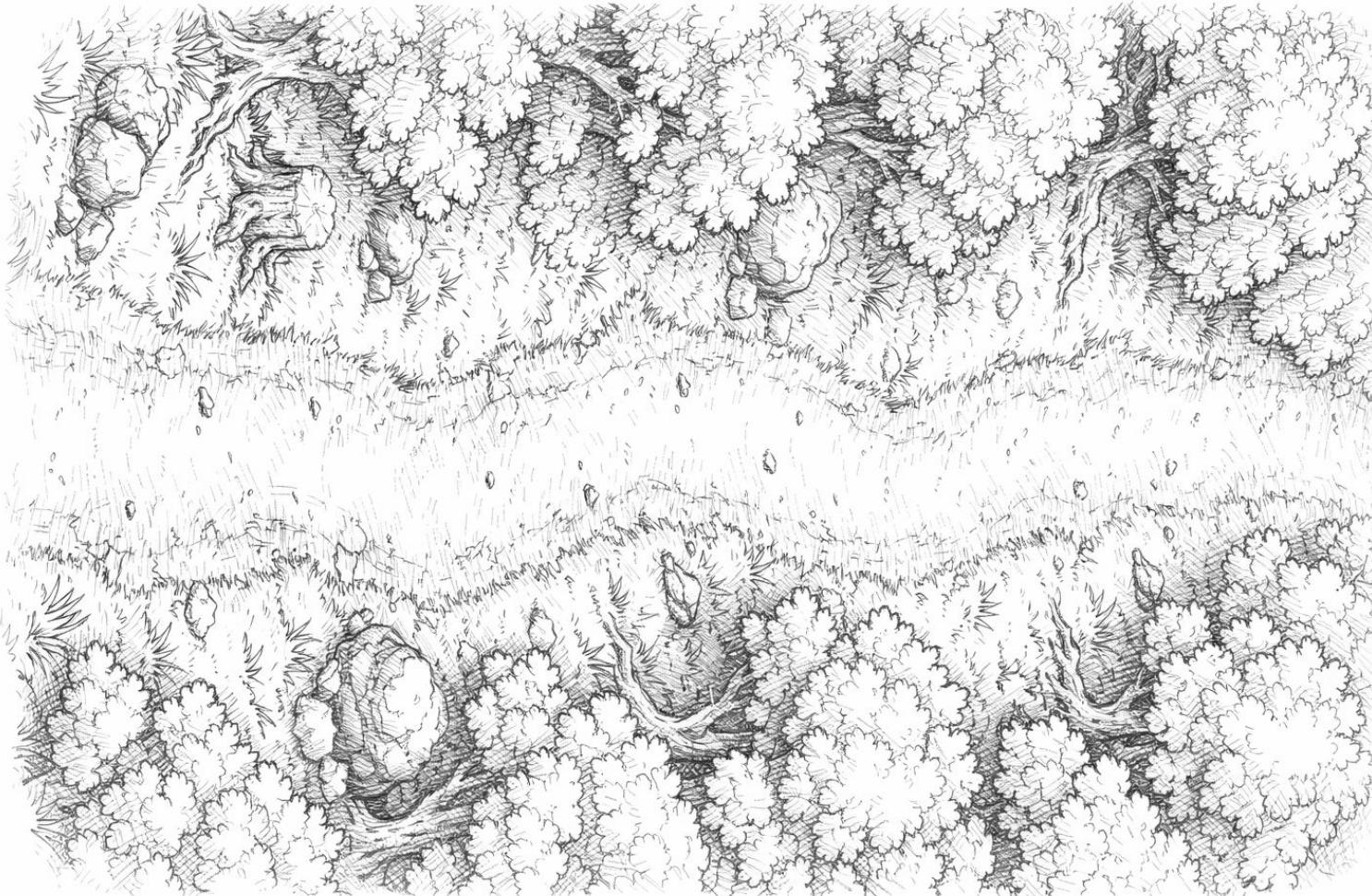
**Tempra** . Quando recuperi Resistenza durante una pausa, recupera sempre 1 punto extra.

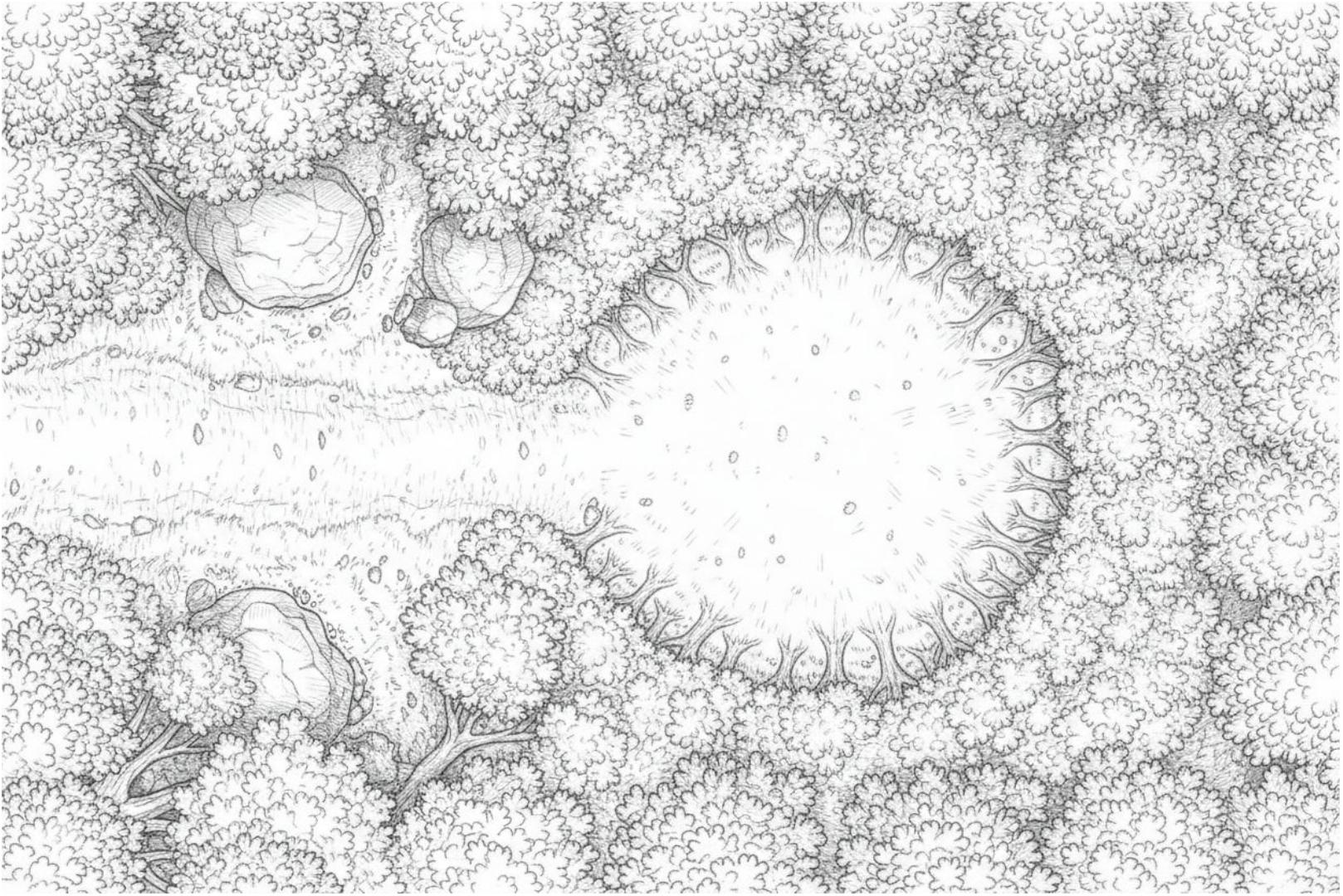
**Fortuna** . Se ottieni "1" sul dado di Attacco (d20), puoi ignorare il risultato e tirare di nuovo.

**Forza Bruta** . Quando rompi un oggetto o abbatti una porta, non hai bisogno di tirare il dado: hai successo automaticamente.

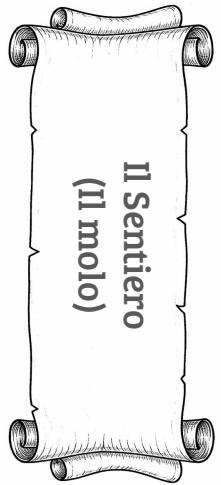
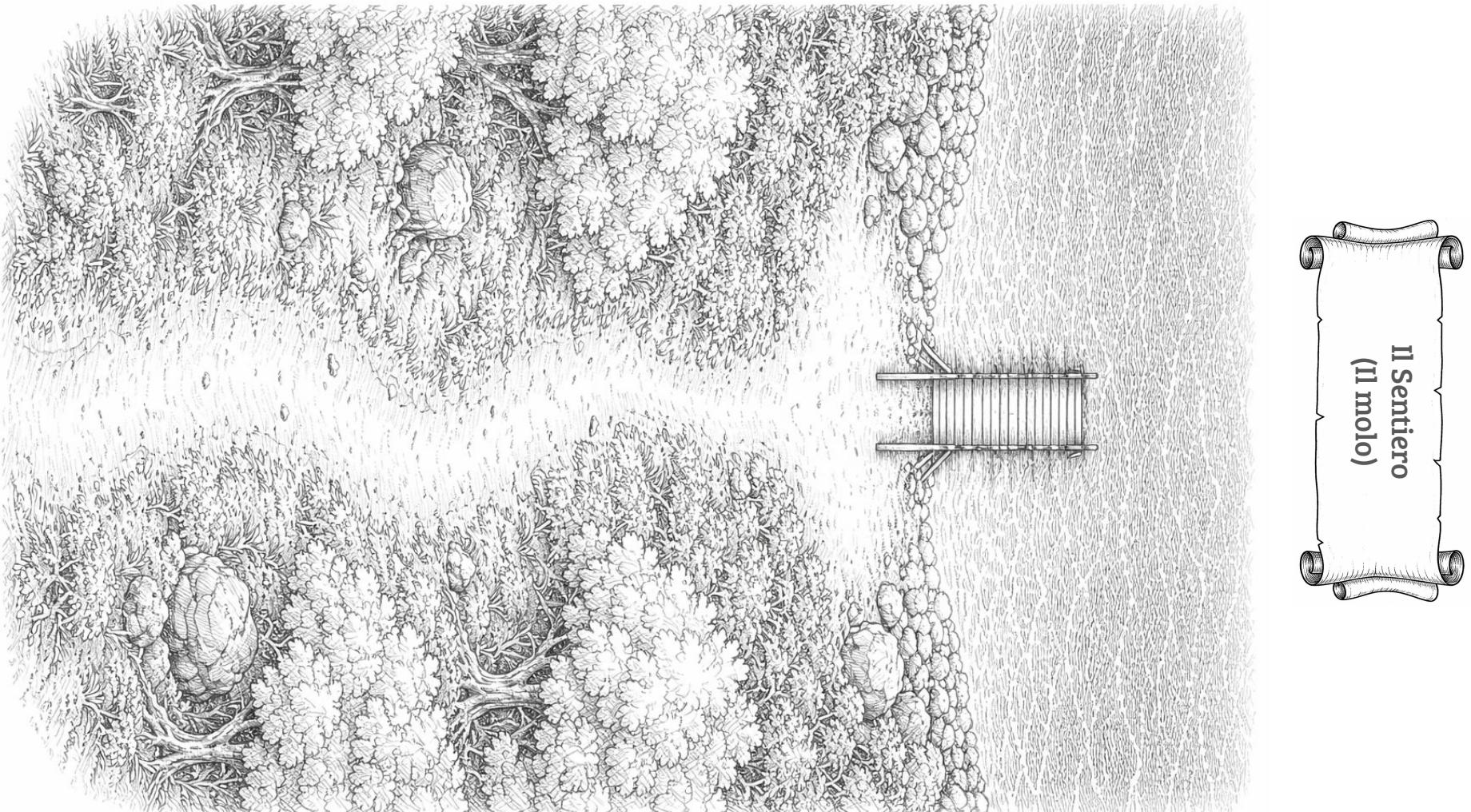


Moduli per mappe

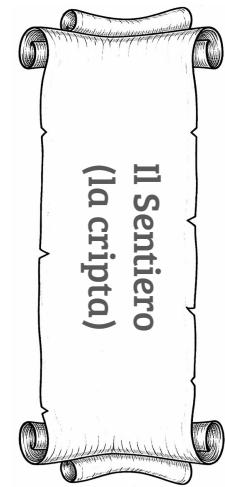
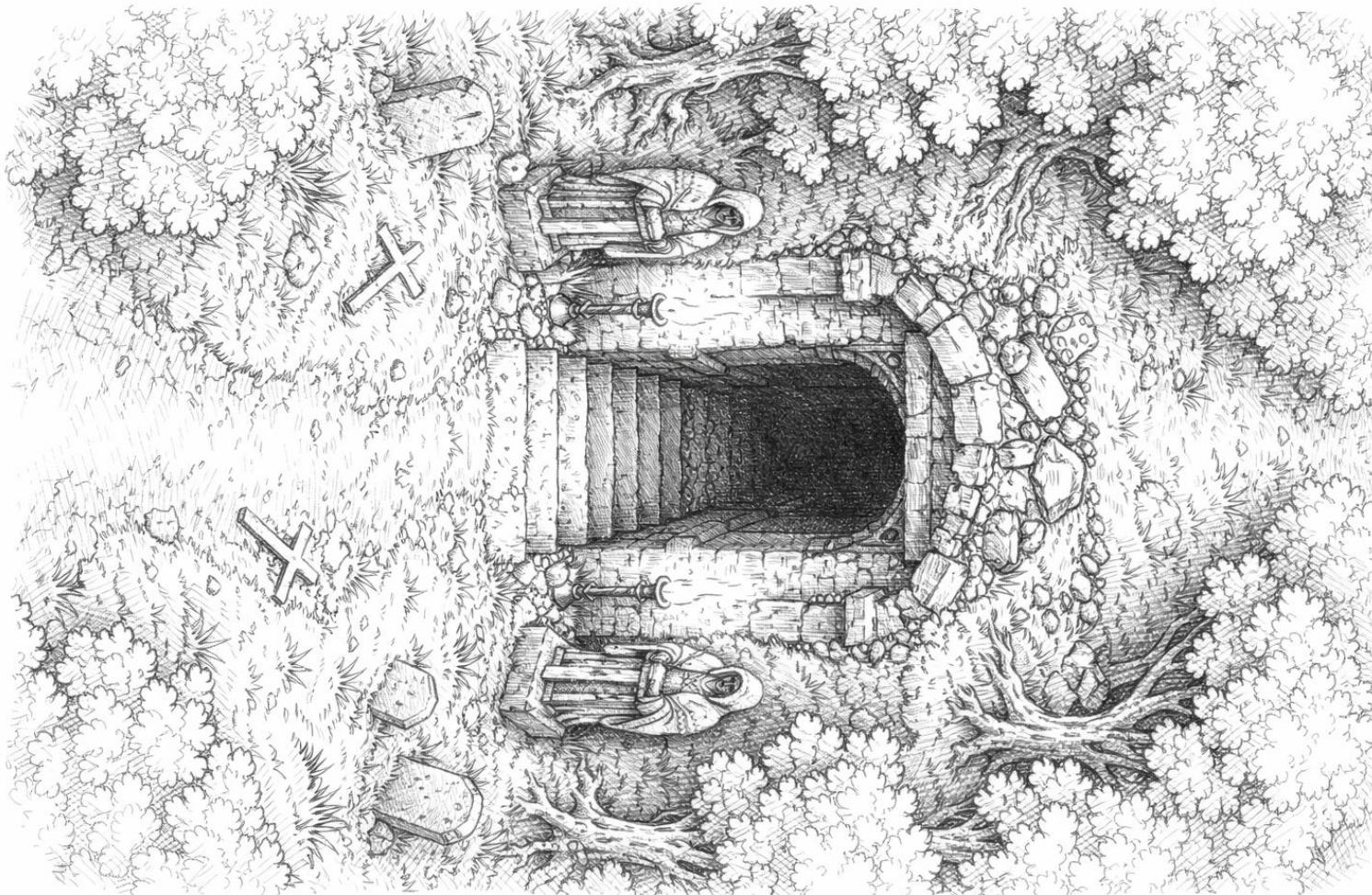




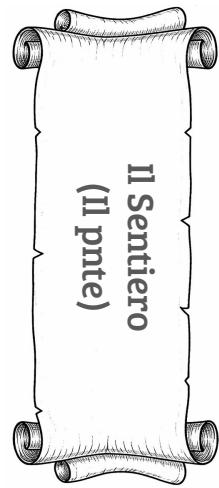
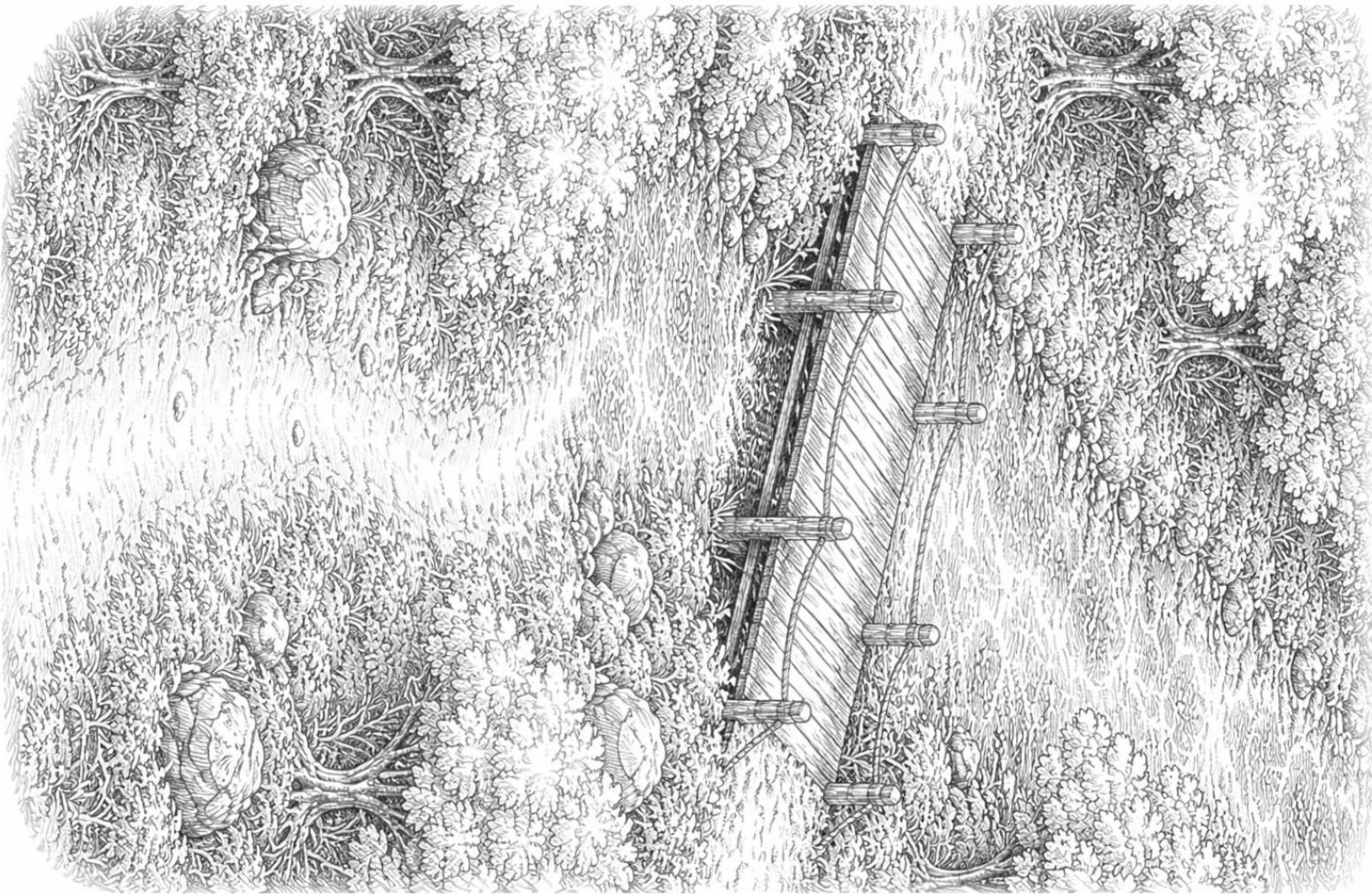
Il Sentiero



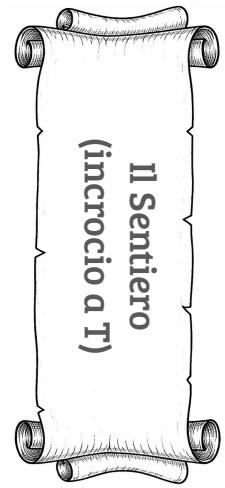
Il Sentiero  
(Il molo)



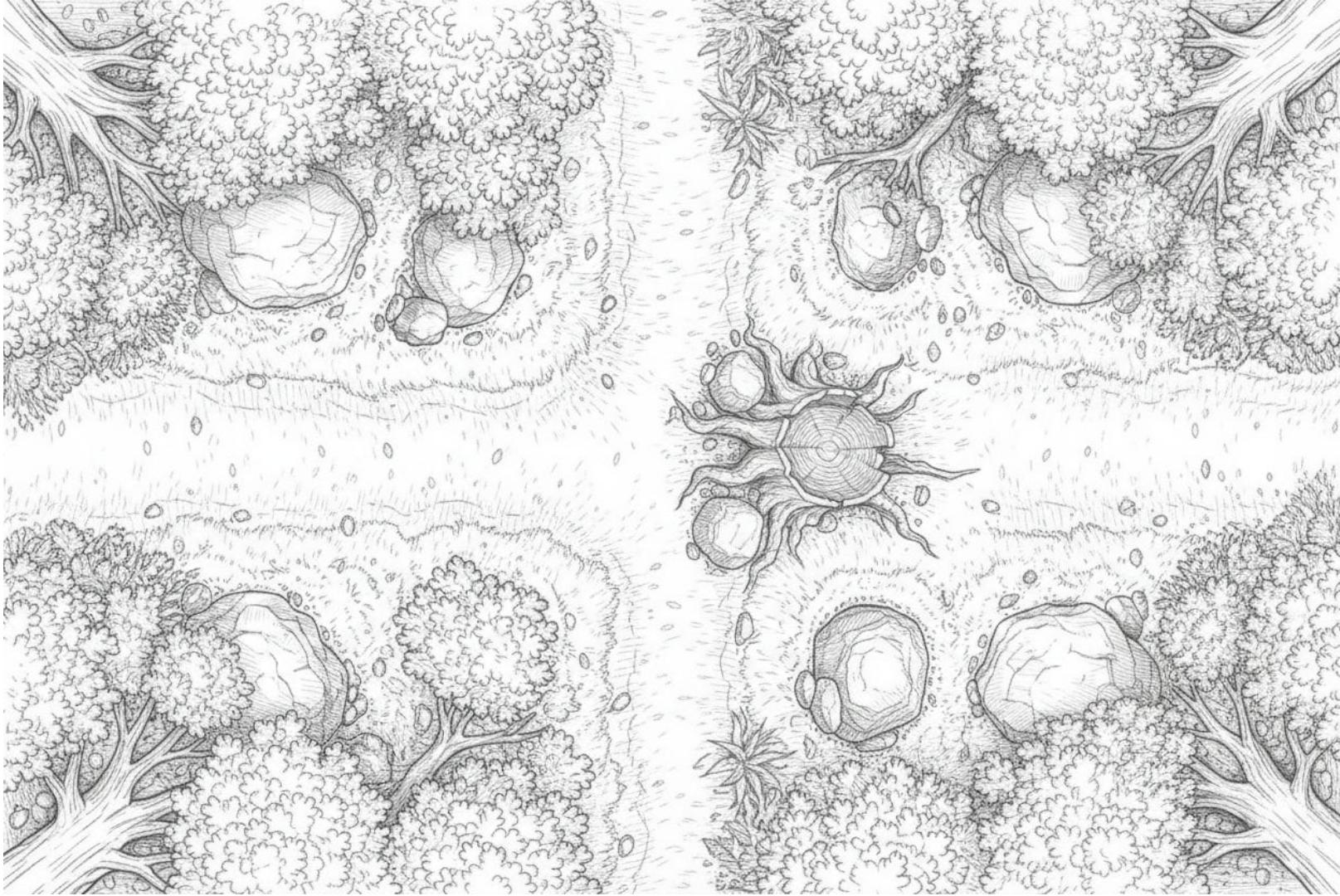
Il Sentiero  
(la cripta)

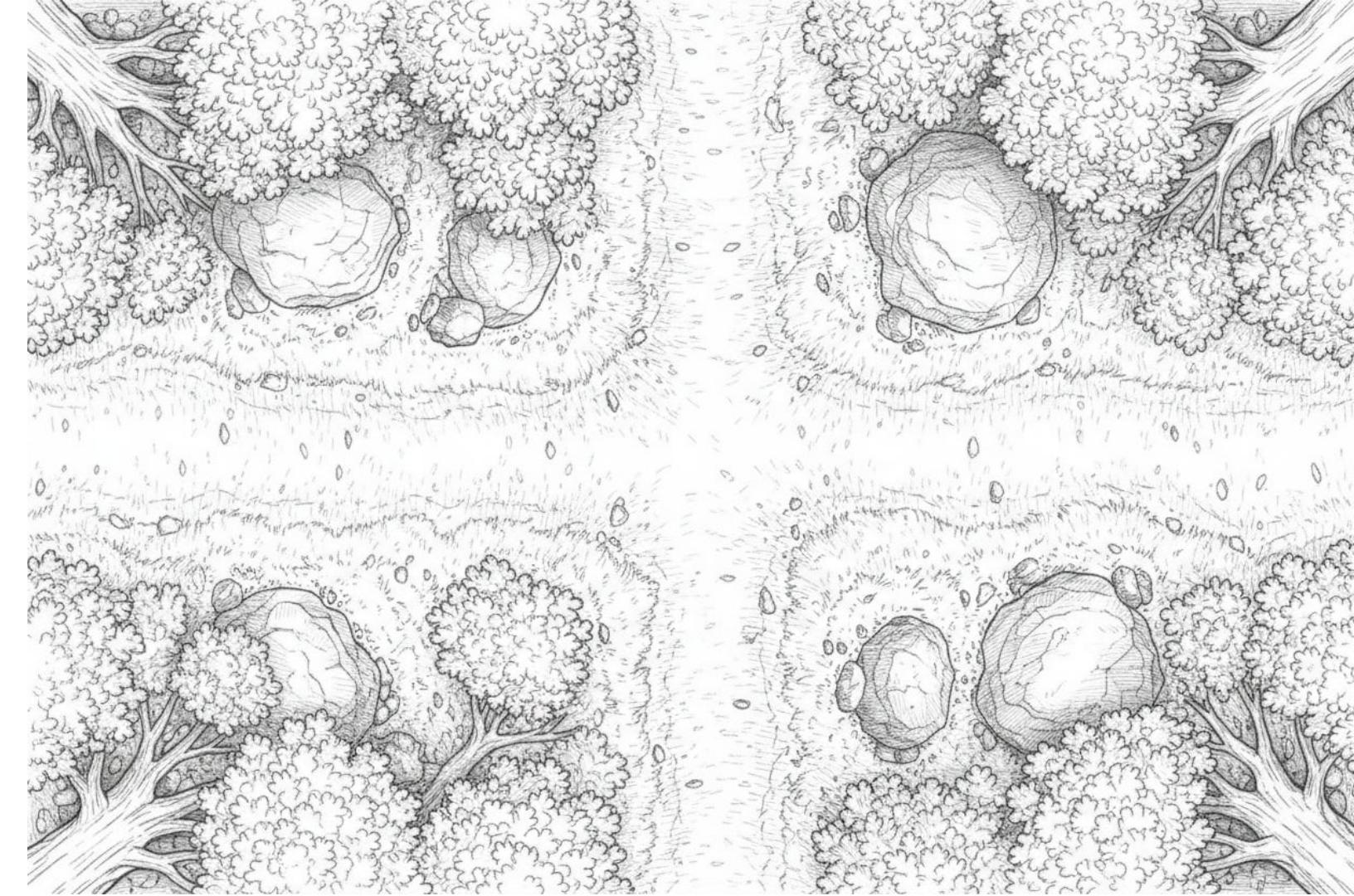


Il Sentiero  
(Il pnte)

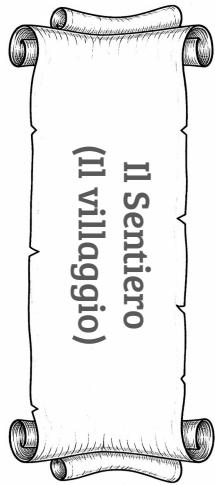
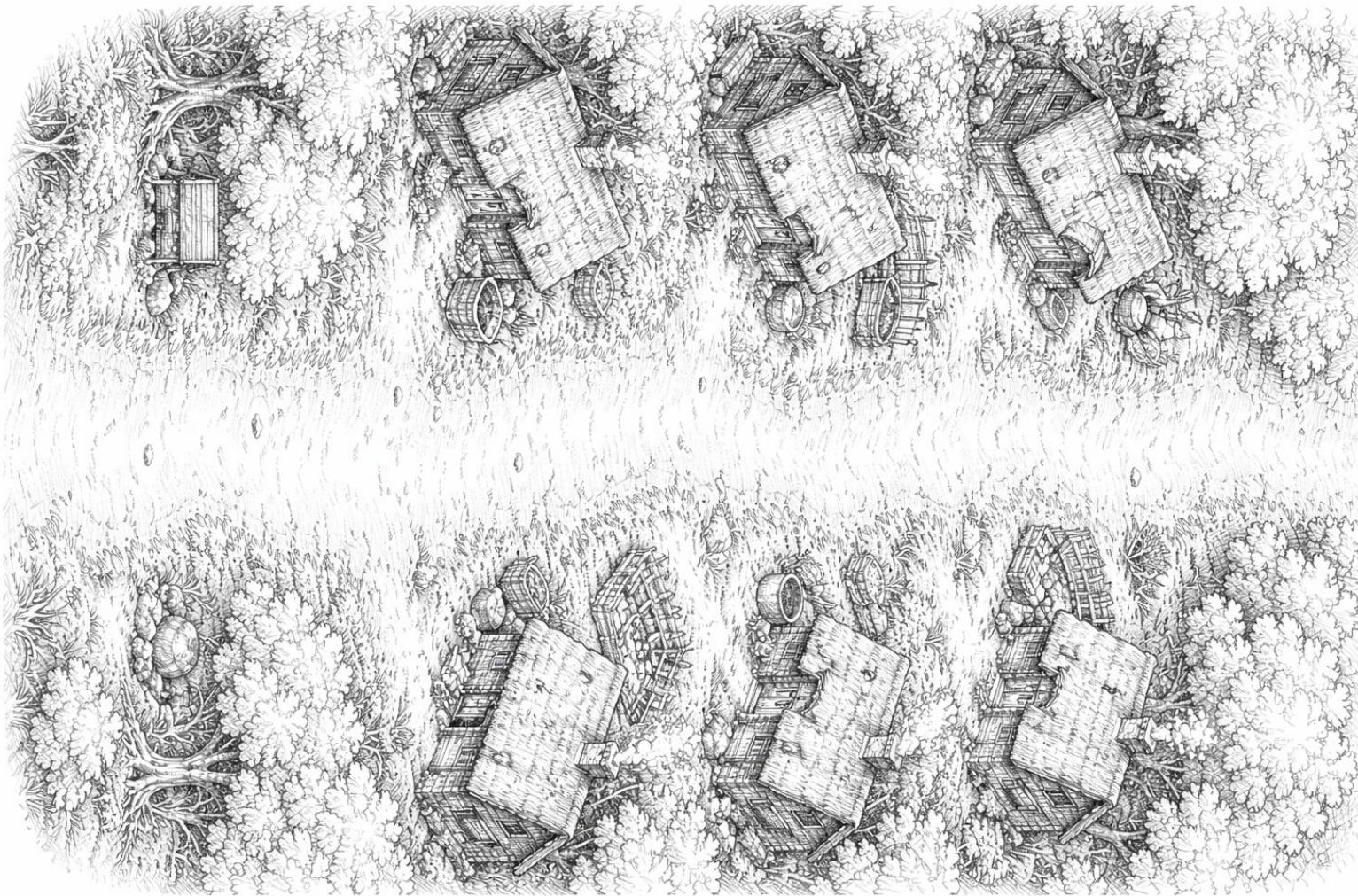


## Il Sentiero (incrocio a T)

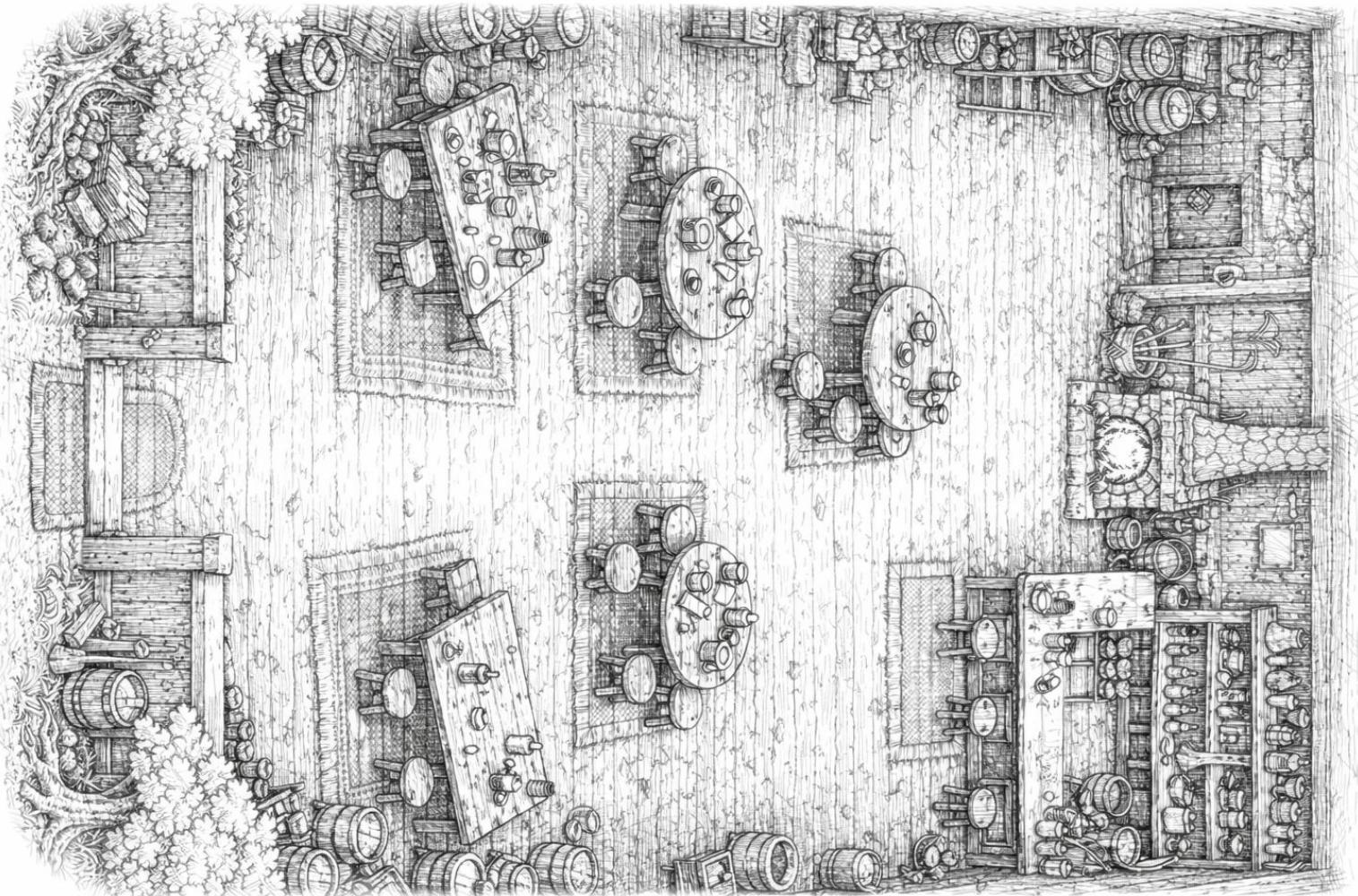




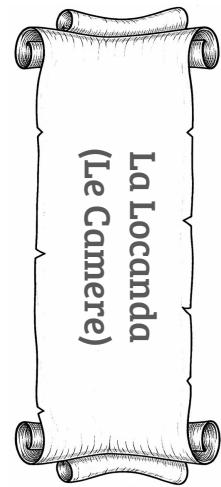
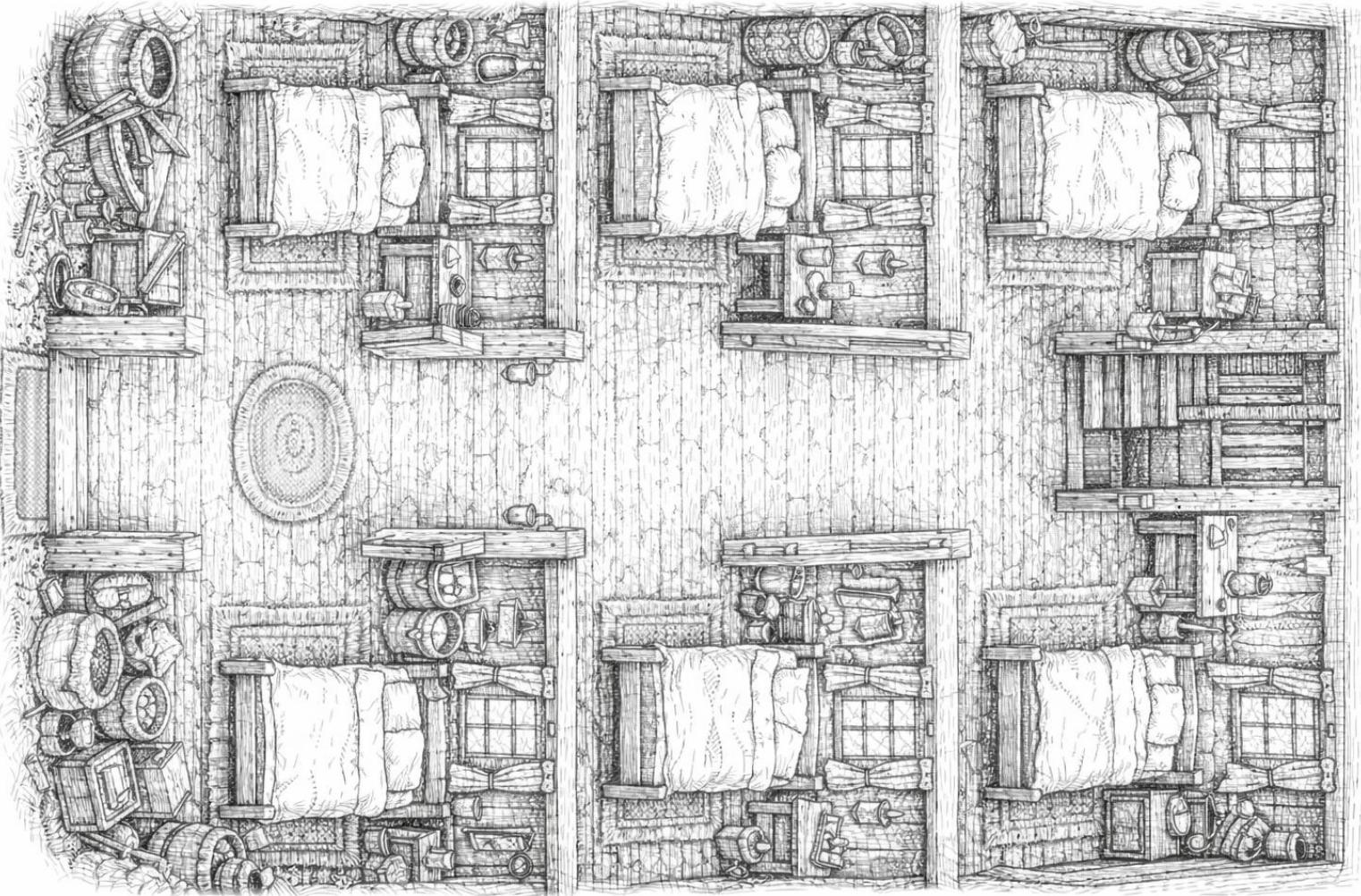
**Il Sentiero  
(Incrocio)**

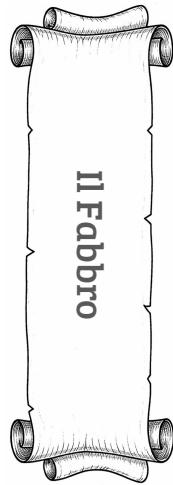
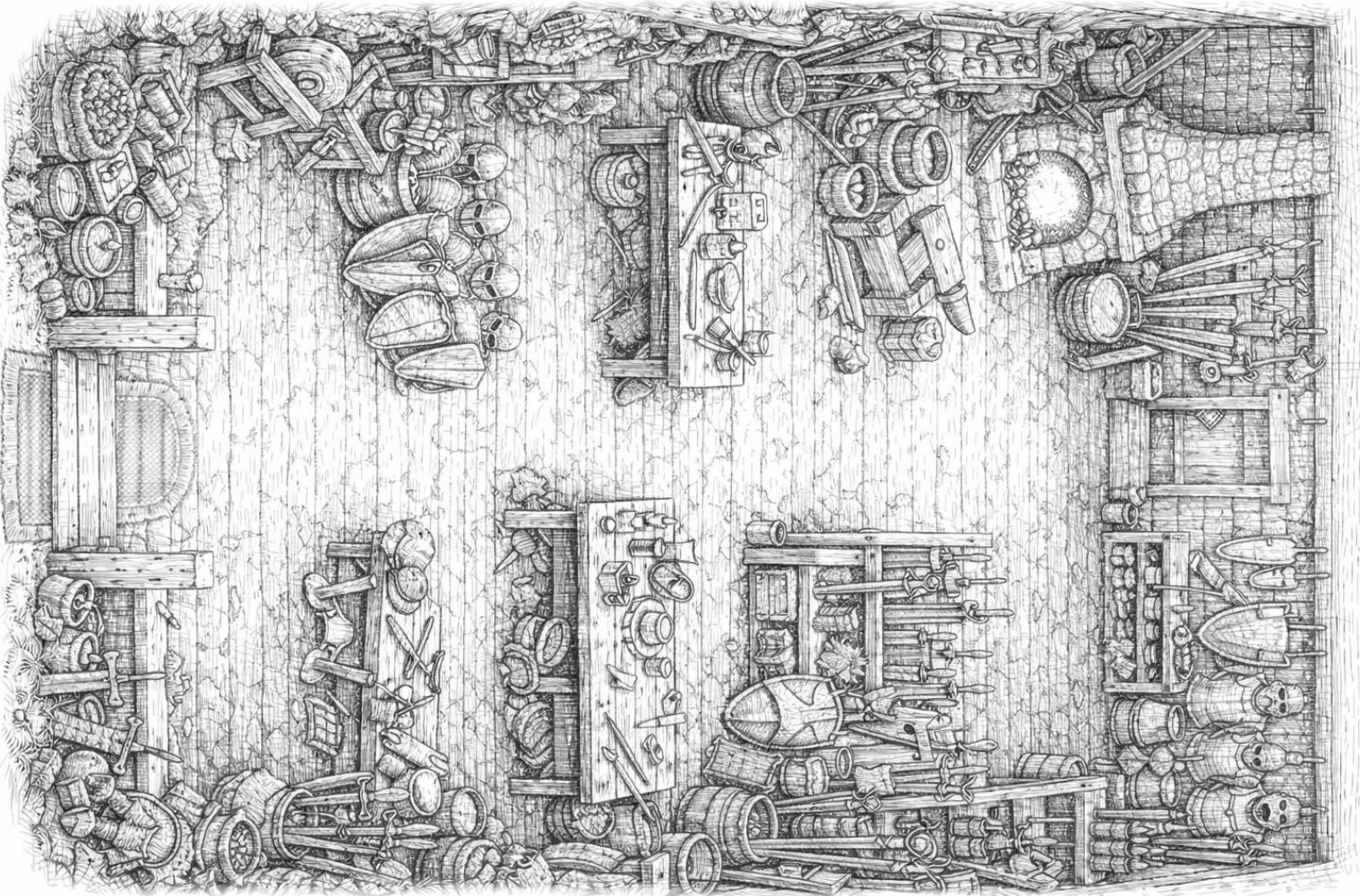


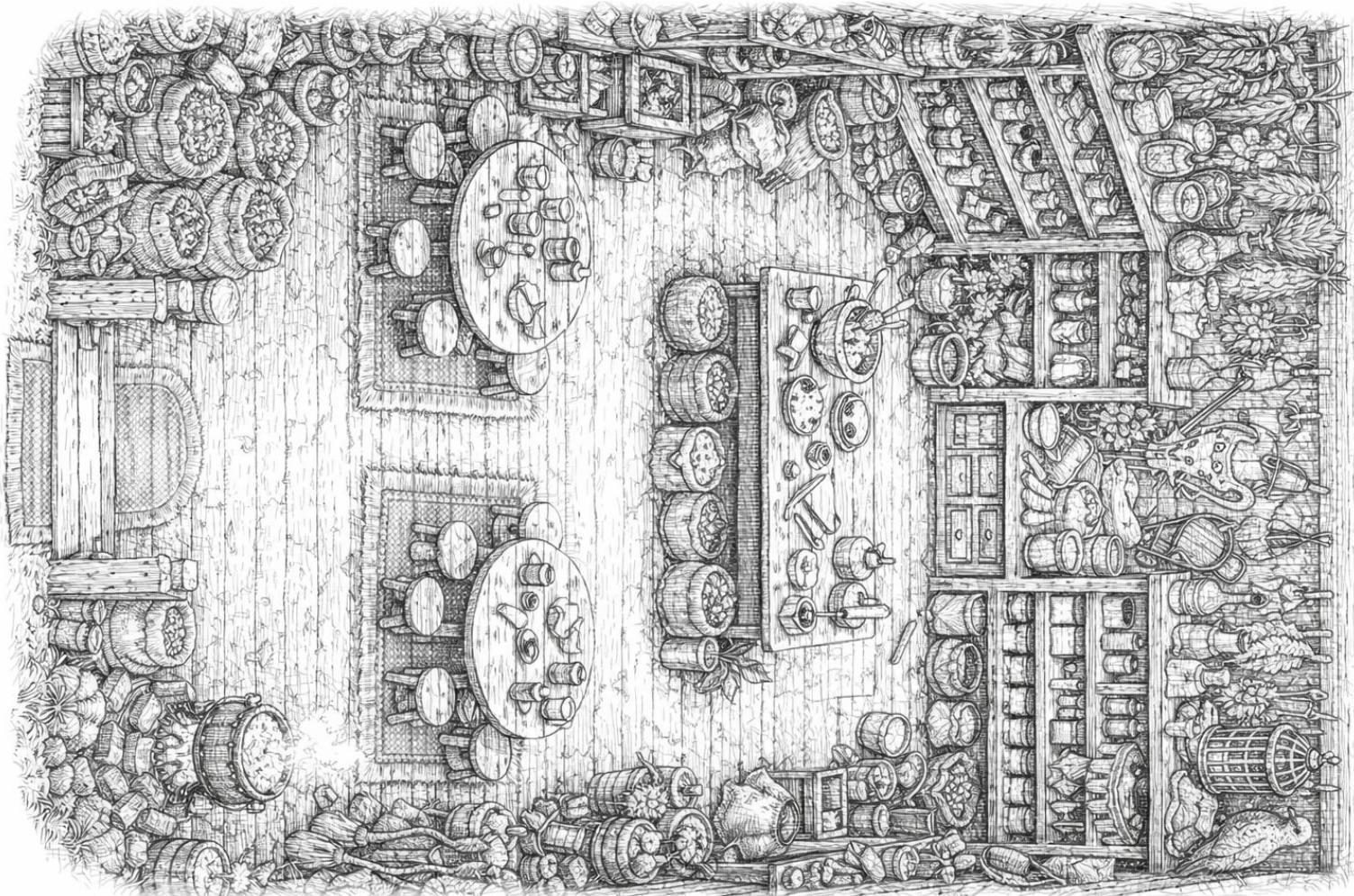
Il Sentiero  
(Il villaggio)



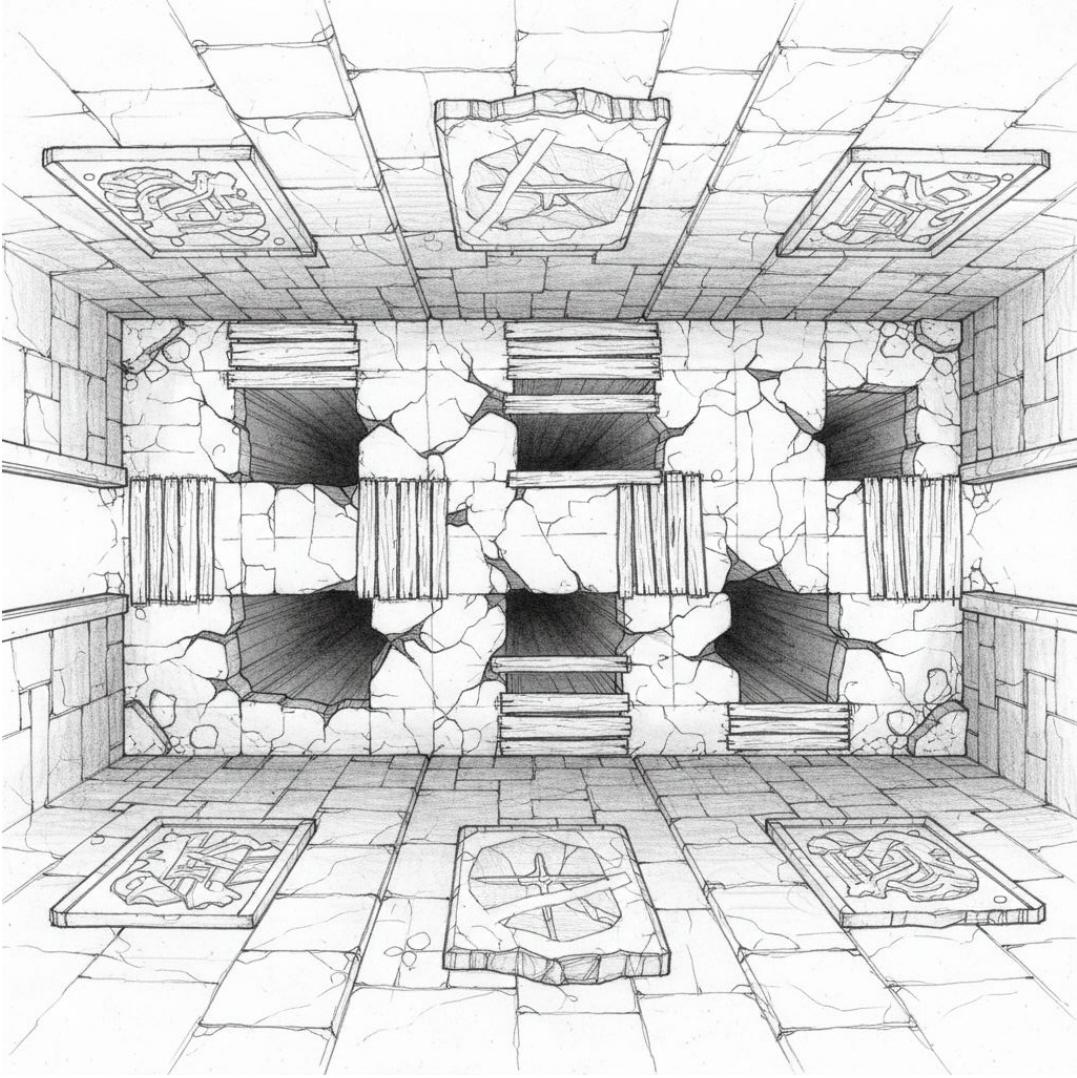
La Locanda  
(Sala Comune)



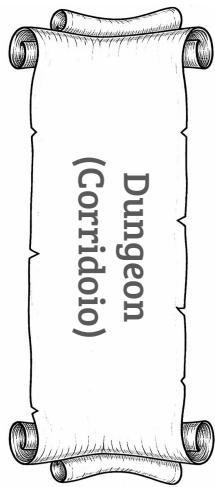
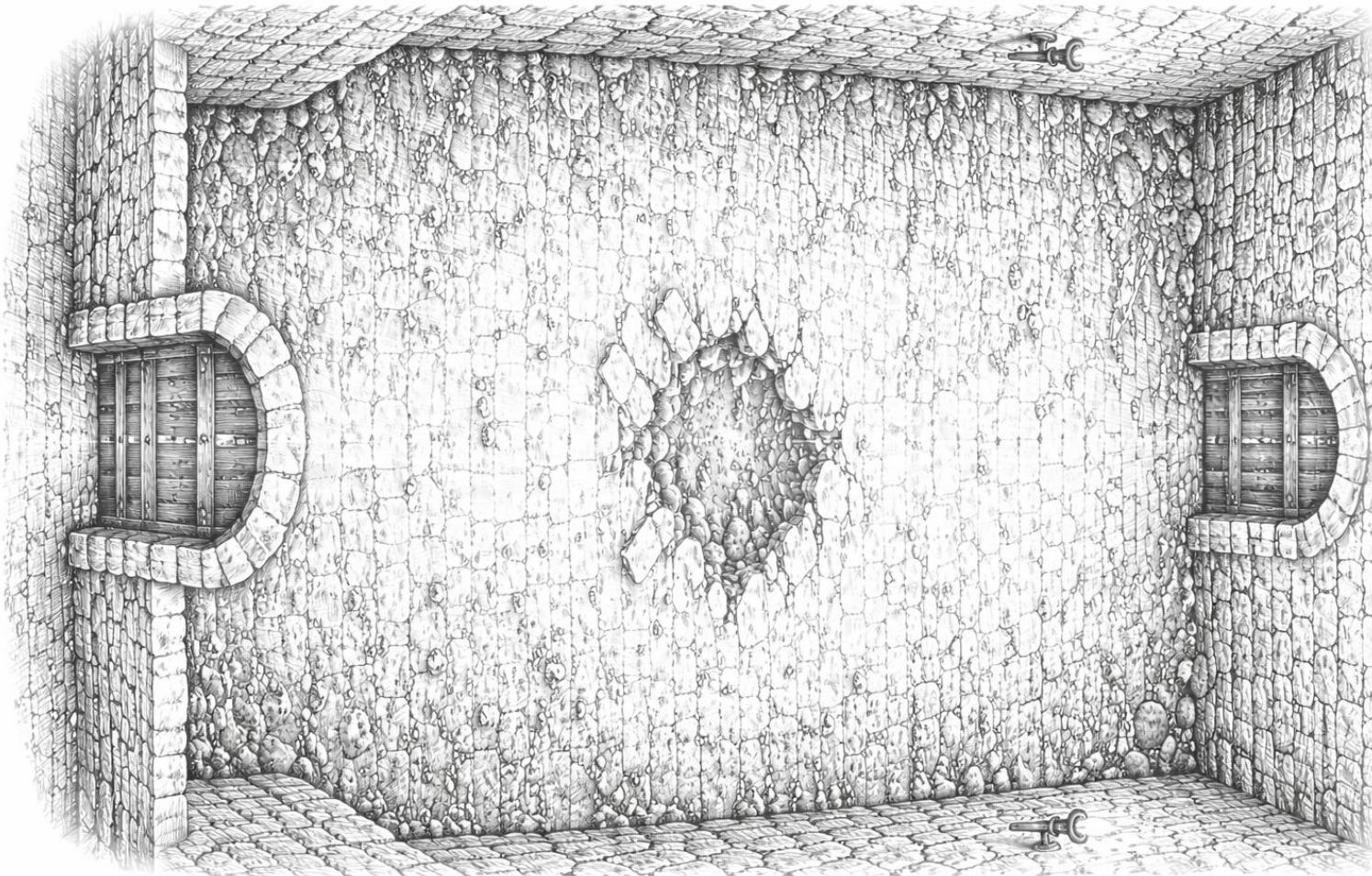


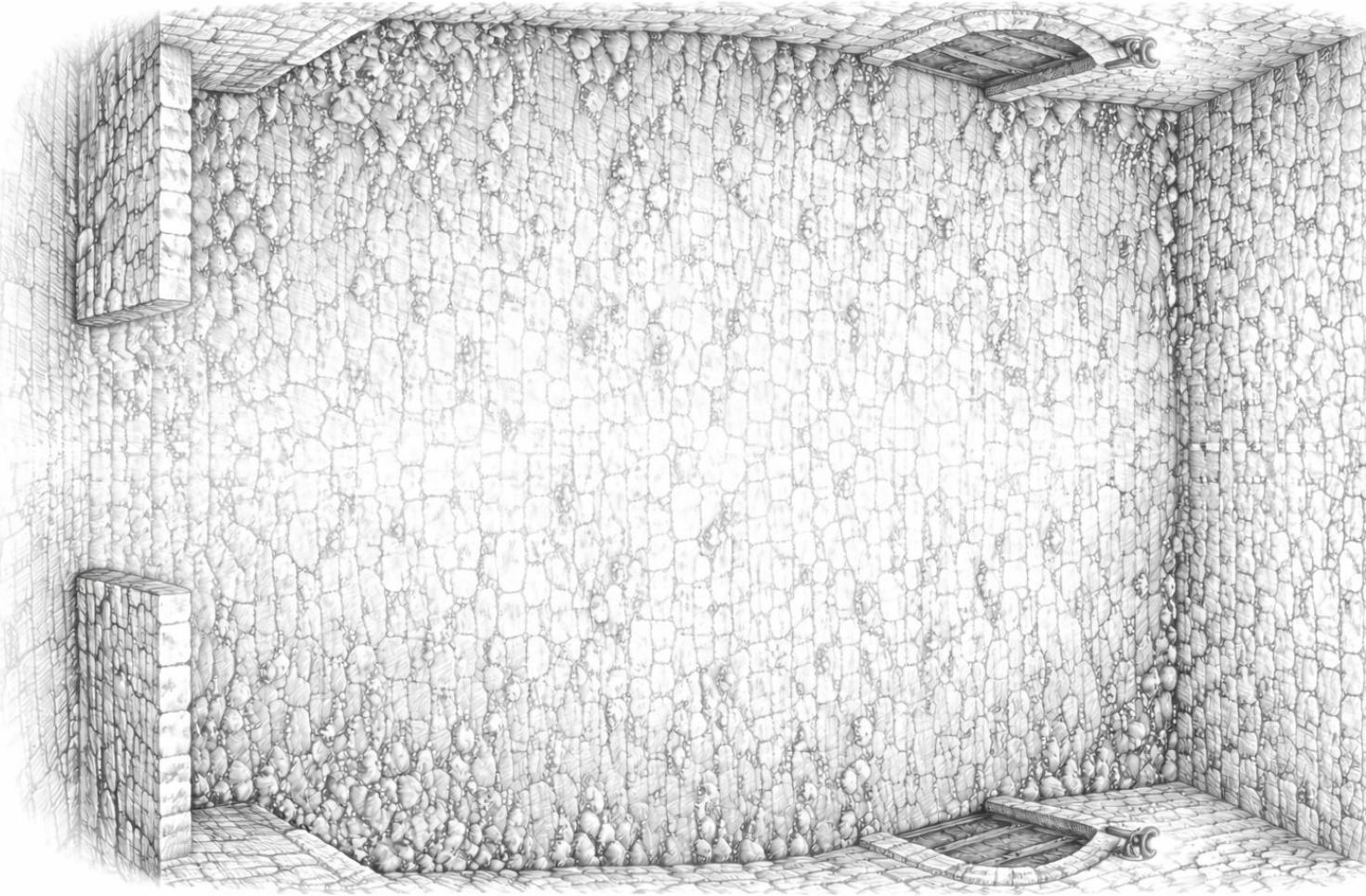


Lo Speziale

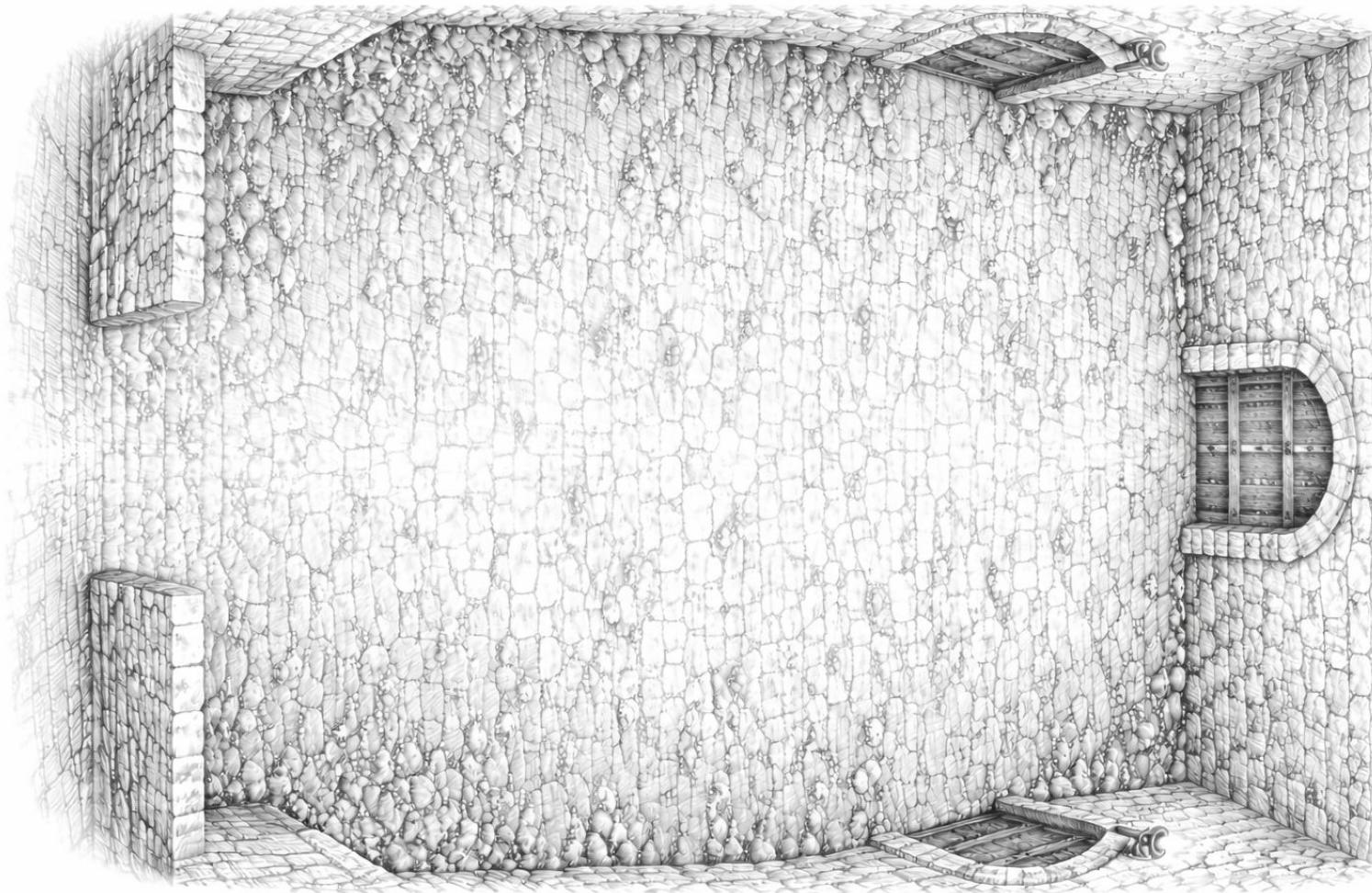


Dungeon  
(Corridoio instabile)

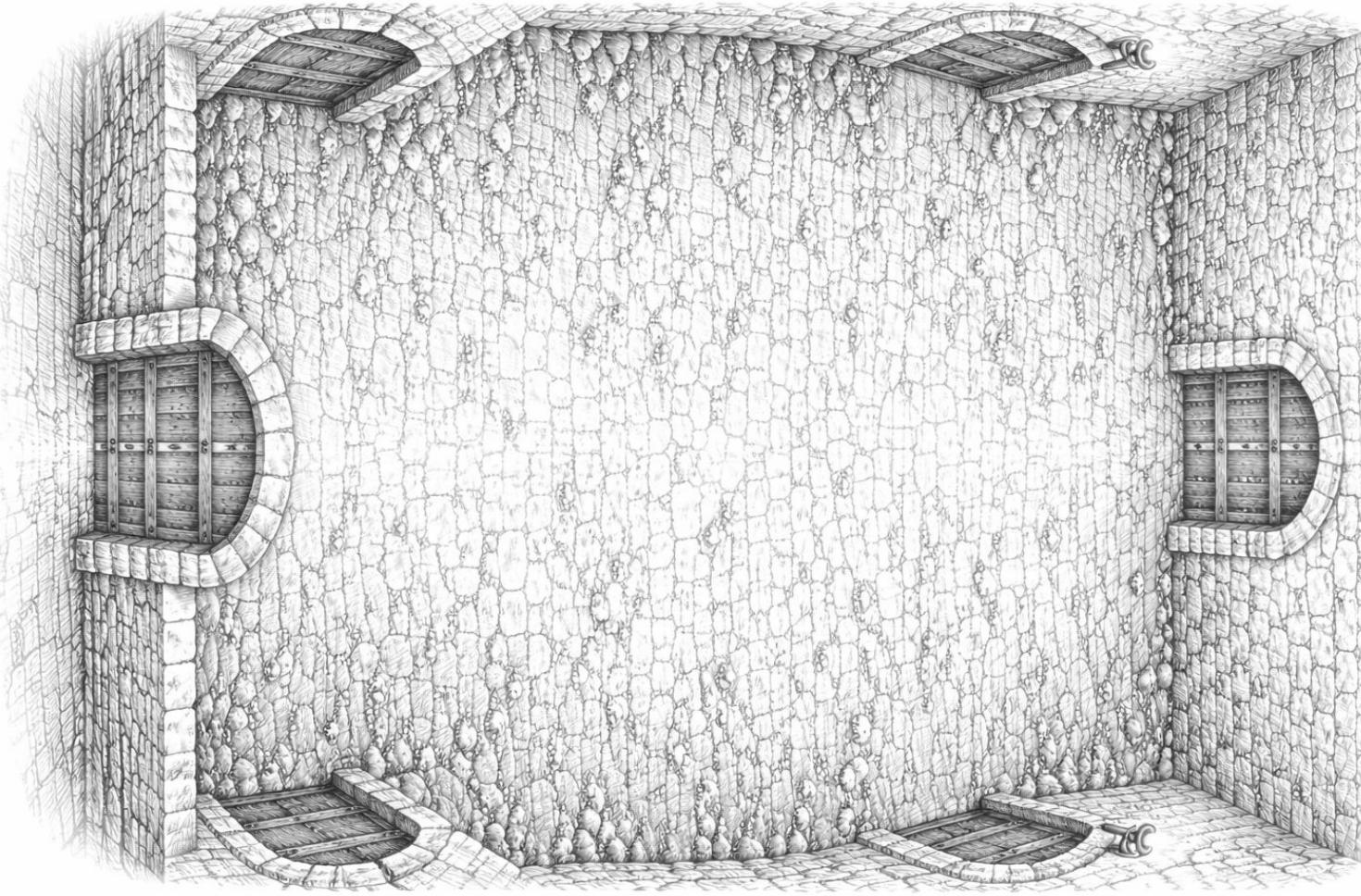




Dungeon  
(Stanza a tre porte)



Dungeon  
(Stanza a quattroporte)



Dungeon  
(Stanza a sei porte)