# Golden Idol

**Golden Idol** è un gioco d'azione e avventura archeologica/thriller ambientat nel mondo attuale.

Siete membri di LARA (Legendary Artifacts Recovery Agency), incaricati di scoprire e trovare preziosi manufatti in tutto il mondo, in luoghi remoti tra i resti delle civiltà perdute.

Nelle profondità delle foreste pluviali, tra le montagne più alte del mondo, negli oasi nascoste dei deserti, sui plateau, nelle profondità del mare. Antiche rovine sono nascoste ovunque.

Ma fate attenzione. Società segrete ed agenzie nemiche si metteranno sulla vostra strada!

**Golden Idol** si basa su [*Cairn*](https://cairnrpg.com) di Yochai Gal e è concesso in licenza con [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Panoramica

**Golden Idol** è stato scritto secondo le seguenti filosofie di progettazione:

### Neutralità

Il ruolo dell'odigós è quello di presentare le regole, le situazioni, i PNG e la narrazione in modo chiaro, mentre svolge il ruolo di arbitro neutrale.

### Senza Classi

Il ruolo o le abilità di un personaggio non sono limitati da una classe in particolare. La specializzazione è definita dalle sue esperienze e dall’equipaggiamento che porta con sé.

### Morte

I personaggi saranno anche forti, ma sono anche vulnerabili al danno nelle sue molteplici forme. La morte è sempre dietro l'angolo, ma non si presenta mai per caso o senza preavviso.

### Fiction First

I dadi non sempre sono in grado di esprimere la difficoltà o l'esito di un ostacolo. Il successo e il fallimento sono invece arbitrati dall'odigós tramite il dialogo con i giocatori, sulla base di elementi del mondo.

### Crescita

I personaggi evolvono man mano che avanzano nel mondo, guadagnando nuove competenze e abilità superando ostacoli e sopravvivendo a eventi pericolosi.

### Scelta del Giocatore

I giocatori dovrebbero sempre essere consci delle motivazioni dietro alle scelte che hanno preso, e le informazioni sui potenziali rischi dovrebbero essere fornite spesso e apertamente.

### Principi

Sia l'odigós che i giocatori hanno delle linee guida che aiutano a promuovere un’esperienza di gioco determinata dal pensiero critico, dall’esplorazione e da una narrazione spontanea.

### Obiettivi Condivisi

I giocatori contano l'uno sull'altro al fine di sentirsi coinvolti nell’ambientazione condivisa, negli obiettivi dei personaggi e nelle sfide di gruppo. Per questo motivo, solitamente il gruppo lavora di squadra verso un obiettivo comune.

## Principi per gli arbitri

### Informazioni

* Dai informazioni utili sul mondo di gioco man mano che i personaggi lo esplorano.
* I giocatori non hanno bisogno di tirare dadi per conoscere la propria situazione.
* Rispondi alle loro domande in modo utile e diretto.
* Reagisci onestamente, descrivi in modo coerente e spiega sempre che possono continuare a fare domande.

### Difficoltà

* Ai numeri e alla meccanica prediligi contesto e realismo .
* Se i personaggi vogliono fare qualcosa di semplicemente impossibile, nessun lancio di dadi permetterà loro di farlo.
* Ciò che il giocatore descrive, e come sfrutta la situazione, ragionevole? Lascia che accada.
* I tiri salvezza coprono una grande quantità di situazioni incerte e spesso sono tutto ciò che occorre per azioni rischiose.

### Preparazione

* Il mondo di gioco è organico, malleabile e casuale. Intuisce e fa delle svolte brusche.
* Utilizza tabelle e generatori casuali per sviluppare situazioni, non per storie o trame.
* I PNG ricordano i PG per quello che fanno, per quello che dicono e come influiscono sul mondo.
* I PNG non vogliono morire. Infondi in ognuno di loro interesse personale e voglia di vivere.

### Focus Narrativo

* Ciò che conta veramente è l’esperienza che emerge dal gioco, non la matematica o le abilità dei personaggi. Per facilitare miglioramento e specializzazione date ai giocatori dei maestri d’arme e missioni personali.
* Prestate attenzione ai bisogni e ai desideri dei giocatori, dopodiché inserite opportunità realistiche sul loro cammino.
* Un pugnale alla gola vi ucciderà, indipendentemente dalla vostra armatura costosa o da quanto sia formidabile il vostro addestramento.

### Pericolo

* Il mondo di gioco presenta per i personaggi un rischio concreto di sofferenza e di morte.
* Segnala un pericolo serio per i giocatori quando è presente. Più è pericoloso, più è evidente.
* Posiziona trappole in bella vista e lascia che i giocatori si prendano del tempo per trovare una soluzione.
* Dai ai giocatori l’opportunità di risolvere i problemi e di interagire con il mondo.

### Manufatti

* Un manufatto è specifico dell'ambiente da cui viene recuperato. Racconta una storia.
* Un manufatto è di grande valore, quasi sempre ingombrante e raramente utile al di là del suo valore e prestigio.
* Utilizza i manufatti come esca per attrarre in luoghi esotici, protetti da avversari intimidatori.

### Scelta

* Dai ai giocatori una scelta concreta per forzare l’esito quando la situazione si blocca.
* Utilizza risposte binarie “allora, A o B?” quando le loro intenzioni sono vaghe.
* Collabora con questo processo discorsivo per mantenere il gioco in continuo movimento.
* Assicurati che le azioni del giocatore lascino il loro segno nel mondo di gioco.

### Dado del Fato

* A volte vorrai un elemento di casualità (ad esempio per il tempo atmosferico, per conoscenze uniche del personaggio, ecc.)
* In queste situazioni, tira 1d6. Un risultato di 4 o più generalmente favorisce i giocatori.
* Un lancio di 3 o meno tende a rappresentare sfortuna per i PG o i loro alleati.

## Principi per i Giocatori

### Libertà d’azione

* Gli attributi e i relativi tiri salvezza non definiscono il tuo personaggio. Sono soltanto strumenti.
* Non chiederti solamente cosa farebbe il tuo personaggio, chiediti anche cosa faresti tu.
* Sii creativo con la tua intuizione, gli oggetti e le tue relazioni.

### Lavoro di Squadra

* Cerca il consenso degli altri giocatori prima di andare avanti.
* Rimanete in sintonia su obiettivi e limiti, rispettatevi a vicenda e realizza di più cose in gruppo che da solo.

### Esplorazione

* Fare domande e prestare attenzione ai dettagli è più utile di qualsiasi statistica, oggetto o abilità che possiedi.
* Non essere sospettoso della descrizione dell'arbitro, ma non esitare a chiedere maggiori informazioni.
* Non esiste un solo modo corretto di procedere.

### Dialogo

* Tratta i PNG come se fossero persone reali, e fai affidamento alla tua curiosità per ottenere informazioni e risolvere i problemi in sicurezza.
* Scoprirai che la maggior parte delle persone sono interessanti e vorranno dialogare prima di ricorrere alla violenza.

### Cautela

* Combattere è una scelta e raramente si rivela saggia; valuta se la violenza è il modo migliore per raggiungere i tuoi obiettivi.
* Cerca di aumentare le probabilità a tuo favore e ritirati quando le cose sembrano sfavorevoli.

### Pianificazione

* Pensa a modi per evitare i tuoi ostacoli attraverso la perlustrazione, la discrezione e la verifica dei fatti.
* Fai qualche ricerca e chiedi in giro informazioni sui tuoi obiettivi.

### Ambizione

* Stabilisci degli obiettivi e usa i tuoi pochi mezzi per fare dei passi avanti.
* Non aspettarti nulla. Guadagnati la tua reputazione.
* Mantieni le situazioni sempre in movimento e gioca per vedere cosa succede.

## Principi del Mondo

### Avventura

* Il team è un gruppo di personaggi alla ricerca di esperienze nuove ed emozionanti.
* Si uniscono per superare sfide e ostacoli.
* Il mondo è pieno di luoghi sconosciuti e pericolosi, civiltà perdute e i loro resti.

### Manufatti

* Civiltà perdute e altre parti hanno lasciato dietro di sé manufatti misteriosi e potenti.
* Sono ambiti da altri per i loro scopi indecifrabili.
* I manufatti devono essere recuperati e protetti prima che cadano nelle mani sbagliate.

### Civiltà Perdute

* La storia umana è un mistero di cui si conoscono solo poche parti.
* Ci sono state decine, se non centinaia, di civiltà che sono scomparse nell'oblio.
* Molte di esse rimangono sconosciute al pubblico. I loro resti attendono di essere esplorati.

### Società Segrete

* Ci sono società segrete e organizzazioni a volte malevole, a volte enigmatiche.
* Raccolgono manufatti per studiarli e svelarne i misteriosi poteri.
* Spesso sono radicate nella società e faranno qualsiasi cosa per raggiungere i loro obiettivi.

### Viaggi per il Mondo

* I manufatti sono sparsi in luoghi esotici e remoti in tutto il mondo.
* Il team deve affrontare le sfide uniche e le opportunità di ogni luogo.
* È necessario adattarsi e immergersi in diverse culture e ambienti per avere successo.

### L'Inesplicabile

* Il team si troverà spesso a indagare e cercare risposte a eventi misteriosi e soprannaturali.
* Studieranno gli eventi straordinari e bizzarri e i fenomeni nel mondo.
* Con il loro lavoro proteggono il mondo dall'uso malizioso di questi fenomeni.

## Creazione del Personaggio

### 1. Punteggi di Abilità

I Personaggi Giocanti (PG) hanno solo tre attributi: **Forza (FOR)**, **Destrezza (DES)** e **Volontà (VOL)**.

Nel creare un PG, il giocatore tira 4d6 e tiene i 3 risultati più alti per ciascun punteggio delle abilità del loro personaggio, nell'ordine. Possono poi scambiare tra loro due dei risultati.

### 2. Protezione dai Colpi

Tira 1d6 per determinare la **Protezione dai Colpi** (PC) iniziale del tuo PG, che riflette la sua capacità di evitare danni durante il combattimento. La PC non indica la salute o la resistenza del personaggio; inoltre, non viene persa per molto tempo (vedi **Guarigione**). Se un attacco riduce la PC di un PG esattamente a 0, il giocatore deve tirare sulla tabella **Cicatrici**.

### 3. Equipaggiamento Iniziale

Tutti i PG iniziano con:

* Abiti civili
* Abiti da spedizione
* Giubbotto antiproiettile
* Arma da fuoco standard
* Smartphone
* 3d6 x 500 $

Il gruppo dispone anche di un mezzo di trasporto adeguato per la missione.

### 4. Nome

Scegli o tira (1d20) il **nome** del tuo PG.

#### Nomi Femminili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Abigail | 6 | Scarlett | 11 | Leah | 16 | Jodie |
| 2 | Ava | 7 | Sabrina | 12 | Jimena | 17 | Amy |
| 3 | Elsie | 8 | Quinn | 13 | Zariah | 18 | Lily |
| 4 | Maria | 9 | Aimee | 14 | Coraline | 19 | Janessa |
| 5 | Kayla | 10 | Isabella | 15 | Mila | 20 | Vivian |

#### Nomi Maschili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Daniel | 6 | Emmitt | 11 | Mason | 16 | Deandre |
| 2 | Connor | 7 | Ronan | 12 | Alfie | 17 | Ahmad |
| 3 | Jenson | 8 | Kaleb | 13 | Sebastian | 18 | Justus |
| 4 | Bradley | 9 | Lennon | 14 | Jamie | 19 | Keith |
| 5 | Callum | 10 | Abram | 15 | Charlie | 20 | Chris |

#### Cognomi

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Gordon | 6 | Drake | 11 | Stevens | 16 | Morse |
| 2 | Johnston | 7 | Avery | 12 | Lewis | 17 | Grant |
| 3 | Morales | 8 | Bowman | 13 | Patel | 18 | Yates |
| 4 | Bell | 9 | Floyd | 14 | Carter | 19 | Decker |
| 5 | Knight | 10 | Cooper | 15 | Castillo | 20 | Vasquez |

### 5. Archetipo

Scegli o tira (1d6) per determinare l'**archetipo** del tuo PG. Questo influisce sulle loro conoscenze e abilità potenziali.

1. Soldato
2. Archeologo
3. Scienziato
4. Specialista
5. Pilota
6. Truffatore

### 6. Età

Infine, tira per determinare l'**età** del personaggio (2d20+10).

## Archetipi

### Soldato

Il Soldato è un combattente addestrato con esperienza in varie operazioni militari. Eccelle nel combattimento e nella gestione delle armi ed è ben equipaggiato per affrontare situazioni pericolose.

#### Equipaggiamento iniziale

Il soldato inizia il gioco con un coltello da combattimento, un'arma da fuoco speciale e un elmetto come equipaggiamento aggiuntivo.

#### Cosa hai imparato dalla tua esperienza

1. Calma e freddezza.
2. L'uso di un'arma esotica.
3. La maestria nel combattimento ravvicinato.
4. Essere un abile stratega.
5. Essere un esperto di sopravvivenza.
6. Essere un leader nato.

#### In passato, hai...

1. Combattuto in una brutta guerra o conflitto.
2. Ricevuto addestramento in un'unità delle forze speciali.
3. Completato operazioni ad alto rischio.
4. Subito ferite fisiche o mentali durante il servizio.
5. Costruito forti legami con i tuoi commilitoni.
6. Sviluppato una particolare area di competenza o specializzazione.

#### Perché ti sei unito al LARA?

1. Mi hanno scelto e ho accettato.
2. Volevo utilizzare le mie competenze e l'addestramento in modo significativo.
3. Volevo viaggiare e vedere nuovi posti.
4. Amo l'emozione dell'avventura.
5. LARA è la migliore squadra di operazioni segrete al mondo.
6. Il senso del dovere mi ha spinto a farlo.

### Archeologo

L'Archeologo è un personaggio appassionato di storia e abile nel rinvenimento e nello studio di antichi Manufatti. Sono esperti nel loro campo e portano al team un insieme unico di abilità.

#### Equipaggiamento iniziale

L'archeologo inizia il gioco con una mappa, una bussola, un piccone e un diario come equipaggiamento aggiuntivo.

#### Cosa hai imparato dalla tua esperienza

1. Scavare con cura e studiare antichi Manufatti.
2. Registrare e documentare con precisione le scoperte.
3. Analizzare e interpretare dati storici.
4. Lavorare con un team di ricercatori e professionisti.
5. Navigare e viaggiare in luoghi remoti.
6. Mantenere la sicurezza in ambienti potenzialmente pericolosi.

#### In passato, hai...

1. Studiato civiltà perdute che nessuno crede esistano.
2. Svolto ricerche sul campo e scavi.
3. Pubblicato articoli o saggi sulle tue scoperte.
4. Lavorato per un'università o un istituto di ricerca.
5. Costruito una reputazione come esperto nel tuo campo.
6. Effettuato importanti scoperte o contributi nel campo dell'archeologia.

#### Perché ti sei unito al LARA?

1. Amo la storia e fare nuove scoperte.
2. C'è un mistero che nasconde la verità. Voglio svelarlo.
3. I Manufatti sono prove storiche di un passato perduto. Devo proteggerli.
4. Sono desideroso di esplorare territori inesplorati.
5. Amo il potenziale di questa squadra.
6. All'università non si guadagnava tanto quanto qui.

### Scienziato

Lo Scienziato è una persona altamente istruita e analitica, con competenze in un particolare campo di studio come biologia, chimica o fisica. Sono abili nel condurre ricerche, analizzare dati e risolvere problemi complessi.

#### Equipaggiamento iniziale

Lo scienziato inizia il gioco con un laptop, un camice da laboratorio, un set di provette e una calcolatrice come equipaggiamento aggiuntivo.

#### Cosa hai imparato dalla tua esperienza

1. Progettare e condurre esperimenti e studi di ricerca.
2. Analizzare e interpretare dati.
3. Comunicare efficacemente i risultati attraverso documenti e presentazioni.
4. Lavorare con un team di ricercatori e professionisti.
5. Mantenerti aggiornato sulle sviluppi attuali nel tuo campo.
6. Pensare criticamente e risolvere problemi in modo creativo.

#### In passato, hai...

1. Svolto ricerche e esperimenti in un campo specifico.
2. Pubblicato articoli o saggi sulle tue scoperte.
3. Lavorato per un'università o un istituto di ricerca.
4. Costruito una reputazione come esperto nel tuo campo.
5. Specializzato in una scienza di confine.
6. Fatto fallire uno sperimento rischioso in modo spettacolare.

#### Perché ti sei unito al LARA?

1. Volevo imparare di più sulle scienze di confine.
2. I Manufatti sono la nuova frontiera della scienza.
3. Volevo lavorare con la tecnologia all'avanguardia nella scienza.
4. LARA offre l'esperienza definitiva di enigmi e misteri.
5. Dopo anni in un seminterrato, volevo mettermi al servizio di qualcosa di più grande.
6. L'università non paga tanto quanto LARA.

### Specialista

Lo Specialista è una persona altamente addestrata con una specifica area di competenza, come competenze linguistiche, conoscenze mediche o competenze tecniche. Sono in grado di portare al team una prospettiva unica e un insieme di abilità preziose per ogni spedizione.

#### Equipaggiamento iniziale

Lo specialista inizia il gioco con un kit specializzato pertinente alla propria area di competenza, come un laptop per hacker o un kit di pronto soccorso per medici, come equipaggiamento aggiuntivo.

#### Cosa hai imparato dalla tua esperienza

1. Identificare e sfruttare opportunità uniche.
2. Adattarsi a circostanze mutevoli e pensare in modo rapido.
3. Mantenere la risorsività e trovare soluzioni creative ai problemi.
4. Comunicare e negoziare in modo efficace.
5. Mantenere la forma fisica e mentale.
6. Mantenere disciplina e concentrazione sotto pressione.

#### In passato, hai...

1. Sviluppato una competenza o abilità unica.
2. Lavorato come libero professionista o appaltatore.
3. Completato missioni ad alto rischio o pericolose.
4. Costruito una reputazione come esperto nel tuo campo.
5. Creato nemici o rivali attraverso il tuo lavoro.
6. Sofferto lesioni fisiche o mentali durante il lavoro.

#### Perché ti sei unito al LARA?

1. Volevo utilizzare le mie competenze uniche in modo significativo.
2. Volevo mettermi a disposizione di un team esperto per il bene comune.
3. L'avventura e il pericolo sono parte di me.
4. LARA ti fa vedere il mondo.
5. Lo stipendio per le operazioni speciali governative è molto buono.
6. Il mistero dei Manufatti mi intrigava.

### Pilota

Il Pilota è un aviatore esperto e abile, con competenze nell'operare una varietà di aeromobili. Sono in grado di navigare in terreni e condizioni difficili e si sentono a loro agio nel lavorare sotto pressione.

#### Equipaggiamento iniziale

Il pilota inizia il gioco con una tuta da volo, una mappa e una radio come equipaggiamento aggiuntivo.

#### Cosa hai imparato dalla tua esperienza

1. Operare e mantenere gli aeromobili con destrezza.
2. Navigare e volare in diverse condizioni.
3. Prendere decisioni rapide e accurate.
4. Comunicare efficacemente con il controllo del traffico aereo e altri piloti.
5. Rimanere calmo e tranquillo sotto pressione.
6. Reagire in modo appropriato in situazioni di emergenza.

#### In passato, hai...

1. Ricevuto addestramento come pilota e acquisito esperienza nel pilotare vari aeromobili.
2. Lavorato per una compagnia aerea commerciale o unità militari.
3. Completato missioni ad alto rischio o pericolose.
4. Costruito una reputazione come pilota esperto.
5. Creato nemici o rivali attraverso il tuo lavoro.
6. Sofferto lesioni fisiche o mentali durante il volo.

#### Perché ti sei unito al LARA?

1. L'aria è il mio elemento. E gli aerei mi permettono di immergermi in esso.
2. Hanno detto che avevano bisogno di piloti, quindi ho pensato di cominciare a saldare i debiti con la società.
3. L'eccitazione e il pericolo sono come una droga per me.
4. Ci sono ancora angoli del mondo che non conosco...
5. Un pilota freelance guadagna significativamente meno di quello che offre LARA.
6. Mi piace lavorare in squadra e trasportare i miei compagni ovunque ne abbiano bisogno.

### Truffatore

Il Truffatore è un abile parlatore e negoziatore, in grado di ottenere ciò che desidera attraverso il fascino e la persuasione. Si sentono a proprio agio nel lavorare sia in modo indipendente che come parte di un team e sono abili nell'adattarsi a nuove situazioni.

#### Equipaggiamento iniziale

Il truffatore inizia il gioco con un kit di strumenti per il furto, un set di travestimenti e un portafoglio falso come equipaggiamento aggiuntivo.

#### Cosa hai imparato dalla tua esperienza

1. Ingannare e convincere gli altri con abilità persuasive.
2. Creare identità false e lavorare sotto copertura.
3. Manipolare situazioni a proprio vantaggio.
4. Riconoscere bugie e truffe.
5. Sviluppare abilità di raccolta informazioni.
6. Lavorare in modo indipendente e come parte di un team.

#### In passato, hai...

1. Condotto truffe di alto profilo e furto di oggetti di valore.
2. Lavorato come investigatore o consulente di sicurezza.
3. Costruito una reputazione come abile manipolatore.
4. Creato nemici o rivali attraverso il tuo lavoro.
5. Sofferto conseguenze legali a causa delle tue azioni.
6. Salvato una situazione rischiosa attraverso il tuo ingegno e le tue abilità persuasive.

#### Perché ti sei unito al LARA?

1. Le opportunità di guadagno erano troppo allettanti per resistere.
2. Volevo utilizzare le mie abilità per una causa più grande.
3. L'avventura e l'adrenalina sono il mio pane quotidiano.
4. LARA offre l'accesso a informazioni e risorse di alto livello.
5. Sono affascinato dai Manufatti e desidero ottenere un vantaggio personale.
6. Mi annoiavo delle mie precedenti attività criminali e cercavo un nuovo inizio.

## Inventario

I personaggi hanno un totale di 10 slot nell'inventario: uno zaino con sei slot, uno slot per ogni mano e due slot per la parte superiore del corpo (come la cintura, il petto o la testa). Lo zaino può anche essere utilizzato come sacco a pelo d'emergenza, ma solo se vuoto.

La maggior parte degli oggetti occupa uno slot, e gli oggetti piccoli possono essere raggruppati insieme. Gli slot sono astratti e possono essere riorganizzati a discrezione del Referee.

Gli oggetti **ingombranti** occupano due slot e di solito richiedono entrambe le mani o sono scomodi da trasportare. Chiunque porti un inventario completo (cioè riempie tutti i 10 slot) viene ridotto a 0 HP.

Un personaggio non può portare più oggetti di quanto consentito dal proprio inventario. Carri (che devono essere trainati con entrambe le mani), cavalli o muli possono aumentare la capacità dell'inventario. Gli **assistenti** possono anche essere pagati per trasportare attrezzature.

### Equipaggiamento

#### Protezione del corpo

| Protezione | Costo ($) |
| --- | --- |
| Armatura antisommossa (Armatura 3) | 700 |
| Casco (+1 Armatura) | 730 |
| Giubbotto antiproiettile (Armatura 2) | 220 |
| Giubbotto antipugnalata (Armatura 1) | 130 |
| Pannello antigraffio (+1 Armatura, monouso) | 60 |
| Pannello d'impatto (+1 Armatura, monouso) | 130 |
| Scudo d'assalto (+1 Armatura, ingombrante) | 200 |

#### Armi da mischia

| Arma | Danno | Costo ($) |
| --- | --- | --- |
| Bastone | 1d8 | 20 |
| Coltello da combattimento | 1d6 | 175 |
| Coltello da lotta | 1d6 | 100 |
| Pugni | 1d4 | - |
| Spada | 1d8 | 200 |
| Tonfa | 1d6 | 25 |

#### Armi a distanza

| Arma | Danno | Gittata | Costo ($) |
| --- | --- | --- | --- |
| Arco lungo | 1d6 | Vicino | 160 |
| Balestra | 1d6 | Vicino | 200 |
| Balestra, pistola | 1d6 | Vicino | 50 |
| Fionda | 1d4 | Ravvicinato | 10 |
| Shuriken | 1d4 | Ravvicinato | 3 |

#### Armi da fuoco standard

| Arma | Danno | Gittata | Costo |
| --- | --- | --- | --- |
| Fucile | 2d10 | Lontano | 1.000 |
| Fucile a pompa | 2d6 | Vicino | 300 |
| Fucile d'assalto | 2d10 | Lontano | 5.000 |
| Pistola leggera | 1d6 | Vicino | 400 |
| Pistola media | 1d8 | Vicino | 500 |
| Pistola mitragliatrice | 1d6 | Vicino | 1.200 |
| Pistola pesante | 1d10 | Vicino | 800 |
| SMG | 1d8 | Vicino | 2.000 |

#### Armi speciali da fuoco

| Arma | Danno | Gittata | Costo ($) |
| --- | --- | --- | --- |
| Fucile di precisione | 1d10 | Lontano | 5.000 |
| Fucile di precisione .50 | 2d10 | Lontano | 8.000 |
| Lanciarazzi (scoppio) | 4d10 | Lontano | 2.200 |
| Mitragliatrice leggera (scoppio) | 2d8 | Lontano | 10.000 |
| Mitragliatrice pesante (ingombrante, scoppio) | 2d10 | Lontano | 15.000 |

#### Esplosivi

| Arma | Danno | Gittata | Costo |
| --- | --- | --- | --- |
| Cocktail Molotov | d6 | Vicino | 50 |
| Granata (scoppio) | d8 | Vicino | 100 |
| Granata flash (scoppio) | acceca | Vicino | 100 |
| IED (scoppio) | d6 | Vicino | 200 |

#### Attrezzatura e strumenti

| Oggetto | Costo ($) |
| --- | --- |
| Accendino | 10 |
| Argano portatile | 100 |
| Attrezzatura da arrampicata | 150 |
| Attrezzatura da arrampicata | 500 |
| Attrezzatura subacquea (muta, pinne, bombola, ecc.) | 300 |
| Biglie | 20 |
| Binocolo | 100 |
| Borsa da viaggio | 50 |
| Buona fotocamera | 400 |
| Bypass allarme | 500 |
| Cannello a gas (saldatura) | 250 |
| Carrucola e corda | 25 |
| Catena e lucchetto | 50 |
| Chiodi a punta (chiodi a calice) | 50 |
| Comunicazione: Auricolari | 500 |
| Comunicazione: Walkie Talkie | 200 |
| Cuscinetti a sfera in metallo | 40 |
| Drone / Drone avanzato | 200 / 1.000 |
| Falcetto portatile | 75 |
| Falso documento d'identità | 200 |
| Fascette | 25 |
| Fumogeno | 20 |
| Grassa | 30 |
| Insetto metallico | 25 |
| Kit apertura auto | 75 |
| Kit del farmacista | 150 |
| Kit di attrezzi elettrici | 150 |
| Kit di attrezzi meccanici | 150 |
| Kit di chirurgia d'emergenza | 100 |
| Kit di falsificazione | 150 |
| Kit medico d'emergenza | 50 |
| Lampada frontale | 25 |
| Laptop | 1.000 |
| Manette | 50 |
| Martello da carpentiere | 40 |
| Microfono direzionale | 200 |
| Mirino laser | 200 |
| Motosega | 200 |
| Occhiali a visione notturna | 200 |
| Occhiali termici | 800 |
| Postazione di lavoro | 2.000 |
| Riduttore di rumore | 150 |
| Sacco per cadaveri | 25 |
| Smartphone | 300 |
| Striscia chiodata | 150 |
| Strumenti del fabbro | 150 |
| Tablet | 400 |
| Taglia-bulloni | 40 |
| Tenda, da 2-4-8 persone | 100 - 300 - 600 |
| Torcia | 80 |
| Trappola per orsi | 100 |
| Utensili per tagliare il vetro | 150 |
| Vernice spray | 15 |
| Zaino (capacità 35 litri) | 50 |

## Veicoli

Come le creature, i veicoli hanno tre abilità utilizzate per effettuare salvataggi.

* **Integrità** (INT): Stabilità generale, utilizzata per un atterraggio sicuro, attraversare cose e resistere ai danni critici. Equivalente a FOR per le creature.
* **Motori** (MOT): Capacità di movimento, accelerazione, schivate ed evoluzioni. Equivalente a DES per le creature.
* **Cruscotto** (CRU): Componenti meccanici di controllo. Utilizzati per mantenere percorsi, stabilizzare gli asset, ecc. Equivalente a VOL per le creature.

I veicoli possiedono anche:

* Punti Scafo (**PS**) che riflettono la capacità di evitare danni in combattimento.
* **Armatura** che riduce i danni (massimo 3) prima che influiscano sui PS.
* **Carico**, la capacità del veicolo:
  + 1 slot per persona o 100 libbre di peso.
  + Superando il valore totale del Carico, il veicolo è sovraccarico e non è in grado di recuperare PS o abilità.

**Danni** che riducono i PS di un bersaglio al di sotto di zero diminuiscono l'INT del bersaglio della quantità rimanente.

* Devono quindi effettuare un salvataggio INT per evitare danni critici.
* Qualsiasi veicolo che subisce danni critici traballa e sputa olio. Se non riparato, viene distrutto entro 1d20 minuti.
* Un veicolo con INT zero è completamente danneggiato.

| Tipo | Armatura | PS | INT | MOT | CRU | Carico | Costo ($) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Auto compatta | - | 6 | 10 | 6 | 6 | 6 | 18.000 |
| Auto della polizia (usata) | 1 | 6 | 10 | 12 | 8 | 6 | 20.000 |
| Auto di lusso | 1 | 7 | 8 | 6 | 10 | 6 | 80.000 |
| Auto piccola | - | 3 | 4 | 4 | 4 | 6 | 10.000 |
| Auto sportiva | - | 3 | 8 | 14 | 10 | 4 | 50.000 |
| Elicottero | 2 | 4 | 4 | 14 | 10 | 6 | 500.000 |
| Elicottero militare | 3 | 10 | 16 | 14 | 14 | 4 | 7.000.000 |
| Humvee | 3 | 10 | 16 | 10 | 8 | 8 | 100.000 |
| Jet | 2 | 11 | 20 | 12 | 12 | 10 | 3.000.000 |
| Mini-Sottomarino | 2 | 4 | 6 | 8 | 12 | 4 | 60.000 |
| Motocicletta | - | 2 | 4 | 12 | 10 | 4 | 20.000 |
| Motoscafo | - | 4 | 6 | 14 | 10 | 6 | 15.000 |
| SUV | 2 | 9 | 10 | 10 | 10 | 6 | 40.000 |

## Regole

### Abilità

Ciascuna delle tre **abilità** viene utilizzata in diverse circostanze (vedi **tiri salvezza**, sotto).

**Forza (FOR)**: Usata per i tiri salvezza che richiedono forza fisica, come sollevare grate, piegare sbarre, resistere al veleno, ecc.

**Destrezza (DES)**: Usata per i tiri salvezza che richiedono prontezza, velocità e riflessi, come schivare, arrampicarsi, muoversi silenziosamente, bilanciarsi, ecc.

**Volontà (VOL)**: Usata per i tiri salvezza per persuadere, ingannare, interrogare, intimidire, affascinare, provocare, manipolare incantesimi, ecc.

### Tiri Salvezza

Un tiro salvezza serve ad evitare esiti negativi da scelte e circostanze rischiose. I PG tirano un d20 relativo ad un punteggio di abilità. Se tirano un dado uguale o inferiore a quel punteggio di abilità, hanno successo. Altrimenti, falliscono. Un 1 è sempre un successo e un 20 è sempre un fallimento.

**Esempio**: *Bea incontra un gruppo di Goblin armati pesantemente che fanno la guardia all’ingresso di un tunnel. Il suo giocatore pianifica attentamente un percorso, realizzando che il suo 13 DES fa sì che sgattaiolare oltre le guardie sia l’opzione migliore. Tira un d20, e il risultato è un 10 - un successo!*

### Privazione e fatica

Un PG carente di un bisogno essenziale (come il cibo o il riposo) non è in grado di recuperare PF o punteggi di abilità. Chiunque sia **esausto** per più di un giorno aggiunge **Fatica** al suo inventario, una volta al giorno. Ogni Fatica occupa uno slot e dura fino a quando non si è in grado di recuperare (come una notte intera di riposo in un luogo sicuro). I PG possono ottenere Fatica anche **lanciando incantesimi** o attraverso eventi narrativi.

### Guarigione

Riposare per qualche istante e bere un po’ d’acqua ripristina la PF persa, ma lascia il gruppo esposto. La perdita di abilità può di solito essere ripristinata con una settimana di riposo facilitato da un guaritore o da un’altra competenza analoga. Alcuni di questi servizi possono essere gratuiti, mentre mezzi di recupero più convenienti o magici possono avere un costo.

### Armatura

Prima di calcolare i danni sulla PF, sottrai dal risultato dei tiri di danno il valore di **Armatura** del bersaglio. Scudi e armature simili forniscono un bonus alla difesa (ad esempio +1 Armatura), ma solo mentre l’oggetto è impugnato o indossato. Nessuno può avere più di Armatura 3. Scudi, guanti d’arme ed elmi possono fornire ulteriori benefici a seconda del loro utilizzo.

### Reazioni

Quando i PG incontrano un PNG la cui reazione al gruppo non è ovvia, il Custode può tirare 2d6 e consultare la seguente tabella:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 3-5 | 6-8 | 9-11 | 12 |
| Ostile | Diffidente | Curioso | Gentile | Utile |

### Morale

I nemici devono superare un tiro salvezza di VOL per evitare di fuggire quando subiscono la prima vittima e ancora quando perdono metà del loro numero. Alcuni gruppi possono usare la VOL del loro leader al posto della propria. Un nemico solitario deve effettuare un tiro salvezza quando è ridotto a 0PF. Il morale non ha effetto sui PG.

### Assistenti

I PG possono assumere **Assistenti** per aiutarli nelle loro spedizioni. Per creare un assistente, lancia 3d6 per ogni punteggio di abilità, quindi assegnagli 1d6 PC e un'arma semplice (d6), quindi lancia sui tavoli di **Creazione del Personaggio** per svilupparli ulteriormente. Gli Assistenti costano tra 50 e 100 $ al giorno, o una parte del tesoro che il gruppo ottiene.

### Ricchezza e Manufatti

La valuta comune è il dollaro ($).

Un Manufatto è estremamente prezioso, solitamente ingombrante e raramente utile al di là del suo valore. Può essere un richiamo, portando i PG in luoghi esotici e persino pericolosi, ed è spesso sotto la protezione di avversari intimidatori.

### Combattimento

#### Round

Il gioco in genere si svolge senza tener traccia del tempo in modo rigoroso. In un combattimento o in circostanze in cui il tempismo è utile, usa i round per tenere traccia di quando avviene qualcosa. Un **round** è all’incirca dieci secondi di tempo di gioco ed è composto da turni.

#### Azioni

Nel suo turno, un personaggio può muoversi fino a 12 metri ed effettuare al massimo un’azione. Questa può essere il lancio di un incantesimo, un attacco, un secondo movimento o un’altra azione simile.

Ogni turno, i PG dichiarano cosa stanno facendo prima del lancio dei dadi. Se un personaggio tenta qualcosa di rischioso, il Custode richiede un tiro salvezza per i giocatori o i PNG appropriati. Tutte le azioni, gli attacchi e i movimenti avvengono simultaneamente.

#### Turni

Il Custode segnala le azioni più probabili intraprese dai PNG o dai mostri. All’inizio del combattimento, ogni PG deve effettuare un tiro salvezza di DES per agire prima dei suoi avversari.

**Esempio:** *Bea è finita per sbaglio nel territorio di caccia di un enorme Troll dei boschi. Per poter fare una mossa prima del Troll, effettua un tiro salvezza di DES. Fallisce, quindi il Troll attacca per primo.*

#### Attacco e Danni

L’attaccante tira il dado della sua arma e sottrae l’armatura del bersaglio, poi infligge il totale rimanente alla PC dell’avversario. I colpi senz’armi fanno sempre 1d4 danni.

**Esempio:** *Il Troll dei boschi ruggisce, facendo roteare la sua clava contro Bea, che ha 5 PC. La clava fa 1d10 danni e il Custode tira un 4. Sottrae 1 per tenere conto dell’armatura di pelle di Bea, lasciando Bea con 2 PC rimanenti.*

#### Attaccanti Multipli

Se più attaccanti colpiscono lo stesso nemico, tira tutti i dadi di danno e tieni il singolo risultato più alto.

#### Modificatori di Attacco

Se si combatte da una posizione di svantaggio (come attraverso una copertura o con le mani legate), l’attacco è **compromesso** e l’attaccante deve tirare 1d4 danni indipendentemente dal dado di danno dell’attacco.

Se si combatte da una posizione di vantaggio (come contro un nemico indifeso o con una manovra audace), l’attacco è **potenziato**, permettendo all’attaccante di tirare 1d12 danni invece del suo dado normale.

#### Combattere con due Armi

Se attacchi con due armi allo stesso tempo, tira entrambi i dadi dei danni e tieni il risultato più alto.

#### Scoppio

Gli attacchi con il descrittore **scoppio** colpiscono tutti i bersagli nell’area indicata, tirando separatamente per ogni personaggio colpito. Il termine scoppio si riferisce a qualsiasi cosa, dalle esplosioni agli imponenti assalti a colpi di fendenti o all’impatto di un meteorite. Se non sei sicuro di quanti bersagli possano essere colpiti, tira il relativo dado del danno per avere un risultato.

#### Cicatrici

Quando un danno a un PG riduce la sua PC esattamente a 0, a volte viene danneggiato in modo irreversibile. Vedi **Cicatrici** per saperne di più.

#### Danno Critico

Il danno che riduce a zero la PC di un bersaglio diminuisce la sua FOR della quantità rimanente. Deve quindi effettuare un tiro salvezza di FOR per evitare il **danno critico**. Inoltre, alcuni nemici hanno abilità o effetti speciali che si attivano quando il loro bersaglio fallisce un tiro salvezza per danni critici.

Qualsiasi PG che subisce un danno critico non può fare altro che strisciare debolmente, aggrappandosi alla vita. Se gli viene dato aiuto e riposo, si stabilizzerà. Se non viene curato, muore entro un’ora.

#### Perdita di Punti Abilità

Se la FOR di un PG è ridotta a 0, muore. Se la sua DES è ridotta a 0, è paralizzato. Se la sua VOL è ridotta a 0, delira. La perdita completa di DES e VOL rende il personaggio incapace di agire fino a quando non viene ristorata attraverso il riposo prolungato o con mezzi straordinari.

#### Perdita di coscienza e Morte

Quando un personaggio muore, il giocatore è libero di creare un nuovo personaggio o prendere il controllo di un mercenario. Questi si uniscono immediatamente al party per ridurre i tempi morti.

#### Formazione

Grandi gruppi di guerrieri simili che combattono insieme sono trattati come un’unica **formazione**. Quando una formazione subisce un danno critico, viene messo in rotta o indebolito significativamente. Quando raggiunge 0 FOR, viene distrutta.

Attacchi contro le formazioni da parte di individui sono compromessi (esclusi i danni da scoppio). Attacchi contro gli individui da parte delle formazioni sono potenziati e infliggono danni da scoppio.

#### Fuga

Scappare da una situazione disastrosa richiede sempre un tiro salvezza di DES riuscito, oltre a una destinazione sicura verso cui fuggire.

#### Cicatrici

Quando un attacco riduce la PC di un PG esattamente a 0, ne subisce l’impatto in modo particolare. Cerca il risultato sulla tabella sottostante in base al danno totale subito:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **Cicatrice permanente**: Tira 1d6, 1: Collo, 2: Mani, 3: Occhio, 4: Petto, 5: Game, 6: Orecchio. Tira 1d6. Se il totale è maggiore della tua PC massima, tieni il nuovo risultato. |
| 2 | **Colpo sferzante**: Sei disorientato e scosso. Descrivi come recuperi la concentrazione. Tira 1d6. Se il totale è maggiore della tua PC massima, tieni il nuovo risultato. |
| 3 | **Sbattuto**: Vieni lanciato in volo e atterri a faccia in giù, senza fiato. Sei esausto finché non ti riposi per qualche ora. Poi, tira 1d6. Aggiungi questo valore alla tua PC massimo. |
| 4 | **Arto Rotto**: Tira 1d6, 1-2: Gamba, 3-4: Braccio, 5: Costola, 6: Cranio. Una volta guariti, tira 2d6. Se il totale è superiore al tuo PC massimo, prendi il nuovo risultato. |
| 5 | **Malato**: Sei afflitto da una disgustosa e fastidiosa infezione. Quando la superi, tira 2d6. Se il totale è superiore al tuo PC massimo, prendi il nuovo risultato. |
| 6 | **Ferita alla Testa disorientante**: Tira 1d6, 1-2: FOR, 3-4: DES, 5-6: VOL. Tira 3d6. Se il totale è superiore al tuo attuale punteggio di abilità, prendi il nuovo risultato. |
| 7 | **Ostacolato**: Riesci a malapena a muoverti finché non ricevi un aiuto adeguato e ti riposi. Dopo esserti ripreso, tira 3d6. Se il totale è superiore al tuo DES massima, prendi il nuovo risultato. |
| 8 | **Assordato**: Non riesci a sentire nulla finché non trovi un aiuto straordinario. In ogni caso, effettua un tiro salvezza di VOL. Se lo superi, aumenta il tuo VOL massimo di 1d4. |
| 9 | **Traumatizzato**: Una parte nascosta della tua psiche viene messa fuori gioco. Tira 3d6. Se il totale è superiore al tuo VOL massimo, prendi il nuovo risultato. |
| 10 | **Abbattuto**: Un'appendice è strappata, storpiata o inutile. Il Custode ti dirà quale. Poi, fai un tiro salvezza VOL. Se lo superi, aumenta il tuo VOL massimo di 1d6. |
| 11 | **Ferita Mortale**: Sei esaurito e fuori combattimento. Muori entro un'ora se non sei guarito. Al momento del recupero, tira 2d6. Tieni il nuovo risultato come tua PC massima. |
| 12 | **Condannato**: La morte sembrava così vicina, ma in qualche modo sei sopravvissuto. Se il tuo prossimo tiro salvezza contro danno critico è un fallimento, muori orribilmente. Se lo superi, tira 3d6. Se il totale è superiore al tuo PC massimo, prendi il nuovo risultato. |

## In giro per il mondo

### Trova l'ispirazione

Ecco alcune suggerimenti per creare la tua avventura:

1. **Fai ricerca sui luoghi coinvolti**: Ottieni un senso della cultura, della storia e della geografia dei luoghi che i personaggi visiteranno. Questo ti aiuterà a creare un ambiente credibile e coinvolgente per l'avventura.
2. **Utilizza il modello di Pointcrawl**: Questo modello enfatizza l'uso di punti di interesse, piuttosto che un percorso lineare, per guidare i giocatori attraverso l'avventura. Ciò consente una maggiore flessibilità e possibilità di scelta da parte dei giocatori nel modo in cui si sviluppa l'avventura.
3. **Crea una varietà di sfide e ostacoli**: Mentre i giocatori viaggiano in diverse località, dovrebbero incontrare una varietà di sfide che riflettono gli aspetti unici di ciascuna località. Queste possono includere pericoli ambientali, barriere culturali o conflitti con gli abitanti del luogo.
4. **Incorpora manufatti e civiltà perdute**: L'obiettivo principale dei giocatori è scoprire e recuperare manufatti, quindi assicurati di includere opportunità per farlo nell'avventura. Le civiltà perdute e i loro resti possono anche essere fonte di enigmi e misteri interessanti da risolvere per i giocatori.
5. **Considera l'impatto delle società segrete e delle organizzazioni**: Questi gruppi possono fornire una fonte di conflitto e tensione lungo l'avventura, in quanto potrebbero lavorare contro i giocatori per acquisire gli stessi manufatti.

### Linee guida per la creazione dell'avventura

Se ti mancano idee, utilizza le seguenti linee guida come ispirazione o crea la tua avventura da zero:

1. **Determina il luogo dell'avventura**: Lancia un d10 per selezionare casualmente un luogo da una lista di possibili luoghi in tutto il mondo.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Foresta Amazzonica |
| 2 | Antartide |
| 3 | Egitto |
| 4 | Himalaya |
| 5 | Islanda |
| 6 | Madagascar |
| 7 | Nuova Guinea |
| 8 | Norvegia |
| 9 | Deserto del Sahara |
| 10 | Sotto al mare (naufragio o città sottomarina) |

1. **Determina l'obiettivo principale dell'avventura**: Lancia un d10 per selezionare casualmente un obiettivo principale per l'avventura.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Recuperare un potente manufatto da una civiltà perduta |
| 2 | Investigare strane manifestazioni soprannaturali nella zona |
| 3 | Salvare un membro del team o un alleato scomparso |
| 4 | Fermare una società segreta dall'acquisizione di un potente manufatto |
| 5 | Mappare un'area inesplorata |
| 6 | Scoprire una città o civiltà perduta |
| 7 | Trovare una risorsa di valore |
| 8 | Salvare ostaggi o prigionieri |
| 9 | Sabotare operazioni nemiche |
| 10 | Scappare da una situazione pericolosa |

1. **Determina le sfide e gli ostacoli**: Lancia un d6 per selezionare casualmente un tipo di sfida o ostacolo che i giocatori affronteranno durante l'avventura.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Pericoli ambientali (ad esempio, temperature estreme, terreni insidiosi) |
| 2 | Conflitti con gli abitanti del luogo (ad esempio, tribù ostili, banditi) |
| 3 | Enigmi e indovinelli da risolvere |
| 4 | Trappole e ostacoli da superare |
| 5 | Conflitti con altre squadre o organizzazioni |
| 6 | Fenomeni sovrannaturali o inspiegabili |

1. **Incorpora società segrete o organizzazioni**: Lancia un d6 per determinare quale società segreta o organizzazione sarà coinvolta nell'avventura:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | La Fratellanza del Drago |
| 2 | Il Culto della Mummia |
| 3 | L'Ordine della Fenice |
| 4 | La Società del Serpente |
| 5 | La Fratellanza della Luna d'Ossidiana |
| 6 | I Figli della Fiamma Celeste |

1. **Ripeti i passaggi 2-4 se necessario** per generare sfide e ostacoli aggiuntivi.

Utilizzando queste regole meccaniche, puoi generare casualmente un'avventura globale unica ed emozionante in Golden Idol che incorpora gli elementi chiave del gioco, come manufatti, civiltà perdute, società segrete e fenomeni inspiegabili e soprannaturali.

### Linee Guida Più Cinematografiche

Golden Idol è un gioco "fiction first" in cui gli eventi e le situazioni interagiscono con i personaggi attraverso le loro azioni per far emergere una narrazione. Pertanto, consiglio vivamente di evitare di scrivere una "trama" che i personaggi devono seguire: crea situazioni e ostacoli e lascia che gli eventi si svolgano. Ma se non puoi resistere alla tentazione di dare all'avventura almeno un canovaccio, prendi in considerazione i seguenti suggerimenti per una classica storia a tre atti.

Tuttavia, ti suggerisco di non considerarli rigidi o obbligatori.

1. Introduzione:
   * Stabilisci chiaramente e concisamente l'obiettivo principale dell'avventura.
   * Fornisci ai giocatori informazioni sufficienti sulla posizione e su eventuali informazioni di background pertinenti per immergerli nell'ambientazione.
   * Introduci eventuali PNG chiave o organizzazioni coinvolte nell'avventura.
   * Fornisci ai giocatori un senso di urgenza o motivazione per iniziare l'avventura.
   * Dai ai giocatori un chiaro punto di partenza e un'idea generale di dove dovrebbero andare dopo, ma lascia anche spazio per l'esplorazione e l'agentività dei giocatori.
2. Svolgimento:
   * Permetti ai giocatori di esplorare la posizione e scoprire punti di interesse da soli.
   * Introduci sfide e ostacoli appropriati per la posizione e l'obiettivo principale dell'avventura.
   * Offri opportunità ai giocatori di scoprire e recuperare manufatti.
   * Incorpora società segrete o organizzazioni, se appropriato, e assicurati che abbiano motivi e obiettivi chiari.
   * Mantieni i giocatori coinvolti fornendo un senso di progressione e tenendoli sulle spine con colpi di scena inaspettati.
3. Conclusione:
   * Fornisci una risoluzione soddisfacente per l'obiettivo principale dell'avventura.
   * Permetti ai giocatori di riflettere sulle loro imprese e sull'impatto delle loro azioni sul mondo.
   * Fornisci un senso di chiusura, ma lascia anche spazio alla possibilità di ulteriori avventure.
   * Ricompensa i giocatori per le loro azioni e offri loro opportunità per far avanzare i loro personaggi e acquisire nuove abilità o manufatti.
   * Fornisci ai giocatori un'idea chiara di cosa succede dopo e quali saranno i loro prossimi passi.

### Il Dice Drop Pointcrawl

Prendi la Mappa del Mondo fornita con il manuale delle regole e lancia un set completo di dadi poliedrici (d4, d6, d8, d10, d12, d20) su di essa. Quindi consulta le tabelle seguenti per ispirarti alle situazioni, agli obiettivi o agli ostacoli che gli eroi affronteranno in quel luogo nel mondo.

| d4 | L'Apertura |
| --- | --- |
| 1 | Arriva una lettera misteriosa che invita il giocatore in un luogo segreto. |
| 2 | Un ricco mecenate assume il giocatore per trovare un manufatto perduto. |
| 3 | Il giocatore inciampa in una mappa che porta a un tesoro nascosto. |
| 4 | Un amico o un familiare perduto da tempo chiede al giocatore aiuto in una missione pericolosa. |

| d6 | L'Incidente Avvincente |
| --- | --- |
| 1 | I giocatori vengono assaliti da un'organizzazione rivale. |
| 2 | I giocatori scoprono un passaggio segreto che conduce a un antico tempio. |
| 3 | I giocatori vengono affrontati da un potente guardiano che protegge il Manufatto. |
| 4 | Un disastro naturale minaccia di distruggere l'intera zona. |
| 5 | I giocatori si trovano di fronte a una scelta morale difficile. |
| 6 | Una misteriosa figura si offre di aiutare i giocatori, ma a quale prezzo? |

| d8 | Il Manufatto o l'Ostacolo |
| --- | --- |
| 1 | Gli eroi devono recuperare un antico idolo d'oro da una città sommersa. |
| 2 | Una maledizione impedisce ai giocatori di lasciare una tomba antica. |
| 3 | I giocatori devono risolvere una serie di enigmi per aprire una porta segreta. |
| 4 | Una tribù di guerrieri protette da un potente amuleto si oppone ai giocatori. |
| 5 | Una creatura mitica controlla l'accesso a una valle nascosta. |
| 6 | Una tempesta di neve improvvisa minaccia di intrappolare i giocatori. |
| 7 | Un'organizzazione segreta ha un interesse personale nel manufatto. |
| 8 | I giocatori devono superare una serie di prove per dimostrare la loro abilità. |

| d10 | La Conclusione |
| --- | --- |
| 1 | Gli eroi riescono a recuperare il Manufatto e vengono ricompensati generosamente. |
| 2 | Il Manufatto si rivela essere una falsificazione e gli eroi devono trovare quello vero. |
| 3 | Gli eroi scoprono che il Manufatto è maledetto e devono trovare un modo per liberarsene. |
| 4 | L'organizzazione rivale riesce a impossessarsi del manufatto e gli eroi devono fermarli. |
| 5 | Gli eroi scoprono che il Manufatto è un pezzo di un puzzle più grande. |
| 6 | Il Manufatto rivela una profezia che indica una nuova avventura. |
| 7 | Gli eroi si rendono conto che il Manufatto ha un potere molto più grande di quanto pensassero. |
| 8 | Gli eroi decidono di distruggere il Manufatto per evitare che cada nelle mani sbagliate. |
| 9 | Il Manufatto rivela un segreto oscuro che mette gli eroi in pericolo. |
| 10 | Gli eroi scoprono che il Manufatto è collegato a un'antica civiltà scomparsa. |

Utilizza queste tabelle come spunto per creare l'avventura globale di Golden Idol, lasciando spazio per l'improvvisazione e per adattare gli eventi alle scelte dei giocatori.

## Esplorazione dei Siti

### Trova l'ispirazione

Ecco alcune suggerimenti per creare il tuo sito di esplorazione:

1. **Fai ricerca sul sito**: Allo stesso modo delle avventure in giro per il mondo, ricerca la storia e la cultura del sito per creare un ambiente credibile e coinvolgente.
2. **Incorpora enigmi e misteri**: Molte civiltà perdute e siti antichi sono pieni di enigmi e misteri da risolvere. Questi possono includere decifrare iscrizioni, navigare in labirinti o risolvere indovinelli.
3. **Crea un senso di pericolo**: I giocatori stanno esplorando rovine antiche e potenzialmente pericolose, quindi assicurati di includere pericoli e trappole che possano metterli in pericolo.
4. **Incorpora elementi soprannaturali**: L'inspiegabile e il soprannaturale sono elementi chiave del gioco, quindi considera di includere elementi soprannaturali nell'avventura, come artefatti maledetti o guardiani soprannaturali.
5. **Incorpora conflitti con società segrete e organizzazioni**: Proprio come nelle avventure in giro per il mondo, questi gruppi possono fornire una fonte di conflitto e tensione poiché potrebbero lavorare contro i giocatori per acquisire gli stessi artefatti.

### Linee guida per la creazione del sito

Se hai finito le idee, utilizza le seguenti linee guida per ispirarti o crea il sito da zero:

1. **Determina il tipo di sito**: Lancia un d6 per selezionare casualmente il tipo di sito in cui si svolgerà l'avventura.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Tempio abbandonato |
| 2 | Città sottomarina |
| 3 | Città perduta |
| 4 | Tomba |
| 5 | Laboratorio |
| 6 | Sistema di caverne |

1. **Determina l'obiettivo principale dell'avventura**: Lancia un d10 per selezionare casualmente un obiettivo principale per l'avventura.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Recuperare un artefatto potente dal sito |
| 2 | Investigare strane presenze soprannaturali nel sito |
| 3 | Salvare un membro del team o un alleato scomparso |
| 4 | Fermare una società segreta che cerca di acquisire un artefatto potente |
| 5 | Mappare il sito |
| 6 | Scoprire lo scopo o la storia del sito |
| 7 | Trovare una risorsa preziosa |
| 8 | Salvare ostaggi o prigionieri |
| 9 | Sabotare le operazioni nemiche |
| 10 | Scappare da una situazione pericolosa |

1. **Determina la disposizione del sito**: Lancia un d6 per selezionare casualmente la disposizione del sito.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Lineare |
| 2 | Labirintico |
| 3 | Aperto con più livelli |
| 4 | Suddiviso in diverse aree connesse |
| 5 | Una combinazione delle precedenti |
| 6 | Lancia due volte e combina i risultati |

1. **Determina le sfide e gli ostacoli**: Lancia un d6 per selezionare casualmente un tipo di sfida o ostacolo che i giocatori affronteranno durante l'avventura.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Pericoli ambientali (ad esempio alluvioni, crolli di grotte) |
| 2 | Conflitti con guardiani o trappole antiche |
| 3 | Enigmi e indovinelli da risolvere |
| 4 | Sfide di navigazione (ad esempio buio, sott'acqua) |
| 5 | Conflitti con altre squadre o organizzazioni |
| 6 | Fenomeni soprannaturali o inspiegabili |

1. **Incorpora società segrete o organizzazioni**: Lancia un d6 per determinare se l'avventura coinvolgerà una società segreta o un'organizzazione, e se sì, lancia un altro d6 per determinare quale.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | La Fratellanza del Drago |
| 2 | Il Culto della Mummia |
| 3 | L'Ordine del Fenice |
| 4 | La Società del Serpente |
| 5 | La Fratellanza della Luna d'Ossidiana |
| 6 | I Figli della Fiamma Celeste |

1. **Ripeti i passaggi 2-5** se necessario per generare ulteriori sfide e ostacoli.

Puoi anche fare in modo che la sede della società o una delle loro basi segrete sia il luogo dell'esplorazione del sito, con l'obiettivo di infiltrarti, rubare informazioni o artefatti da loro, o sabotare i loro piani.

### Il Metodo del Sito Portafoglio

Crea il sito lanciando un certo numero di d6 e assemblando in base ai risultati:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Strada senza uscita: Non toccare più di 1 dado |
| 2 | Passaggio: Non toccare più di 2 dadi |
| 3 | Incrocio: Non toccare più di 3 dadi |
| 4 | Bivio: Puoi toccare fino a 4 dadi |
| 5 | Torre: Impila tutti i dadi, devi toccare almeno 2 dadi |
| 6 | Sala: Unisci tutti i dadi, puoi toccare fino a 4 dadi |

Per ogni dado, aggiungi il suo valore a tutti i dadi vicini per determinare la sua stanza. Le sale e le torri sono stanze singole con la somma di tutti i dadi.

|  |  |
| --- | --- |
| 3 | Alloggi |
| 4 | Prigione |
| 5 | Sepolcro |
| 6 | Statue |
| 7 | Magazzino |
| 8 | Cortile |
| 9 | Cucina |
| 10 | Fucina |
| 11 | Armeria |
| 12 | Giardino |
| 13 | Posto di guardia |
| 14 | Biblioteca |
| 15 | Arboreto |
| 16 | Cripte |
| 17 | Santuario |
| 18 | Galleria |
| 19 | Officina |
| 20-22 | Tempio |
| 23-25 | Sala del trono |
| 26-28 | Laboratorio |
| 29-31 | Menagerie |
| 32+ | Labirinto |

Posiziona un'entrata dove ha senso.

Per ulteriori dettagli, modifica ogni stanza in base al dado vicino più basso/più alto.

| 1 2 3 | Minimo | 4 5 6 | Massimo |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 | Uscita segreta | 1 | Ornato |
| 3 | Trappola | 2 | Intatto |
| 4 | In rovina | 3 | Opulento |
| 5 | Allagato | 4 | Alcova nascosta |
| 6 | Umido | 5 | Chiuso a chiave |

Lancia un **incontro** in ogni stanza:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Minaccia: Danneggiamento attivo |
| 2 | Ostacolo: Danneggiamento passivo |
| 3 | Nulla: Un momento di riposo |
| 4 | Nulla: Un momento di riposo |
| 5 | Opportunità: Ostacolo + Vantaggio |
| 6 | Vantaggio: Utile o prezioso |

**Torre**: Lancia un incontro per ogni piano, quindi ordina dal più basso al più alto.

**Sala**: Lancia un incontro per ogni dado nella Sala e combinale.

## 30 Manufatti

1. **Il Cuore di Fuoco**: un leggendario rubino che si dice contenga il potere del sole. Si dice che chi lo possiede sia immune al fuoco e in grado di controllare le fiamme con la propria volontà.
2. **Il Bastone di Mosè**: un bastone di legno dotato del potere di spartire i mari e controllare gli elementi.
3. **La Lancia del Destino**: un'arma che si dice abbia trapassato il costato di Gesù Cristo, conferendole il potere di controllare il destino delle nazioni.
4. **Il Santo Graal**: il calice usato da Gesù nell'Ultima Cena, si dice che abbia poteri miracolosi di guarigione e la capacità di conferire la vita eterna.
5. **L'Elisir di Vita**: una pozione che conferisce l'immortalità e la giovinezza eterna a chi la beve.
6. **La Spada dei Re**: una potente spada che si dice sia stata impugnata dai grandi sovrani della storia. Si dice che conceda al suo possessore forza e saggezza.
7. **L'Anello del Potere**: un anello d'oro che si dice conferisca al suo portatore grande potere e la capacità di controllare le menti degli altri.
8. **L'Amuleto della Fenice**: un pendente magico che si dice conferisca al suo possessore il potere di volare e la capacità di rinascere dalle proprie ceneri.
9. **Il Mantello dell'Invisibilità**: un mantello che rende il suo possessore invisibile agli occhi nudi.
10. **La Palla di Cristallo della Verità**: una sfera di cristallo che permette al suo utilizzatore di vedere nel passato, nel presente e nel futuro.
11. **La Corona di Avalon**: una corona d'oro che si dice possieda il potere di controllare gli elementi e comandare gli eserciti.
12. **Il Bastone di Osiride**: un bastone fatto d'oro puro e incrostato di diamanti, si dice che conceda al suo possessore il potere di vita e di morte.
13. **La Spada del Paradiso**: una spada che si dice sia stata forgiata nelle fiamme del Monte Olimpo, con il potere di tagliare attraverso qualsiasi sostanza.
14. **L'Armatura degli Dei**: un'armatura che si dice sia stata indossata dai più grandi guerrieri dell'antica Grecia, dotata della forza degli dei.
15. **Lo Scettro della Sfinge**: uno scettro che si dice contenga la chiave per sbloccare i segreti delle piramidi e i misteri del mondo antico.
16. **Il Libro di Thoth**: un antico libro che si dice contenga la conoscenza degli dei e i segreti dell'universo.
17. **Il Calice dell'Immortalità**: un calice che si dice contenga l'elisir di vita, conferendo giovinezza eterna e vitalità a chiunque ne beva.
18. **L'Amuleto della Fenice**: un amuleto che si dice contenga il potere della mitica fenice, permettendo al suo portatore di rinascere dalle ceneri.
19. **L'Anello del Drago**: un anello che si dice conferisca al suo portatore il potere del drago, permettendogli di sputare fuoco e comandare eserciti di draghi.
20. **Lo Specchio della Verità**: uno specchio che si dice riveli la vera natura di chiunque vi si specchi, svelando i loro più profondi segreti e motivazioni nascoste.
21. **Il Cuore del Mare**: una gemma luminosa simile a una perla, si dice che conferisca al suo possessore il potere di controllare gli oceani e le loro creature.
22. **Il Libro dell'Infinito**: un antico tomo che si dice contenga la conoscenza dell'universo e i segreti del tempo e dello spazio.
23. **Lo Specchio dell'Anima**: uno specchio misterioso che si dice riveli i pensieri e i desideri più profondi di una persona, e che può essere usato per manipolare le loro emozioni e azioni.
24. **Il Calice d'Oro della Vita**: una coppa d'oro che si dice conferisca giovinezza eterna e vitalità a chiunque ne beva.
25. **Il Bastone degli Elementi**: un potente bastone magico che può controllare e manipolare i quattro elementi della terra, dell'aria, del fuoco e dell'acqua.
26. **Il Rubino del Fuoco**: una gemma rossa luminosa che si dice conferisca al suo possessore il potere della pirocinesi, permettendo di controllare e manipolare le fiamme.
27. **Lo Scettro del Tempo**: uno scettro dorato che si dice permetta al suo possessore di controllare il flusso del tempo e manipolare gli eventi passati e futuri.
28. **Il Diamante delle Anime**: un diamante che si dice contenga le anime dei morti e che possa essere usato per comunicare con il mondo degli spiriti.
29. **La Spada del Destino**: una potente spada che può essere impugnata solo dal vero eroe e si dice possieda il potere di sconfiggere anche il più grande dei nemici.
30. **Lo Scudo della Virtù**: uno scudo magico che si dice protegga il suo possessore da ogni male e respinga qualsiasi attacco, fisico o magico.

## 30 Luoghi Leggendari

1. **La Città di Zalthor**: una città perduta si dice sia nascosta nelle profondità della foresta amazzonica, ricca di tesori e antiche tecnologie.
2. **L'Isola dell'Eden**: un'isola misteriosa si dice sia il luogo del Giardino dell'Eden, nascosto dal resto del mondo.
3. **La Valle dei Re**: una valle nascosta si dice sia il luogo di riposo finale di potenti antichi sovrani, ricca di tesori e artefatti magici.
4. **Le Montagne di Shangri-La**: una catena montuosa si dice sia la dimora di un paradiso nascosto, dove gli abitanti vivono in pace e armonia.
5. **La Foresta delle Fate**: una foresta magica si dice sia la dimora di una razza di fate, con sentieri segreti e radure nascoste piene di meraviglia e mistero.
6. **Il Regno di El Dorado**: una città perduta d'oro si dice sia nascosta nelle profondità della giungla sudamericana, custodita da guerrieri feroci e bestie esotiche.
7. **La Terra di Mu**: un continente sommerso si dice sia stato il luogo di una civiltà avanzata, con rovine piene di antichi segreti e tesori.
8. **L'Isola di Lemuria**: un'isola perduta si dice sia stata la patria di una potente e mistica civiltà, con templi e artefatti di immenso potere.
9. **Le Caverne dei Djinn**: una rete nascosta di caverne sotterranee si dice sia la dimora dei djinn, potenti creature simili a geni capaci di esaudire desideri.
10. **Il Giardino delle Esperidi**: un giardino mitico si dice sia la dimora delle mele d'oro dell'immortalità, custodito da un drago con cento teste.
11. **La Città del Sole**: una città mistica si dice sia situata in cima alle montagne, dove il sole non tramonta mai e gli abitanti vivono in una felicità eterna.
12. **La Valle di Avalon**: una valle nascosta si dice sia il luogo di riposo finale del re Artù e la collocazione della mitica spada Excalibur.
13. **La Terra di Lemuria**: un continente perduto si dice sia affondato sotto le onde, patria di una civiltà di esseri avanzati con incredibili abilità psichiche.
14. **Il Regno di Shangri-La**: un paradiso nascosto si dice sia situato in profondità nell'Himalaya, dove gli abitanti vivono in perfetta armonia con la natura.
15. **La Città di El Dorado**: una città d'oro si dice sia nascosta nelle profondità della foresta amazzonica, ricca di tesori e custodita da guerrieri feroci.
16. **L'Isola di Mu**: un'isola sommersa si dice sia stata la patria di una civiltà avanzata con una tecnologia e una conoscenza incredibili.
17. **La Valle dei Re**: una valle nascosta si dice custodisca le tombe di potenti sovrani antichi, piena di tesori e artefatti magici.
18. **Il Deserto dei Sogni**: un vasto deserto si dice custodisca la chiave per sbloccare i segreti dell'universo e un passaggio per altre dimensioni.
19. **La Foresta delle Ombre**: una foresta oscura si dice sia la dimora di creature mitiche e esseri magici, nonché un portale verso il mondo degli spiriti.
20. **La Montagna degli Dei**: una montagna imponente si dice sia la dimora degli dei e la fonte di tutta la vita sulla Terra.
21. **Il Regno di El'hara**: una volta una grande civiltà che prosperava nelle profondità della giungla, fino a quando fu misteriosamente distrutta da un'enorme catastrofe naturale.
22. **L'Impero del Sole d'Oro**: una potente civiltà che regnava su un vasto impero, fino a quando fu conquistata e distrutta da un impero rivale.
23. **La Repubblica dei Mari di Cristallo**: una civiltà tecnologicamente avanzata che viveva su una rete di città galleggianti, fino a quando fu distrutta da un'enorme onda di marea.
24. **Il Clan dei Lupi Ombra**: una civiltà guerriera che viveva nel nord gelido, fino a quando fu sopraffatta da un'enorme orda di barbari invasori.
25. **Il Tempio degli Dei Stellari**: una civiltà misteriosa che adorava potenti divinità simili a esseri provenienti dalle stelle, fino a quando fu distrutta da una massiccia eruzione solare.
26. **La Confederazione delle Montagne di Ferro**: una potente e industriosa civiltà che viveva in una rete di città sotterranee, fino a quando fu distrutta da un'enorme terremoto.
27. **Il Consiglio degli Anziani Saggi**: una civiltà pacifica e saggia che viveva in armonia con la natura, fino a quando fu distrutta da un'enorme eruzione vulcanica.
28. **Il Regno della Fiamma Eterna**: una civiltà potente e mistica che adorava divinità potenti legate al fuoco, fino a quando fu distrutta da un'enorme incendio che si propagò per tutta la terra.
29. **L'Impero dei Draghi di Giada**: una civiltà orgogliosa e nobile che regnava su un vasto impero, fino a quando fu distrutta da una massiccia invasione di orde barbariche.
30. **La Confederazione dei Danzatori del Vento**: una civiltà di esseri alati altamente evoluti che vivevano in una rete di città galleggianti, fino a quando furono distrutti da una tempesta gigantesca che si abbatté sulla terra.

## Creature & Nemici

### Boa Constrictor

4 PC, 0 Armatura, FOR 15, DES 10, VOL 6, Serraggio (1d6, incapacitazione in caso di danno critico)

* Un serpente lungo e muscoloso con scaglie lisce e una presa potente
* Conosciuto per la sua capacità di stringere e soffocare la preda con le sue spire
* Con un fallimento critico nel TS dal danno, la vittima viene resa incapace mentre lotta per liberarsi dalla presa del boa

### Coccodrillo

8 PC, 3 Armatura, FOR 12, DES 6, VOL 6, Mascelle (d8, morso)

* Un rettile massiccio con pelle squamosa e una coda potente
* Conosciuto per aspettare in agguato e attaccare la preda con una rapida esplosione di velocità
* Con un fallimento critico nel TS dal danno, il coccodrillo trascinerà la sua vittima nell'acqua e la terrà sott'acqua fino a che non si annegherà

### Crotalo

2 PC, 0 Armatura, FOR 10, DES 8, VOL 6, Morso (1d4, veleno all'attacco)

* Un serpente velenoso con un sonaglio distintivo sulla coda e un rapido attacco
* Conosciuto per la sua capacità di iniettare un veleno mortale con il morso
* Qualsiasi attacco riuscito del crotalo inietta veleno, richiedendo un TS VOL per evitare di subire danni aggiuntivi

### Elefante

20 PC, 3 Armatura, FOR 18, DES 8, VOL 6, Zanne (d10, attacco potenziato in caso di danno critico)

* Un animale massiccio di colore grigio con lunghe zanne e un proboscide potente
* Conosciuto per la sua forza e la capacità di caricare i nemici con le sue zanne
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'elefante utilizzerà le sue zanne per un attacco potenziato

### Gorilla

8 PC, 1 Armatura, FOR 12, DES 8, VOL 8, Artigli (d8)

* Una grande e potente scimmia con pelo folto e artigli affilati
* Conosciuto per la sua intelligenza e forza, i gorilla possono essere protettivi nei confronti della loro famiglia e aggressivi verso gli estranei
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il gorilla attaccherà senza sosta fino a quando lui o la sua vittima non saranno sconfitti

### Grande Scimmia

6 PC, 1 Armatura, FOR 12, DES 10, VOL 8, Artigli (d6)

* Una scimmia massiccia, muscolosa con braccia lunghe e artigli affilati
* Conosciuta per la sua intelligenza e abilità nel risolvere problemi, le scimmie sono spesso usate come guardiani o lavoratori da individui senza scrupoli
* Con un colpo critico, la scimmia afferrerà la sua vittima e cercherà di schiacciarla fino a soffocarla, richiedendo un tiro di FOR per liberarsi.

### Grizzly

10 PC, 3 Armatura, FOR 14, DES 6, VOL 6, Artigli (d8, attacco potenziato in caso di danno critico)

* Un grande e potente orso bruno con pelo folto e artigli affilati
* Conosciuto per la sua capacità di alzarsi in piedi e confrontarsi con le potenziali minacce
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'orso grizzly sferrerà un attacco potenziato con entrambe le zampe

### Iena

8 PC, 0 Armatura, FOR 10, DES 12, VOL 6, Denti (d6, cacciatrice di branco)

* Un mammifero necrofago con una risata isterica e denti affilati
* Conosciuto per cacciare in branco e nutrirsi di carogne
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, la iena si aggrapperà alla gola della vittima e non la lascerà andare fino a quando la vittima non si libera o la iena viene uccisa

### Ippopotamo

10 PC, 2 Armatura, FOR 14, DES 8, VOL 8, Mascelle (d10)

* Un grande mammifero a forma di botte con pelle spessa e denti affilati
* Conosciuto per la sua aggressività e natura territoriale, gli ippopotami possono essere estremamente pericolosi
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'ippopotamo morderà e schiaccerà la sua vittima con le sue potenti mascelle

### Leone

12 PC, 1 Armatura, FOR 14, DES 12, VOL 8, Artigli e denti (d8, cacciatore di branco)

* Un grande felino dal colore fulvo con una criniera distintiva e artigli affilati
* Conosciuto per cacciare in branco e coordinare gli attacchi alle prede
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il leone si aggrapperà alla gola della vittima e non la lascerà andare fino a quando la vittima non si libera o il leone viene ucciso

### Lupo

4 PC, 1 Armatura, FOR 6, DES 8, VOL 6, Artigli e denti (d6, cacciatore di branco)

* Un predatore snello e muscoloso con occhi gialli penetranti
* Conosciuto per cacciare in branco e coordinare gli attacchi alle prede
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il lupo si aggrapperà alla gola della vittima e non la lascerà andare fino a quando la vittima non si libera o il lupo viene ucciso

### Orso

6 PC, 0 Armatura, FOR 10, DES 10, VOL 8, Artigli (1d8)

* Un predatore massiccio e peloso con artigli e denti affilati
* Conosciuto per la sua forza e ferocia nella difesa del suo territorio
* Con un fallimento critico nel TS dal danno, l'orso strazierà la sua vittima fino a che non rappresenterà più una minaccia

### Pitone

6 PC, 0 Armatura, FOR 12, DES 10, VOL 6, Constrict (d6)

* Un serpente lungo e muscoloso con scaglie lisce e una presa potente
* Conosciuto per la sua capacità di stringere e soffocare le prede con le sue spire
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, la vittima viene messa fuori combattimento mentre cerca di liberarsi dalla presa del pitone

### Puma

6 PC, 1 Armatura, FOR 10, DES 15, VOL 6, Artigli (d6, agile)

* Un predatore snello e agile con occhi verdi penetranti
* Conosciuto per inseguire la preda e aspettare il momento perfetto per attaccare
* Con un fallimento critico nel TS dal danno, il puma si aggrapperà alla sua vittima e continuerà ad attaccare fino a quando la vittima non si libera o il puma viene ucciso

### Rinoceronte

20 PC, 4 Armatura, FOR 18, DES 10, VOL 6, Corno (d8, attacco potenziato in caso di danno critico)

* Un grande mammifero di colore grigio o marrone con una pelle spessa e un grande corno sul naso
* Conosciuto per la sua potente carica e la capacità di usare il corno come arma
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il rinoceronte utilizzerà il suo corno per un attacco potenziato

### Squalo

8 PC, 0 Armatura, FOR 12, DES 12, VOL 8, Mascelle (1d10, attacco potenziato in caso di danno critico)

* Un pesce slanciato e potente con denti affilati come rasoi e movimenti agili
* Conosciuto per la sua capacità di percepire il sangue nell'acqua e attaccare con precisione
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, lo squalo effettua un secondo morso con un attacco potenziato

### Tigre

6 PC, 1 Armatura, FOR 10, DES 14, VOL 8, Artigli (1d8, attacco potenziato in caso di danno critico)

* Un grande felino muscoloso e agile con pelo arancione brillante e artigli affilati
* Conosciuto per le sue tattiche di stalking e imboscata
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, la tigre balza con un potente colpo di artiglio per un attacco potenziato

### Archeologo Fuorilegge

6 PC, 0 Armatura, FOR 10, DES 10, VOL 8, Piccone (1d6, cacciatore di tesori)

* Un avventuriero in cerca di tesori, vestito con abiti robusti da esterno.
* Conosciuto per la sua determinazione e volontà di fare qualsiasi cosa per scoprire antichi manufatti.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'archeologo fuorilegge utilizzerà una trappola nascosta o un inganno per fuggire e scappare dalla scena.

### Assassino

6 PC, 1 Armatura, FOR 10, DES 14, VOL 8, Lama Avvelenata (1d6, veleno all'attacco)

* Un assassino abile e letale, armato di una lama avvelenata e una varietà di strumenti e gadget.
* Conosciuto per le sue tattiche stealth e la capacità di eliminare i bersagli con precisione ed efficienza.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'assassino utilizzerà una bomba fumogena per fuggire, permettendogli di riagrupparsi e tornare in battaglia.

### Cacciatore di Reliquie

6 PC, 0 Armatura, FOR 8, DES 12, VOL 10, Pistola (1d6, precisa)

* Un avventuriero resistente ed esperto, vestito con abbigliamento pratico e portando una varietà di strumenti e armi.
* Abile nel rintracciare e recuperare antichi manufatti, e disposto a usare la forza letale per proteggere le sue scoperte.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il cacciatore di reliquie utilizzerà una trappola nascosta o un inganno, causando danni aggiuntivi o complicazioni per il gruppo.

### Cultista

6 PC, 0 Armatura, FOR 10, DES 8, VOL 12, Coltello Rituale (1d6, sacro)

* Un membro fanatico e zelante di una setta, vestito con vesti cerimoniali.
* Conosciuto per la sua devozione alla propria causa e la volontà di sacrificarsi per essa.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il cultista attiverà un esplosivo nascosto, causando danni aggiuntivi a coloro nelle vicinanze.

### Dirigente Aziendale

6 PC, 0 Armatura, FOR 8, DES 12, VOL 12, Portafoglio (1d4, abilità nel mondo degli affari)

* Un imprenditore o una donna d'affari potente e influente, vestito/a con un abito su misura.
* Conosciuto per le sue tattiche commerciali spietate e la capacità di manipolare il sistema a proprio vantaggio.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'esecutivo utilizzerà le sue vaste risorse e connessioni per fuggire e scappare dalla scena.

### Mercenario

8 PC, 2 Armatura, FOR 12, DES 10, VOL

8, Pistola (1d8, pronto all'uso)

* Un sicario ingaggiato, equipaggiato con una pistola e una varietà di armi e attrezzature.
* Conosciuto per i suoi riflessi rapidi e la volontà di accettare qualsiasi lavoro, per quanto pericoloso.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il mercenario utilizzerà una bomba fumogena per fuggire, permettendogli di riagrupparsi e tornare in battaglia.

### Operatore Militare

6 PC, 2 Armatura, FOR 12, DES 12, VOL 8, Fucile d'Assalto (1d8, esplosivo)

* Un individuo altamente addestrato e ben armato, spesso vestito con equipaggiamento tattico e portando una varietà di attrezzi.
* Conosciuto per la disciplina e l'addestramento, può essere un avversario formidabile o un prezioso alleato.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'operatore militare utilizzerà il suo addestramento per mettere fuori combattimento il suo nemico e chiamare rinforzi.

### Soldato d'Élite

10 PC, 2 Armatura, FOR 14, DES 12, VOL 8, Fucile d'Assalto (1d8, lunga gittata)

* Un soldato altamente addestrato e pesantemente armato, vestito con l'equipaggiamento da combattimento completo.
* Conosciuto per la sua disciplina e precisione in combattimento, capace di adattarsi a varie situazioni e ambienti.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il soldato chiamerà rinforzi, richiamando altri soldati sul campo di battaglia.

### Trafficante del Mercato Nero

6 PC, 0 Armatura, FOR 8, DES 12, VOL 8, Pistola (1d6, mercato nero)

* Un individuo losco e senza scrupoli, con una vasta rete di contatti e connessioni.
* Conosciuto per la sua capacità di acquisire artefatti rari e illegali, ma anche per la sua disponibilità a vendere al miglior offerente.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, il mercante utilizzerà una bomba fumogena per fuggire e scappare dalla scena.

### Ufficiale Militare

8 PC, 2 Armatura, FOR 10, DES 8, VOL 10, Pistola (1d6, precisa)

* Un soldato addestrato ed esperto, vestito in uniforme e armato di una varietà di armi ed equipaggiamenti.
* Abile nelle tattiche e nella leadership, disposto a usare la forza letale per proteggere il proprio paese o organizzazione.
* In caso di fallimento nel TS dal danno critico, l'ufficiale chiamerà il rinforzo, richiamando nemici aggiuntivi o complicazioni per il gruppo.

### Creare Creature

Usa il seguente template per modellare qualsiasi Creatura o PNG più sofisticato:

**Nome** X PC, X Armatura, X FOR, X DES, X VOL, Arma (dX, oggetti speciali, qualità)

* Descrittore coinvolgente dell’aspetto o atteggiamento.
* Stranezza, tattica o peculiarità che rende unico questo PNG
* Effetto speciale o conseguenza del danno critico

#### Principi Generali

Punteggi di abilità: 3 è carente, 6 è debole, 10 è medio, 14 è notevole e 18 è leggendario. Aggiustare secondo necessità.

* Dai alle creature normali 3 PC, a quelle resistenti 6 PC, e alle minacce serie 10+ PC.
* Usate carattere e stile per aiutarle a distinguersi. I giocatori ricorderanno più facilmente un umanoide con la faccia da maiale che cerca la sua pecora mancante che un generico arciere goblin.
* Usate il danno critico per far risaltare la minaccia o l’unicità di qualsiasi PNG aggressivo.
* Ricordate che PC è Protezione dalle Ferite , non Punti ferita. È una misura di resilienza, fortuna e grinta, non di salute.

## Rules Summary

**AZIONI**  
Nel proprio turno, un personaggio può muoversi fino a 12 metri e compiere un’azione. Le azioni possono includere lanciare un incantesimo, attaccare, fare un secondo movimento o altre azioni simili. Azioni, attacchi e movimenti avvengono simultaneamente. Ogni volta che l’ordine del turno è incerto, i PG dovrebbero fare un tiro salvezza di DES per vedere se vanno prima dei loro nemici.

**Ritirarsi** da una situazione pericolosa richiede sempre un tiro salvezza DES riuscito, oltre a una destinazione sicura verso cui correre.

**ABILITA**  
**FOR**: Forza bruta, prodezza e resistenza. **DES**: Schivare, furtività e riflessi. **VOL**: Persuasione, intimidazione e magia.

**TIRI SALVEZZA**

* Tira 1d20 uguale o inferiore a un’abilità.
* 1 è sempre un successo, 20 è sempre un fallimento..

**PROTEZIONE DAI COLPI**  
**PC** indica la capacità di un PG di evitare di farsi male. Si perde durante il combattimento e si recupera dopo qualche istante di riposo.

**INVENTARIO**  
I PG hanno 10 slot di inventario: quattro sul corpo e sei nello zaino (che funge da sacco a pelo se svuotato). La maggior parte degli oggetti occupano uno slot, ma gli oggetti più piccoli possono essere raggruppati. Gli oggetti ingombranti occupano due slot e sono scomodi o difficili da trasportare.

Riempire tutti e dieci gli slot degli oggetti riduce un PG a 0 PF. I PG non possono trasportare più di quanto il loro inventario permetta, anche se i carretti e i cavalli possono fornire un aumento degli slot.

**PRIVAZIONE**  
I PG **Esausti** non possono recuperare PF. Se esausti per più di un giorno, aggiungono una **Fatica** all’inventario. La fatica occupa uno slot e dura finché si può riposare in sicurezza. Questo effetto è cumulativo.

**GUARIRE**  
Un momento di riposo e un sorso d’acqua ripristinano la PF persi, ma possono lasciare il gruppo vulnerabile. La perdita di **Abilità** richiede una settimana di riposo e l’aiuto di un guaritore esperto.

**COMBATTIMENTO**  
L’attaccante tira il dado della sua arma e sottrae l’Armatura del bersaglio, poi infligge il totale rimanente alla PF dell’avversario.

Prima di calcolare i danni alla PF, si sottrae il valore dell’Armatura del bersaglio dal risultato dei tiri di dado. Scudi e armature simili forniscono un bonus alla difesa (ad esempio +1 Armatura), ma solo mentre l’oggetto è tenuto o indossato.

Nessuno può avere più di Armatura 3.

I **disarmati** fanno sempre 1d4 danni. Se **attaccanti multipli** bersagliano lo stesso nemico, tira tutti i dadi danno e tieni il singolo risultato più alto. Se si **attacca con due armi** contemporaneamente, tira entrambi i dadi danno e tieni il più alto.

Se un attacco è **compromesso**, il dado di danno è ridotto a 1d4, indipendentemente dall’arma. Se l’attacco è **potenziato**, l’attaccante tira 1d12. Gli attacchi con la qualità **scoppio** colpiscono tutti i bersagli ad area, tirando separatamente per ognuno.

**DANNO**  
Se un attacco porta la PF di un PG esattamente a 0, il giocatore consulta la tabella **Cicatrici**.

I danni che riducono la PF di un bersaglio **sotto** 0 diminuiscono del valore rimanente la sua FOR. Devono quindi effettuare un tiro salvezza di FOR per evitare il **danno critico**. Il fallimento li mette fuori combattimento e, se non curati, muoiono.

Avere FOR 0 significa **morte**; avere DES 0 è **paralisi**; avere VOL 0 è **delirio**.

## Ringraziamenti

Questo gioco non sarebbe stato possibile senza il lavoro, l'ispirazione e i contributi delle seguenti persone:

* [Yochai Gal](https://newschoolrevolution.com/) per *Cairn*.
* [Simon Washbourne](https://rpggeek.com/rpgdesigner/18574/simon-washbourne) per *Ancient Mysteries & Lost Treasure* come principale fonte di ispirazione.
* [Nick Erickson](https://goblinarchives.blot.im/) per alcuni equipaggiamenti da *Liminal Horror*.
* Eugenio Gianniti per il titolo.
* La comunità italiana di [Eclectica GDR](https://t.me/eclecticagdr) per il prezioso supporto e consigli.
* La comunità di [NSR Cauldron](https://discord.io/newschoolrevolution) per il gentile supporto al progetto.
* David Lombardo (alias [Awkward Turtle](https://awkwardturtle.itch.io/)) per il Metodo del Sito del Portafoglio, tratto da [Wallet Dungeons](https://awkwardturtle.itch.io/wallet-dungeons) rilasciato con licenza CC-BY-4.0.

A tutti loro va il mio più sentito ringraziamento.

## Appendice A: Società Segrete

Le seguenti società segrete sono menzionate nelle tabelle di generazione dell'avventura. Puoi considerarle come nomi evocativi o utilizzare i seguenti riassunti. Sono solo semplici esempi di ciò che puoi creare scavando dalla tua esperienza.

### Ordine del Sole Cremisi

La società segreta conosciuta come "Ordine del Sole Cremisi" è un'organizzazione secolare avvolta nel mistero e nella leggenda. I suoi membri provengono dalle fasce più alte della società, tra cui ricchi e potenti, così come coloro dotati di eccezionale talento e intelligenza. Lo scopo esatto e le attività dell'Ordine sono conosciuti solo ai suoi membri, e si dice che possiedano antiche conoscenze e tecnologie al di là della comprensione del pubblico.

L'appartenenza all'Ordine è strettamente segreta, con i membri che prestano un giuramento di silenzio all'atto dell'adesione. Coloro che cercano di rivelare i segreti dell'Ordine vengono prontamente affrontati, e l'entità del potere della società è sconosciuta. Si dice che l'Ordine abbia una rete di agenti e operatori sparsi in tutto il mondo, che lavorano per promuovere gli obiettivi misteriosi della società.

La sede dell'Ordine si trova in un complesso sotterraneo nascosto, protetto da misure di sicurezza impenetrabili. Si dice che all'interno del complesso si trovi una vasta biblioteca di testi e manufatti antichi, oltre a tecnologie avanzate utilizzate dalla società per i suoi scopi segreti.

Nonostante la sua natura segreta, l'Ordine ha fatto conoscere la propria presenza di tanto in tanto, intervenendo talvolta negli eventi mondiali in modi non facilmente comprensibili. Alcuni credono che l'Ordine stia lavorando per un bene superiore, mentre altri lo considerano una forza pericolosa e sinistra. Qualunque sia la verità, l'Ordine del Sole Cremisi rimane un enigma, avvolto nel mistero e nell'intrigo.

### Occhio Silente

La società segreta conosciuta come "Occhio Silente" si dice risalga all'antico Egitto. I suoi membri sono scelti per la loro intelligenza, astuzia e discrezione, e sono legati al segreto sull'esistenza della società. L'Occhio è dedicato a scoprire verità nascoste e conoscenze antiche, e si dice che i suoi membri possiedano potenti abilità psichiche e tecnologie avanzate. Si dice che abbiano infiltrato governi e istituzioni di tutto il mondo, lavorando dietro le quinte per plasmare gli eventi globali. Il simbolo della società è l'occhio di Horus, e si dice che i membri siano in grado di comunicare telepaticamente attraverso il loro legame con l'Occhio Silente.

L'Occhio Silente è avvolto nel mistero e nel segreto, persino tra i suoi membri stessi. Si dice che sia stato fondato da un gruppo di mistici dell'antico Egitto che hanno scoperto una potente fonte di energia psichica. Nel corso dei secoli, l'Occhio si è evoluto e adattato, lavorando sempre per proteggere e sfruttare questo misterioso potere.

I membri dell'Occhio sono scelti per la loro eccezionale intelligenza, astuzia e discrezione. Vengono sottoposti a un rigoroso addestramento mentale e fisico per affinare le loro abilità psichiche e sviluppare i loro sensi. Si dice che l'Occhio abbia una complessa gerarchia, con ciascun membro che appartiene a uno dei vari gradi a seconda delle loro abilità e realizzazioni.

L'obiettivo finale dell'Occhio è scoprire verità nascoste e conoscenze antiche, e utilizzare queste conoscenze per plasmare il corso della storia umana. Si dice che i suoi membri abbiano infiltrato governi e istituzioni in tutto il mondo, lavorando dietro le quinte per influenzare gli eventi globali. Alcuni sostengono che abbiano persino scoperto i segreti dei viaggi nel tempo e stiano utilizzando questa conoscenza per promuovere gli obiettivi dell'Occhio.

Nonostante il suo incredibile potere e influenza, l'Occhio rimane avvolto nel segreto. I membri prestano giuramento di segretezza sulla sua esistenza, e solo pochi eletti al di fuori della società conoscono il suo vero scopo. Il simbolo dell'Occhio è l'occhio di Horus, e si dice che i membri possano comunicare telepaticamente attraverso il loro legame con l'Occhio Silente.

### La Fiamma Eterna

La società segreta conosciuta come "La Fiamma Eterna" è un'organizzazione potente e influente che opera segretamente per plasmare il corso della storia.

Si dice che La Fiamma Eterna sia composta da individui potenti provenienti da vari settori, come politica, affari e intrattenimento. Questi membri sono conosciuti come "Custodi della Fiamma" e sono legati al segreto e a un codice di condotta che richiede lealtà e obbedienza agli obiettivi e ai principi della Fiamma.

L'obiettivo finale della Fiamma è la creazione di una utopia globale, in cui regnino la pace, la prosperità e la giustizia. Per raggiungere questo obiettivo, si dice che i Custodi della Fiamma si impegnino in varie attività segrete, come influenzare decisioni politiche, manipolare i mercati finanziari e condurre operazioni segrete per promuovere gli interessi della Fiamma.

Si dice che la Fiamma Eterna abbia una gerarchia complessa e una struttura organizzativa, con vari gradi e titoli che riflettono i livelli di potere e influenza all'interno dell'organizzazione

. In cima alla gerarchia si trova il Gran Maestro, che si dice sia il leader della Fiamma e l'autorità finale su tutte le questioni.

La Fiamma si dice che abbia i propri simboli, rituali e segreti che vengono utilizzati per identificare i membri e trasmettere informazioni e messaggi. Il simbolo della Fiamma è una fiamma, che si dice rappresenti la natura eterna della Fiamma e la sua ricerca dell'illuminazione e della conoscenza.

Nonostante la sua natura segreta e potente, La Fiamma Eterna è avvolta nel mistero e nella leggenda. Alcuni dicono che sia una forza benevola per il bene, mentre altri credono che sia un'organizzazione nefasta e pericolosa che cerca di controllare e manipolare il mondo per il proprio guadagno. Qualunque sia la verità, una cosa è certa: La Fiamma Eterna è una forza da non sottovalutare, e la sua influenza e il suo potere non possono essere sottovalutati.

### Sindacato dell'Ombra

L'organizzazione segreta conosciuta come "Il Sindacato dell'Ombra" è un gruppo potente e segreto che opera nell'ombra per raggiungere i suoi obiettivi e le sue finalità.

Si dice che il Sindacato dell'Ombra sia composto da individui altamente abili e addestrati, esperti in vari campi come spionaggio, sabotaggio ed assassinio. Questi membri sono conosciuti come "Ombre" e sono legati al segreto e alla lealtà al Sindacato.

L'obiettivo finale del Sindacato è l'acquisizione di potere e controllo su vari aspetti dell'economia globale e del panorama politico. Per raggiungere questo obiettivo, si dice che le Ombre si impegnino in una vasta gamma di operazioni segrete, come spionaggio, sabotaggio, assassinio e altre attività malvagie.

Si dice che il Sindacato dell'Ombra abbia una gerarchia complessa e una struttura organizzativa, con vari gradi e titoli che riflettono i livelli di potere e influenza all'interno dell'organizzazione. In cima alla gerarchia si trova il Maestro del Sindacato, che si dice sia il leader del Sindacato e l'autorità finale su tutte le questioni.

Si dice che il Sindacato abbia i propri simboli, rituali e codici segreti che vengono utilizzati per identificare i membri e trasmettere informazioni e messaggi. Il simbolo del Sindacato è un falco nero stilizzato, che si dice rappresenti la natura furtiva e astuta dell'organizzazione.

Nonostante la sua natura segreta e potente, il Sindacato dell'Ombra è avvolto nel mistero e nella leggenda. Alcuni dicono che sia una forza per il bene, che usa il suo potere e le sue risorse per proteggere il mondo da minacce e pericoli. Altri credono che sia un'organizzazione pericolosa e spietata, che usa il suo potere per il proprio guadagno e per seminare il caos e la distruzione. Qualunque sia la verità, il Sindacato dell'Ombra è una forza da temere e da affrontare con cautela e le sue azioni hanno il potenziale per plasmare il corso della storia.

#### La Fratellanza della Luna d'Obsidiana

La Fratellanza della Luna d'Obsidiana è una società segreta che esiste da secoli. La Fratellanza è dedicata allo studio di antichi manufatti e tecnologie perdute, cercando di svelarne i segreti e sfruttarne il potere per il miglioramento dell'umanità.

La sede della Fratellanza si trova in una posizione segreta, profondamente nascosta all'interno di una catena montuosa, accessibile solo da coloro che possiedono la conoscenza della sua ubicazione. All'interno del complesso montano, la Fratellanza ha costruito un vasto laboratorio dotato di tecnologia all'avanguardia e antichi manufatti, tutti attentamente custoditi dai membri della società.

La Fratellanza opera nell'assoluto segreto e il suo reclutamento è rigorosamente controllato. I membri prestano un giuramento di segretezza e si dedicano agli obiettivi della società, che includono la conservazione delle conoscenze antiche e l'avanzamento della comprensione scientifica.

La Fratellanza è nota per intervenire negli eventi mondiali quando ritengono che la loro esperienza possa essere utile, ma operano nell'ombra, avendo cura di non rivelare la propria esistenza al mondo. Alcuni credono che la Fratellanza sia una forza positiva, utilizzando le loro conoscenze e risorse per il bene del mondo, mentre altri li considerano un'oscura e segreta cabala con intenzioni sconosciute.

### I Figli della Fiamma Celeste

I Figli della Fiamma Celeste sono una società segreta che esiste da secoli. I loro membri provengono dalle famiglie più ricche e potenti del mondo e sono dedicati alla conservazione di antiche conoscenze e manufatti che credono possano rivelare i segreti dell'universo.

La sede della società si trova in una posizione segreta, profondamente nascosta all'interno di una vasta foresta, accessibile solo da coloro che possiedono la conoscenza della sua ubicazione. All'interno del complesso, la società ha costruito una vasta biblioteca piena di testi antichi e manufatti, nonché laboratori e officine in cui studiano e sperimentano le loro scoperte.

I Figli della Fiamma Celeste operano nell'assoluto segreto, con i membri che prestano un giuramento di lealtà e segretezza al momento dell'adesione. Utilizzano la loro ricchezza e potere per acquisire manufatti rari e preziosi, e sono disposti a fare grandi sforzi per proteggere le loro scoperte dal cadere nelle mani sbagliate.

La società è nota per operare attraverso una rete di agenti e collaboratori sparsi in tutto il mondo, che lavorano per promuovere gli obiettivi della società. L'entità del loro potere e influenza è sconosciuta, ma alcuni credono che abbiano la chiave per svelare i misteri dell'universo, mentre altri li considerano un'organizzazione pericolosa ed elitaria che cerca di accaparrarsi conoscenze per il proprio guadagno.

## Appendice B: Media di Ispirazione

Di seguito è riportata una lista di media che puoi utilizzare per trarre spunti e idee per le tue avventure in *Golden Idol*.

### Libri

* Clive Cussler - Serie di Dirk Pitt
* Dan Brown - Serie di Robert Langdon
* Douglas Preston e Lincoln Child - Relic
* James Rollins - Serie di Sigma Force, Amazzonia

### Film

* Serie di Indiana Jones (1980-)
* Lara Croft Tomb Raider: La Culla della Vita (2003)
* Lara Croft: Tomb Raider (2001)
* Il Codice da Vinci (2006)
* Il Mistero delle Pagine Perdute (2007)
* Sahara (2005)
* Serie de La Mummia (1999-2008)
* Tomb Raider (2018)
* Uncharted (2022)

### Serie TV

* Alias (2001-2006)
* Blood & Treasure (2019-)
* MacGyver (1985-1992)
* Relic Hunter (1999-2002)
* The Librarians (2014-2018)
* Warehouse 13 (2009-2014)

### Videogiochi

* Serie di Assassin's Creed (2007-2022)
* Serie originale di Tomb Raider (1997-2003)
* Serie di Tomb Raider Legend (2004-2009)
* Serie di Tomb Raider reboot (2013-)
* Serie di Uncharted (2007-)