

S. Rossini - G. Sardella - D. Capozza

# Drakoniaz

## Regolamento di Gioco



ROLEPLAYING GAME

# Drakonia

Regolamento

## Basic Old School System

By Andrea Rossi aka Master of Masters

BOSS v1.1 - Drakonia (23.10.2023)

[creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)







# Sommario

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| Contenuto del Manuale .....          | 4   |
| Un Gioco di Ruolo Ols-School .....   | 5   |
| Terminologia .....                   | 6   |
| Gli Avventurieri e le Missioni ..... | 8   |
| Avventurieri .....                   | 12  |
| Classi .....                         | 14  |
| Equipaggiamento .....                | 23  |
| In Missione .....                    | 32  |
| Sfide .....                          | 40  |
| Situazioni in Missione .....         | 42  |
| Combattimento .....                  | 47  |
| PI.....                              | 55  |
| Magia .....                          | 59  |
| Grimorio dello Stregone .....        | 62  |
| PE e Morte .....                     | 66  |
| Bestiario .....                      | 68  |
| Bottini .....                        | 83  |
| Pergamene .....                      | 96  |
| Pozioni.....                         | 98  |
| Acronimi e Glossario .....           | 100 |
| Indice Analitico .....               | 107 |

# Contenato del Manuale

Tutto il materiale presente in questo regolamento è sufficiente a ideare e gestire un numero pressoché infinito di Missioni e Campagne di gioco, tuttavia ogni singola meccanica è stata scritta con l'idea di poter essere espansa, sia dall'autore in un prossimo futuro che da chiunque voglia introdurre nuove meccaniche, Classi, Mostri o oggetti per modificarne la giocabilità.

Sono presenti quattro **Classi** (Guerriero, Truffatore, Saggio, Stregone) che permettono di creare Avventurieri e formare sempre nuovi Gruppi pronti ad affrontare le sfide che li attendono, tra cui 28 tipi di **Creature** ostili contro cui lottare e numerosi **oggetti preziosi** da trovare per accrescere il **Bottino** del Gruppo.

Gli Avventurieri possono ingaggiare **Combattimenti** armati di tutto punto grazie a un **Equipaggiamento** molto ben fornito di armature, armi e attrezzature.

Ma non tutto si risolve con la forza e il **Grimorio dello Stregone** che custodisce il segreto per spostare gli equilibri e portare la **Magia** nelle Missioni.

Il Manuale, include il regolamento Basic Old School System, sviluppato da Andrea Rossi (curatore di Old-School Essentials), un sistema di gioco di ruolo semplice e immediato utilizzabile con qualsiasi ambientazione implementando sole 3 caratteristiche su cui si basano tutte le Prove da effettuare con un numero di d6 stabilito dalla difficoltà della prova stessa.

Una parte delle meccaniche del gioco si ispira ad alcuni videogiochi famosi, mentre la meccanica della ricerca dei bottini riprende l'idea alla base di un famoso gioco da tavolo degli anni '90.



# Un Gioco di Ruolo Old-School

I GDR pubblicati dopo il 2006 sono stati suddivisi in diverse categorie, tra cui figura quella denominata “*old-school*”.

I **GDR *old-school*** prevedono che le regole non coprano tutte le possibili situazioni di gioco, per cui spetta al Gran Maestro risolvere ogni situazione imprevista e non regolamentata con buon senso e imparzialità. Inoltre, durante lo svolgimento del gioco, alcune situazioni sono (o possono essere) regolamentate dal caso.

Per risolvere tali situazioni si deve (o si può) ricorrere al lancio di uno o più dadi per stabilire, in base al risultato ottenuto, l'esito di un'azione o di evento (ad esempio, gli effetti di un manufatto attivato) oppure lo stato di una Creatura o di un oggetto (ad esempio, se una porta è aperta o chiusa).

In linea con la filosofia *old-school*, nel regolamento di *Drakonia* le modalità di applicazione della casualità sono di norma descritte in tabelle dedicate; laddove non siano riportate indicazioni esplicite nel testo, il Gran Maestro è chiamato a stabilire le conseguenze associate a ogni risultato in fase di scrittura della Missione o nel momento in cui si verifica la situazione di gioco regolamentata dal caso.

Chiunque fosse interessato ad approfondire le proprie conoscenze sulla filosofia *old-school* dei GDR, può trovare e consultare in rete due tra i suoi più importanti documenti: *Principia Apocrypha* di Ben Milton, Steven Lumpkin e David Perry e *Quick Primer for Old School Gaming* di Matthew J. Finch.

## Terminologia

### Dadi

In questo gioco viene utilizzato solamente il dado a sei facce (abbreviato in “D6”).

Durante la creazione degli Avventurieri o nel corso di alcune situazioni di gioco, come un Combattimento o la ricerca di un Bottino, il Gran Maestro chiede di lanciare #D6, dove # indica il numero di D6 da lanciare.

Se si lancia 1D6, il Risultato è pari al risultato del tiro; se si lanciano più D6, il Risultato è pari alla somma dei singoli risultati dei D6 lanciati.

*[Tabella] Esempio Risultati del Lancio di #D6*

| #D6 | Modalità di Calcolo del Risultato | Singoli Risultati | Risultato |
|-----|-----------------------------------|-------------------|-----------|
| 1   | Risultato                         | 4                 | 4         |
| 2   | Somma                             | 3; 4              | 7         |
| 3   | Somma                             | 2; 4; 6           | 12        |



## Terminologia di Gioco

### Gran Maestro

Il giocatore che si occupa della preparazione e dell'amministrazione delle sessioni di gioco per gli altri giocatori, gestendo le regole e determinando le reazioni delle Creature che vengono incontrate durante le Missioni.

### Giocatore

Ogni partecipante al gioco che non ricopre il ruolo di Gran Maestro è definito "giocatore".

In genere, i giocatori gestiscono e interpretano un solo Avventuriero.

### Avventuriero

Il Personaggio (PG) di fantasia gestito e interpretato dal giocatore.

### Gruppo

L'insieme di Avventurieri che partecipa alle Missioni.

### Missione

Una o più sessioni di gioco durante le quali il Gruppo esplora un luogo o svolge un compito assegnato nel mondo di gioco, cercando di portarlo a termine con successo.

### Campagna

Una serie di Missioni che coinvolgono il Gruppo o altri Gruppi nello stesso mondo di gioco.

### Personaggio Non Giocante (PNG)

Qualunque personaggio incontrato dal Gruppo durante una Missione.

Tutti i PNG sono gestiti e interpretati dal Gran Maestro.

### Mostro

Ogni Creatura che non sia un PNG incontrata dal Gruppo durante una Missione.

Tutti i Mostri sono gestiti e interpretati dal Gran Maestro.

### Creatura

Ogni Avventuriero, PNG o Mostro del mondo di gioco.

### Gruppo di Creature

Un insieme di Avventurieri, PNG o Mostri. Un Gruppo è quindi un particolare Gruppo di Creature.

### Box

Nel testo sono presenti tre tipi di box:

[Box contenenti note di approfondimento sulle meccaniche o suggerimenti di gioco.]

[Box contenenti esempi di applicazione delle meccaniche.]

## Gli Avventurieri e le Missioni

Ogni giocatore al tavolo, ad eccezione del Gran Maestro, assume il ruolo di un **Avventuriero**, che guiderà nel vivo delle Missioni gestendo le azioni e interpretando i pensieri, i gesti e le parole, compiendo scelte per lui e risolvendo enigmi e indovinelli al suo posto.

Ogni Avventuriero, insieme ad altri Avventurieri, forma un **Gruppo**, con il quale può affrontare Missioni con diversi livelli di difficoltà.

Nel presente regolamento sono previste quattro **Classi** tra cui scegliere: **Guerriero**, **Truffatore**, **Saggio**, **Stregone** (altre Classi saranno presenti in futuri supplementi).

Dato che le Classi definiscono strategie complementari e le Missioni richiedono una collaborazione continua, è consigliato che un Gruppo sia composto da Avventurieri di Classi diverse.

Una volta selezionata la Classe dell'Avventuriero, non è più possibile cambiarla.

Se occorre utilizzare un Avventuriero di Classe diversa, si deve procedere con la creazione di un nuovo Avventuriero adatto alle nuove preferenze o condizioni di gioco.

Man mano che compie imprese e Missioni, ogni Avventuriero, se riesce a soprav-

vivere, acquisisce **Punti Esperienza** che servono ad avanzare di **Livello** all'interno della sua Classe.

*Il Gran Maestro prepara delle imprese adatte al Livello degli Avventurieri, ma ogni incontro non è mai del tutto bilanciato e pone al Gruppo una sfida da risolvere in svariati modi, come ad esempio combattere, dialogare, fuggire o altro.*

## Le Caratteristiche degli Avventurieri

Tutti gli Avventurieri hanno le stesse **caratteristiche**:

- **Prodezza**: la bravura in Combattimento di un Avventuriero, oltre che la sua agilità, le sue doti atletiche e la sua tempra fisica.
- **Intelligenza**: la forza di volontà e il carisma di un Avventuriero, nonché la sua resistenza agli incantesimi e, nel caso di un Incantatore, la sua attitudine alla Magia.
- **Rapidità**: l'accortezza e la capacità di risoluzione rapida dei problemi di cui è dotato l' Avventuriero.



*In nessun caso i valori di Prodezza, Intelligenza e Rapidità possono superare un punteggio di 12, che rappresenta il massimo delle possibilità mortali. Viceversa, quando il punteggio di una delle caratteristiche raggiunge il valore di 0, l'Avventuriero muore [vedi "Morte" per le altre condizioni di morte].*

*detto perdendo 1 punto di Intelligenza.*

*Quando avanza di Livello, Asgoth perde tutti i modificatori e ottiene i modificatori relativi al suo nuovo Livello.*

## Bonus e Malus

Nel corso delle Missioni, gli Avventurieri acquisiscono poteri o benefici che conferiscono loro dei **bonus** (incrementi delle caratteristiche, dei Punti Resistenza o della Protezione), oppure subiscono gli effetti di maledizioni e veleni che conferiscono loro dei **malus** (decrementi delle caratteristiche, dei Punti Resistenza o della Protezione).

Bonus e malus si definiscono nel complesso "**modificatori**" e possono avere effetti limitati nel tempo oppure effetti limitati al Livello in cui sono stati acquisiti.

Con l'avanzamento di Livello, l'Avventuriero perde tutti i bonus e i malus precedenti e ne acquisisce di nuovi (se previsti).

*[Box di ESEMPIO] Durante le sue imprese, Asgoth il Saggio può bere una pozione per spostare 1 punto dalla Prodezza alla Rapidità o può venire male-*

## Punti Resistenza (PR)

I **Punti Resistenza (PR)** misurano lo stato di salute dell'Avventuriero.

I **PR totali** stabiliscono il grado massimo di buona salute dell'Avventuriero in base al suo Livello.

Il numero di PR totali aumenta a ogni avanzamento di Livello e viene calcolato attraverso una delle tre modalità di assegnazione dei PR totali [vedi "Creare un Avventuriero" per maggiori dettagli].

I PR correnti indicano lo stato di salute effettivo dell'Avventuriero.

I **PR correnti** diminuiscono ogni volta che l'Avventuriero subisce un danno, calcolato in **Punti Impatto (PI)**.

Quando i PR correnti raggiungono il valore di 0, l'Avventuriero muore [vedi "Morte" per le altre condizioni di morte]. A ogni avanzamento di Livello il numero di PR correnti rimane invariato.

I PR correnti possono essere incrementati da abilità, oggetti magici, cibo e riposo, ma non possono mai superare i PR totali stabiliti dal Livello dell'Avventuriero.

## Punti Impatto (PI) e Protezione (P#)

I **Punti Impatto (PI)** rappresentano i danni e possono essere di diversi tipi: da fuoco, da acido, da forza, ecc.

I PI subiti da un Avventuriero vengono sottratti dai suoi PR correnti.

Ogni Avventuriero dispone di una **Protezione (P#)** definita dalla sua natura e dall'armatura che indossa.

La P# determina la resistenza ai PI, ovvero il #D6 PI che vengono assorbiti.

I PI assorbiti non vengono sottratti dai PR correnti dell'Avventuriero.

## Punti Esperienza (PE) e Livelli

Il numero di **Punti Esperienza (PE)** accumulati dell'Avventuriero sono una misura delle conoscenze, delle capacità e del potere dell'Avventuriero.

Completare Missioni o Campagne, o anche solo vincere avversari speciali o ottenere risultati importanti nel corso del gioco, conferisce, a discrezione del Gran Maestro e in base alla difficoltà della Missione, un certo numero di PE da dividere equamente tra i membri del Gruppo.

Un altro modo per accrescere i PE è guadagnare Pezzi d'Oro vendendo oggetti o recuperando un Bottino.

Il totale dei Pezzi d'Oro così ottenuti permette al Gruppo di guadagnare un numero equivalente di PE.

Anche in questo caso, i PE devono essere divisi equamente tra i membri del Gruppo.

I PE accumulati permettono agli Avventurieri di avanzare di Livello e ricevere un nuovo Rango.

È possibile effettuare un solo avanzamento di Livello per Missione.

Quando un Avventuriero guadagna un Livello, i PE aggiuntivi che lo farebbero avanzare di un altro Livello (o più) vengono persi, lasciando l'Avventuriero 1 PE sotto il numero di PE richiesti per l'ulteriore avanzamento di Livello.

Non appena l'Avventuriero acquisisce il nuovo **Livello** e il nuovo **Rango**, guadagna istantaneamente tutti i modificatori (bonus e malus) derivanti dall'avanzamento.

Ogni modificatore applicato alle caratteristiche, ai PR o alla P# che non deriva dall'avanzamento di Livello viene perso.

*Asgoth il Saggio ha 230 PE e 6 PR correnti.*

*Durante la sua ultima Missione ha bevuto una pozione che ha modificato il suo punteggio di Rapidità da 7 a 8.*



*Dopo aver sconfitto un troll e aver terminato la Missione, il suo Gruppo ottiene 800 PE che vengono divisi equamente tra i quattro membri che lo compongono.*

*Asgoth ottiene quindi 200 PE, raggiungendo un totale di 430 PE.*

*Il nuovo numero di PE di Asgoth gli permette di avanzare dal 1° al 2° Livello, facendogli acquisire nuove abilità della sua Classe.*

*Con l'avanzamento di Livello, il numero di PR totali che Asgoth può raggiungere è 12, tuttavia i suoi PR correnti rimangono 6.*

*Infine, il punteggio di Rapidità di Asgoth torna a 7 perché con l'avanzamento di Livello perde quanto acquisito tramite la pozione.*

*Ragnarok è uno Stregone di 3° Livello con 500 PE.*

*Al termine di una Missione gli vengono assegnati 1000 PE.*

*Ragnarok avanzerebbe così di 2 Livelli, diventando uno Stregone di 5° Livello con 1500 PE.*

*Poiché Ragnarok può avanzare solo di 1 Livello per Missione, diventa uno Stregone di 4° Livello con 1249 PE, ovvero 1 PE sotto la soglia che gli farebbe guadagnare un secondo Livello.*

[Tabella] Avanzamento di Livello

| Livello | PE   | Rango           |
|---------|------|-----------------|
| 1       | 0    | Alle Prime Armi |
| 2       | 250  | Principiante    |
| 3       | 500  | Esperto         |
| 4       | 750  | Navigato        |
| 5       | 1250 | Provetto        |
| 6       | 1750 | Veterano        |
| 7       | 2750 | Straordinario   |
| 8       | 3750 | Leggendario     |
| 9       | 5000 | Epico           |

*Non esistono Livelli superiori al 9°.*

*Un Avventuriero che giunge al 9° Livello è divenuto un eroe Epico capace di imprese sovrumane e non può ascendere oltre.*

## Avventurieri

### Creare un Avventuriero

I punteggi iniziali delle caratteristiche, l'Equipaggiamento base e le abilità di un Avventuriero vengono definiti dalla Classe e dal Livello.

Il giocatore può scegliere il nome del proprio Personaggio (PG), disegnare il suo ritratto sulla "Scheda dell' Avventuriero", pensare alla sua storia, alle sue qualità morali e al suo status sociale e scegliere come spendere il suo denaro iniziale per completare l'Equipaggiamento.

Per creare un nuovo Avventuriero occorre utilizzare la "Scheda dell' Avventuriero" presente alla fine del manuale, che può essere riprodotta in più copie.

La creazione dell' Avventuriero deve avvenire secondo una precisa sequenza, avendo cura di riportare sulla "Scheda dell' Avventuriero" tutte le informazioni richieste:

1. Scegliere un **nome** per l'Avventuriero.

2. Scegliere una **Classe** tra:

- Guerriero
- Truffatore
- Saggio
- Stregone

3. Calcolare il **punteggio iniziale** delle **caratteristiche** (Prodezza, Intelligenza, Rapidità) lanciando #D6 e sommando il Risultato agli eventuali **bonus** di caratteristica.

Il punteggio iniziale delle caratteristiche si calcola utilizzando una delle tre modalità seguenti:

- **Normale:** assegnare a ogni caratteristica il punteggio massimo iniziale stabilito dalla Classe scelta.
- **Difficile:** per ogni caratteristica, lanciare due volte 1D6 e sommare il risultato migliore ottenuto al bonus di caratteristica stabilito dalla Classe scelta; il totale corrisponde al punteggio da assegnare alla caratteristica.
- **Estrema:** per ogni caratteristica, lanciare 1D6 e sommare il risultato al bonus di caratteristica stabilito dalla Classe scelta; il totale corrisponde al punteggio da assegnare alla caratteristica.

4. Calcolare i **Punti Resistenza (PR) totali** dell'Avventuriero.

Il numero di PR totali varia a seconda della Classe scelta e si calcola utilizzando una delle tre modalità seguenti:



- **Normale:** assegnare il numero di PR totali stabilito dalla Classe scelta.
- **Difficile:** lanciare due volte 1D6; il risultato migliore equivale al numero di PR totali. Il numero di PR totali non può mai essere inferiore a 1.
- **Estrema:** lanciare 1D6; il risultato equivale al numero di PR totali. Il numero di PR totali non può mai essere inferiore a 1.

5. Assegnare il **Livello 1** e il **Rango Alle prime armi**.

6. Assegnare gli oggetti della Classe scelta elencati nell'**Equipaggiamento base** della Classe.

7. Assegnare **5 Pezzi d'Oro (PO)**.

8. Spendere i 5 PO iniziali per completare l'Equipaggiamento (opzionale).

9. Disegnare il ritratto dell'Avventuriero (opzionale).

10. Scrivere la storia dell'Avventuriero (opzionale).

## Classi

### Guerrigero

I Guerrigero si dividono tra coloro che seguono una morale cortese per libera scelta e coloro che vi aderiscono per imposizione o per interesse, ma tutti condividono lo spirito bellicoso e l'attitudine all'uso delle armi e delle armature.

**Equipaggiamento base** del Guerrigero:

- 1 spada
- 1 scudo
- 1 cotta di maglia
- 1 sacco

[Tabella] Caratteristiche e PR del Guerrigero

| Prodezza | Intelligenza | Rapidità | PR  |
|----------|--------------|----------|-----|
| 1D6+2    | 1D6          | 1D6      | 1D6 |

In base al Livello, un Guerrigero possiede una o più delle seguenti abilità:

**Casta dei Guerrigero:** conosce l'araldica, le strategie militari, le tattiche degli eserciti e gli annali di re, conquiste, guerre e condottieri.

A partire dal 1° Livello effettua una prova facile di Intelligenza sulle conoscenze relative a tutte le caste.

Deve stare attento, però, a rimanere fede-

le al codice e agli ideali di onore, valore e orgoglio della sua casta perché potrebbe ricevere un malus permanente ai PE se si comportasse in modo disonorevole, codardo o rozzo.

**Armature Pesanti:** è abbastanza forte e abile da poter indossare armature pesanti, con punteggio di Protezione (P#) pari a 3 o a 4.

**Minaccioso:** le sue Missioni lo hanno indurito nel corpo e nello spirito.

Superando una prova facile di Prodezza può sfondare a spallate porte e finestre, spezzare corde e catene, perfino fracassare dei forzieri chiusi a chiave.

Allo stesso modo sa come trattare le cagnaglie che incontra e, se supera una prova facile di Prodezza in una sfida per intimidirle, riesce a farsi dire quello che gli serve.

**Aumento Caratteristica:** guadagna 2 punti caratteristica da dividere tra due caratteristiche a scelta oppure casuali (1D6: 1-2 Prodezza, 3-4 Intelligenza, 5-6 Rapidità).

**Tecnica dello Scudo:** è in grado di utilizzare al meglio gli scudi.

Quando ne impugna uno con la mano sinistra, lancia 1D6 ogni volta che subisce colpi da Attacchi Ravvicinati o a Distanza o è bersaglio di incantesimi distruttivi.



Con 1-2, il Guerriero para il colpo o l'incantesimo e non subisce alcun PI; con 3-5, subisce i PI come se fosse senza armatura; con 6, lo scudo assorbe tutti i PI, ma si spezza e diviene inutilizzabile.

**Lasciapassare:** la prestanza fisica che ha acquisito e la fama delle sue imprese lo rendono un esempio da additare ed emulare.

In ogni luogo in cui va, può chiedere a tutti i membri di eserciti regolari e guardie civiche che non gli siano espressamente nemici di fargli dei piccoli favori.

In particolare, gli ufficiali sono lieti di consentirgli l'accesso alle armerie, ai refettori e alle camerate o di consegnargli lasciapassare e lettere di raccomandazione per permettergli di spostarsi e di svolgere i suoi incarichi più facilmente.

**Ambidestro:** a ogni suo turno di Combattimento, se decide di attaccare impugnando 2 armi da mischia, può effettuare un'azione di Attacco Ravvicinato con ciascuna di esse, con un malus di -2 alla Prodezza.

Ogni eventuale bonus relativo a un'arma utilizzata va considerato solo per quell'arma.

Dal 6° Livello il malus si riduce a -1 e al 9° Livello scompare del tutto.

**Addestramento Marziale:** può effettuare due azioni di Attacco a ogni turno di Combattimento.

[Tabella] Abilità del Guerriero

| Livello | Rango           | Abilità                                       |
|---------|-----------------|---|
| 1       | Alle Prime Armi | Casta dei Guerrieri                           |
| 2       | Principiante    | Armature Pesanti                              |
| 3       | Esperto         | Minaccioso                                    |
| 4       | Navigato        | Aumento Caratteristica Tecnica dello scudo    |
| 5       | Provetto        | Lasciapassare Ambidestro 1                    |
| 6       | Veterano        | Aumento Caratteristica Ambidestro 2           |
| 7       | Straordinario   | Aumento Caratteristica Addestramento Marziale |
| 8       | Leggendario     | Aumento Caratteristica                        |
| 9       | Epico           | Aumento Caratteristica Ambidestro 3           |

## Truffatore

I Truffatori sono inaffidabili e dediti ai sotterfugi, ma grazie alla loro astuzia sanno sempre trovare una via d'uscita anche nelle situazioni più difficili.

### Equipaggiamento base del Truffatore:

- 1 spada
- 1 arco corto
- 1 faretra con 6 frecce
- 1 corpetto di cuoio rinforzato
- 1 sacco

[Tabella] Caratteristiche e PR del Truffatore

| Prodezza | Intelligenza | Rapidità | PR  |
|----------|--------------|----------|-----|
| 1D6+1    | 1D6          | 1D6+1    | 1D6 |

In base al Livello, un Truffatore possiede una o più delle seguenti abilità:

**Furbizia:** è abile nelle innumerevoli arti dell'imbroglio e della menzogna.

Può quindi effettuare una prova facile di Rapidità (anche in una sfida) per truffare, camuffarsi, borseggiare e corrompere le Creature che incontra, sgattaiolare in passaggi stretti, individuare Porte Segrete e Trappole, distrarre gli avversari in Combattimento o attaccarli di Sorpresa, trattare con mercanti per ottenere un prezzo di favore (10% in più o in meno sul prezzo concordato), barare al gioco,

nascondersi in mezzo alla gente, mentire ai potenti, arringare e imbonire il popolo.

**Lesto:** per avere Successo in un Attacco Ravvicinato, un avversario deve superare una prova normale di Prodezza, a cui somma il bonus del Truffatore; se però il Truffatore è in Difesa, l'avversario deve superare una prova difficile di Prodezza, a cui somma il bonus del Truffatore.

Il bonus del Truffatore da applicare è uguale al Livello del Truffatore diviso 2, arrotondato per eccesso (bonus del Truffatore = Livello del Truffatore/2; con un bonus minimo di 1).

**Tecnica dell'Arco:** il valore dimostrato nelle prime Missioni gli consente di completare l'addestramento come arcieri.

Quando usa l'arco (corto o lungo) per gli Attacchi a Distanza, può effettuare una prova normale di Prodezza invece che difficile.

**Virtuoso:** con il tempo, ha affinato speciali competenze da musicista e ventriloquo.

È in grado di suonare virtuosamente molti strumenti musicali per distrarre o affascinare le folle e perfino gli ascoltatori più esigenti.

È inoltre capace di utilizzare il ventriloquio per imitare voci e suoni, come l'ardere di un incendio, il rumore di una porta che sbatte, un cigolio di cardini, il crepitio di un fuoco o i versi degli animali.



Può usare queste capacità comunemente, superando una prova facile di Rapidità.

**Aggancio:** dopo tante Missioni, ha stretto contatti in ognuna delle grandi città o nei loro dintorni.

Gli basta bazzicare un po' in giro per trovare informazioni o merce particolare.

**Tecnica del Pugnale:** dopo essersi allenato per anni, ora è in grado di lanciare pugnali e stelle da lancio come armi a distanza con una gittata pari al suo punteggio di Prodezza.

La sua maestria nel lancio di queste armi gli permette di avere Successo in un Attacco a Distanza superando una prova normale di Prodezza invece che difficile.

**Aumento Caratteristica:** guadagna 2 punti caratteristica da dividere tra due caratteristiche a scelta oppure casuali (1D6: 1-2 Prodezza, 3-4 Intelligenza, 5-6 Rapidità).

**Velocità di Pensiero:** una volta per Combattimento, è in grado di effettuare una seconda azione di Combattimento dopo che ogni Creatura coinvolta nel Combattimento ha completato il proprio turno. Dal 7° Livello, le azioni di Combattimento extra per ogni Combattimento diventano 2 e al 9° Livello 3.

**Intrallazzo:** è un maestro indiscusso del borseggio, dell'imbroglio, della musica e del gioco d'azzardo.

Per ogni ora esatta che occupa cercando

di far soldi in un centro abitato di grandezza sufficiente, può guadagnare automaticamente 2 PO lanciando 1D6: con 1-5, ha Successo; con 6, viene scoperto e non sarà più in grado di utilizzare questa abilità in quel centro abitato.

[Tabella] Abilità del Truffatore

| Livello | Rango           | Abilità                                       |
|---------|-----------------|---|
| 1       | Alle Prime Armi | Furbizia Lesto                                |
| 2       | Principiante    | Tecnica dell'Arco                             |
| 3       | Esperto         | Virtuoso                                      |
| 4       | Navigato        | Aggancio<br>Tecnica del Pugnale               |
| 5       | Provetto        | Aumento Caratteristica Velocità di Pensiero 1 |
| 6       | Veterano        | Aumento Caratteristica Intrallazzo            |
| 7       | Straordinario   | Aumento Caratteristica Velocità di Pensiero 2 |
| 8       | Leggendario     | Aumento Caratteristica                        |
| 9       | Epico           | Aumento Caratteristica Velocità di Pensiero 3 |

## Saggio

I Saggi impongono al corpo e alla mente una dura disciplina, riuscendo a sviluppare un'energia spirituale così potente da amplificare le loro percezioni e piegare le leggi fisiche al loro volere.

Equipaggiamento base del Saggio:

- 1 bastone da combattimento
- 1 cotta di maglia
- 1 sacco

[Tabella] Caratteristiche e PR del Saggio

| Pro-dezza | Intelligenza | Rapidità | PR    |
|-----------|--------------|----------|-------|
| 1D6+1     | 1D6+1        | 1D6      | 1D6-1 |

In base al Livello, un Saggio possiede una o più delle seguenti abilità:

**Guarigione:** può attivare questo potere mentale in qualunque momento al di fuori del Combattimento, dopo 1 ora di concentrazione e per un numero di volte al giorno pari al suo Livello.

Prima di tentare la Guarigione, deve decidere quanti PR correnti vuole sacrificare, quindi deve lanciare 1D6 e, in base al Risultato ottenuto, moltiplicare i PR correnti sacrificati con il valore indicato nella tabella sottostante.

Il Risultato della moltiplicazione è l'Energia Curativa (sotto forma di PR cor-

renti) che è in grado di infondere.

I punti di Energia Curativa possono essere distribuiti come preferisce tra gli Avventuriero (incluso sé stesso) per far recuperare PR correnti, fino a un massimo pari ai loro PR totali.

[Tabella] Energia Curativa del Saggio

| Livello | 1-4 | 5-8 | 9  |
|---------|-----|-----|----|
| #D6     | 1   | 1   | 1  |
| 1       | X1  | X2  | X4 |
| 2       | X1  | X2  | X4 |
| 3       | X2  | X3  | X4 |
| 4       | X2  | X4  | X5 |
| 5       | X3  | X5  | X6 |
| 6       | X4  | X7  | X9 |

**Esorcismo:** grazie a questo potere mentale riesce a dissolvere fantasmi, ombre, spettri, scheletri e altri Non-morti corporei o incorporei, inibendo le energie paranormali che li sorreggono.

Ogni tentativo di Esorcismo occupa il tempo di 1 round, va rivolto verso una sola Creatura da esorcizzare e vale come un'azione in Combattimento.

Quando prova a fare un Esorcismo, deve effettuare una prova normale di Intelligenza, sommando come malus il grado di complessità della Creatura esorcizzata al Risultato della prova.



Il grado di Complessità della Creatura esorcizzata è la metà del valore dell'Intelligenza della Creatura arrotondata per difetto. Dal 5° Livello, effettua una prova facile e al 9° Livello una prova facilissima per ogni Esorcismo.

Una Creatura esorcizzata viene immediatamente distrutta: il suo spirito scompare per sempre e il suo corpo (se presente) viene polverizzato.

Una Creatura che ha resistito al suo Esorcismo, ne è immune per il resto del Combattimento.

**Tecnica del Bastone:** ha portato a compimento il suo addestramento con il bastone da combattimento, arrivando a utilizzarlo con una sola mano.

Quando lo impugna in Combattimento, può usarlo per effettuare una normale azione di Attacco Ravvicinato oppure tentare delle tecniche avanzate.

In quest'ultimo caso, la sua azione d'Attacco Ravvicinato ha Successo se supera una rova difficile di Prodezza, infliggendo 1D6 PI extra e facendo perdere l'equilibrio e la concentrazione all'avversario.

**Leggere la Mente:** questo potere mentale, sviluppato con la meditazione, necessita di 10 minuti per essere attivato su un'area di 9 m di diametro oppure di 1 round se usato in Combattimento su di una singola Creatura.

Quando il Saggio usa Leggere la Mente, può conoscere i pensieri superficiali, le emozioni nascoste e l'indole dei bersagli.

Ogni bersaglio che ha Successo in una prova normale di Intelligenza non subisce gli effetti del potere mentale.

**Conoscenza Superiore:** per attivare questo potere mentale, deve effettuare una prova normale di Intelligenza; se ha Successo, può richiamare alla mente qualsiasi conoscenza che riguardi pozioni e pergamene, simboli e insegne araldiche, linguaggi perduti e iscrizioni rovinare, demoni e dèi.

**Vista Paranormale:** grazie a questo potere mentale, concentrandosi per 1 round può vedere nitidamente attraverso acqua, tende, nebbia, pannelli leggeri di legno o attraverso qualsiasi materiale morbido e sottile, ma non può vedere attraverso pietra, legno massiccio o metallo.

Inoltre, è in grado di vedere al buio (ma non da accecato).

**Dono delle Lingue:** con la meditazione profonda è in grado di comprendere e utilizzare qualsiasi tipo di linguaggio e forma di comunicazione umana.

**Aumento Caratteristica:** guadagna 2 punti caratteristica da dividere tra due caratteristiche a scelta oppure casuali (1D6: 1-2 Prodezza, 3-4 Intelligenza, 5-6 Rapidità).

**Levitazione:** grazie al costante esercizio dei suoi poteri mentali, è ora in grado di levitare, muovendosi in qualsiasi direzione finché rimane concentrato.

Tuttavia, finché sta usando Levitazione, cade immediatamente se effettua una qualsiasi azione di Combattimento o se viene attaccato o toccato da una Creatura.

In casi controversi, il Gran Maestro può chiedere al Saggio di superare una prova normale di Intelligenza per poter beneficiare di un atterraggio morbido.

**Tecnica dell'Arco:** la profonda conoscenza del suo corpo e della manipolazione dello spazio e del tempo lo hanno reso un buon arciere.

Quando usa l'arco (corto o lungo) per gli Attacchi a Distanza, può effettuare una prova normale di Prodezza invece che difficile.

**Immunità:** dal 7° Livello il suo corpo diventa un tempio impenetrabile, che lo rende immune a malattie, paralisi, effetti dovuti al tocco dei Non-morti, nausea e ubriachezza.

[Tabella] Abilità del Saggio

| Livello | Rango           | Abilità  |
|---------|-----------------|--|
| 1       | Alle Prime Armi | Guarigione<br>Esorcismo 1                                  |
| 2       | Principiante    | Tecnica del Bastone  |
| 3       | Esperto         | Leggere la Mente   |
| 4       | Navigato        | Conoscenza Superiore<br>Vista Paranormale                  |
| 5       | Provetto        | Esorcismo 2<br>Dono delle Lingue<br>Aumento Caratteristica |
| 6       | Veterano        | Aumento Caratteristica<br>Levitazione<br>Tecnica dell'Arco |
| 7       | Straordinario   | Aumento Caratteristica<br>Immunità                         |
| 8       | Leggendario     | Aumento Caratteristica                                     |
| 9       | Epico           | Esorcismo 3<br>Aumento Caratteristica                      |



## Stregone

Gli Stregoni sono capaci di lanciare incantesimi grazie alla conoscenza istintiva delle regole della Stregoneria e all'energia sovrannaturale che fluisce nei loro corpi.

Equipaggiamento base dello Stregone:

- 1 spada
- 1 pettorale d'argento
- 1 sacco

In base al Livello, uno Stregone possiede una o più delle seguenti abilità:

**Stregoneria:** per poter lanciare i propri incantesimi, lo Stregone non può indossare armature in ferro o acciaio o essere costretto da manette o legacci di ferro.

Può trasportare oggetti o armi in acciaio come le spade, ma nel momento del Lancio dell'incantesimo non deve tenerli in mano o impugnarli.

Già dal 1° Livello, lo Stregone conosce tutti gli incantesimi distruttivi, psichici e speciali del proprio Grimorio [vedi "Magia", in particolare "Grimorio dello Stregone"].

Per avere Successo nel Lancio di un incantesimo, lo Stregone deve superare una prova normale di Intelligenza, sommando al Risultato della prova il grado di complessità dell'incantesimo.

Dal 4° Livello, lo Stregone deve superare una prova facile, dal 7° Livello una prova facilissima e al 9° Livello una prova minima, sommando sempre al Risultato della prova il grado di complessità dell'incantesimo.

**Incantesimo Rituale:** in base al suo Livello, apprende un nuovo incantesimo rituale tra quelli riportati nella seguente tabella.

[Tabella] Incantesimi Rituali

| Livello | Incantesimo Rituale |
|---------|---------------------|
| 2       | Evoca Faltyn        |
| 3       | Rivela Magie        |
| 4       | Predizione          |
| 5       | Teletrasporto       |

**Memoria Magica:** è talmente avvezzo a usare i suoi incantesimi che non ha più bisogno di richiamarli alla mente, ma riesce ad attingerli dalla sua Memoria Magica.

All'inizio di ogni giornata, deve selezionare gli incantesimi distruttivi, psichici o speciali che vuole attingere dalla Memoria Magica.

Il numero massimo di incantesimi che lo Stregone può attingere ogni giorno dalla Memoria Magica è stabilito dal suo Livello.

[Tabella] Memoria Magica

| Livello | #Incantesimi |
|---------|--------------|
| 3       | 1            |
| 5       | 2            |
| 7       | 3            |

**Aumento Caratteristica:** guadagna 2 punti caratteristica da dividere tra due caratteristiche a scelta oppure casuali (1D6: 1-2 Prodezza, 3-4 Intelligenza, 5-6 Rapidità).

**Apprendimento:** la dimestichezza con i fondamenti di ogni arte magica gli permette di ampliare le sue conoscenze.

Se ascolta e osserva un altro Incantatore mentre lancia un incantesimo che non conosce o se legge un nuovo incantesimo in una pergamena o in un Grimorio di una branca della Magia diversa dalla sua, apprende subito il nuovo incantesimo.

Una volta appreso il nuovo incantesimo, lo può richiamare secondo le normali regole che sono proprie della sua Classe.

**Trascrizione:** è in grado di creare pergamene che trattengono in sé il potere della Magia che conosce.

Per creare una pergamena magica, deve usare 1 pergamena vuota, inchiostro magico, 1 penna incantata e spendere 1 giorno e 10 PO per ogni punto di complessità dell'incantesimo da trascrivere.

Per la durata della trascrizione, lo Stre-

gone non può richiamare o lanciare l'incantesimo.

[Tabella] Abilità dello Stregone

| Livello | Rango           | Abilità   |
|---------|-----------------|---|
| 1       | Alle Prime Armi | Stregoneria 1   |
| 2       | Principiante    | Incantesimo Rituale 1   |
| 3       | Esperto         | Incantesimo Rituale 2<br>Memoria Magica 1                           |
| 4       | Navigato        | Stregoneria 2<br>Incantesimo Rituale 3                              |
| 5       | Provetto        | Incantesimo Rituale 4<br>Memoria Magica 2<br>Aumento Caratteristica |
| 6       | Veterano        | Apprendimento<br>Trascrizione                                       |
| 7       | Straordinario   | Stregoneria 3<br>Memoria Magica 3<br>Aumento Caratteristica         |
| 8       | Leggendario     | Aumento Caratteristica  |
| 9       | Epico           | Stregoneria 4<br>Aumento Caratteristica                             |



## Equipaggiamento

Nell'**Equipaggiamento base** ogni Avventuriero ha in dotazione un solo **sacco** e non può averne altri.

Al suo interno può inserire tutti gli oggetti trovati durante le Missioni o acquistati dai mercanti, fino a un massimo di **10 oggetti**.

Alcuni oggetti possono essere indossati e trasportati facilmente dall'Avventuriero oltre il numero massimo di oggetti contenibili dal sacco:

- Arma impugnata nella mano destra
- Armatura indossata
- Anello indossato
- 5 PO nascosti tra le pieghe dei vestiti
- 1 borsello agganciato alla cintura

Se il sacco è pieno e l'Avventuriero trova un nuovo oggetto che desidera raccogliere, deve scartare o donare a un altro Avventuriero uno degli oggetti che trasporta per poter fare spazio nel suo Inventario.

Alcuni oggetti, come la faretra o l'astuccio, possono contenere a loro volta un numero limitato di altri oggetti.

*Tutti gli oggetti comuni hanno un valore in Pezzi d'Oro e possono essere venduti ai mercanti per metà del loro valore, arrotondato per difetto.*

## Armature

Gli Avventurieri possono indossare una sola armatura, ma possono averne diverse nel loro Inventario.

Le armature si differenziano in *leggere, medie e pesanti* in base al loro **ingombro** quando vengono indossate.

Tutti gli Avventurieri possono indossare armature *leggere e medie*, mentre solo alcuni possono indossare armature *pesanti*.

A seconda dell'ingombro dell'armatura indossata, un Avventuriero può avere un vantaggio o uno svantaggio al **Movimento** [vedi "Movimento sulle Mappe" e tabella "Armature Base"].

Tutte le armature possiedono un punteggio di **Protezione (P#)** che dipende dal loro ingombro.

La P# di un'armatura stabilisce il #D6 da lanciare per determinare il numero di **Punti Impatto (PI) assorbiti** dall'armatura.

I PI assorbiti da un'armatura non vengono sottratti dai PR correnti dell'Avventuriero che la indossa.

### **Movimento Diagonale con Armatura**

Per calcolare la distanza percorsa in diagonale da un Avventuriero che indossa un'armatura, si calcola il suo Movimento con armatura e poi si applicano al risultato le regole del Movimento diagonale [vedi "Movimento sulle Mappe" e tabella "Armature Base"].

### **Armature Base**

Le armature base sono armature realizzate con materiali comuni.

[Tabella] Armature Base

| Armatura Base                | Valore in PO | Ingombro  | P#       | PI Assorbiti | Movimento con Armatura |
|------------------------------|--------------|-----------|----------|--------------|------------------------|
| Senza Armatura               | -            | -         | 0        | -            | Prodezza               |
| Corazza di Piastre           | 40           | Pesante 2 | 4        | 4D6          | Prodezza/2             |
| Corpetto di Cuoio Rinforzato | 3            | Leggera   | 1        | 1D6          | Prodezza               |
| Cotta di Maglia              | 16           | Media     | 2        | 2D6          | Prodezza               |
| Giacco di Maglia             | 30           | Pesante 1 | 3        | 3D6          | Prodezza/2             |
| Pettorale                    | 3            | Leggera   | 1        | 1D6          | Prodezza               |
| Scudo                        | 4            | -         | Speciale | Tutti        | -                      |
| Elmo                         | 10           | -         | Speciale | 1D6/2        | -                      |



**Scudo:** chi usa lo scudo, ogni volta che subisce un colpo da un Attacco Ravvicinato o a Distanza o è bersaglio di un incantesimo *distruttivo*, può decidere di parare il colpo o l'incantesimo, invece di far assorbire i PI all'armatura che indossa, lanciando 1D6.

Con Risultato:

- **1:** para il colpo o l'incantesimo e non subisce alcun PI.
- **2-5:** subisce i PI come se fosse senza armatura.
- **6:** lo scudo assorbe tutti i PI, ma si spezza e diviene inutilizzabile. Per la durata del Combattimento, la mano che impugna lo scudo non può essere usata per impugnare seconde armi o armi a due mani.

**Elmo:** una volta per scontro, l'elmo è in grado di assorbire 1D6/2 Punti Impatto dopo aver verificato la protezione armatura concessa dall'armatura oppure aver utilizzato lo scudo.

## Armature Speciali

Le armature *speciali* sono realizzate con materiali pregiati e possiedono caratteristiche molto ricercate, ma hanno un valore in Pezzi d'Oro superiore rispetto alle corrispondenti armature *base*.

Il valore delle armature *speciali* viene calcolato moltiplicando il valore in Pezzi d'Oro dell'armatura *base* corrispondente (costo base) per un moltiplicatore.

[Tabella] Armature Speciali

| Armatura Speciale     | Valore in PO    |
|-----------------------|-----------------|
| Materiale Divino      | Costo Base x 30 |
| Materiale Eccellente  | Costo Base x 10 |
| Materiale Incantato   | Costo Base x 20 |
| Materiale Leggendario | Costo Base x 30 |
| Pettorale d'Argento   | Costo Base x 10 |

**Armatura Speciale di Materiale Divino:** le armature costruite con materiale *divino* non impediscono il Lancio di incantesimi e chiunque le può indossare, anche senza avere la specifica abilità.

Le armature realizzate con materiale *divino* sono reliquie straordinarie che non vengono commercializzate comunemente.

Uno scudo di materiale divino permette al bersaglio di un Attacco o di un incantesimo *distruttivo* di provare a parare i PI lanciando 1D6.

Con Risultato:

- **1-3:** para il colpo o l'incantesimo e non subisce alcun PI.
- **4-6:** subisce i PI come se fosse senza armatura.

**Armatura Speciale di Materiale Eccellente:** le armature create con materiale *eccellente* sono di ottima fattura e quando vengono indossate il loro ingombro è di un grado inferiore rispetto a quello delle corrispondenti armature *base*: armature *pesanti* di materiale *eccellente* contano come armature *medie*, armature *medie* di materiale *eccellente* contano come armature *leggere* e armature *leggere* di materiale *eccellente* contano come se non si indossasse alcuna armatura.

Uno scudo di materiale *eccellente* permette alla Creatura bersaglio di un Attacco o di un incantesimo *distruttivo* di provare a parare i PI lanciando 1D6.

I Risultati sono trattati normalmente ma, con Risultato 6, è possibile lanciare nuovamente 1D6 per parare il colpo.

**Armatura Speciale di Materiale Incantato:** le armature realizzate con materiale *incantato*, non impediscono il Lancio di incantesimi.

Uno scudo di questa fattura permette a una Creatura bersaglio di un Attacco o di un incantesimo *distruttivo* di provare a parare i PI normalmente lanciando 1D6 con un bonus di +1 alla probabilità di avere Successo.

Le armature metalliche incantate sono sempre d'argento incantato e vengono create in rare occasioni solo da fabbri specializzati e leggendari.

**Armatura Speciale di Materiale Leggendario:** le armature costruite con materiale *legendario* non vengono vendute comunemente e possiedono le stesse virtù delle armature realizzate con materiale *incantato* o *eccellente*.

**Pettorale d'Argento:** un'armatura fabbricata solo dai migliori artigiani, che non impedisce il Lancio di incantesimi.



## Assorbimento dei PI

A seconda del tipo di armatura, possono essere assorbiti solo alcuni tipi di PI di incantesimi, di armi da mischia o a distanza o senz'armi.

[Tabella] PI Assorbiti dalle Armature

| <b>Tipi di PI</b>                      | <b>PI Assorbiti da Scudo</b> | <b>PI Assorbiti da Elmo</b> | <b>PI Assorbiti da Cuoio</b> | <b>PI Assorbiti da Metallo</b> |
|--|------------------------------|-----------------------------|------------------------------|--------------------------------|
| Acido                                  | No                           | No                          | No                           | Si                             |
| Cadute                                 | No                           | No                          | No                           | No                             |
| Folgorazione                           | No                           | No                          | Si                           | No                             |
| Forza                                  | Speciale                     | Speciale                    | Si                           | Si                             |
| Fuoco                                  | No                           | No                          | Si                           | Si                             |
| Incantesimi Distruttivi (Folgorazione) | No                           | No                          | No                           | No                             |
| Incantesimi Distruttivi (Forza)        | Speciale                     | Speciale                    | Si                           | Si                             |
| Incantesimi Distruttivi (Fuoco)        | Speciale                     | No                          | Si                           | Si                             |
| Incantesimi Psicici                    | No                           | No                          | No                           | No                             |
| Maledizioni                            | No                           | No                          | No                           | No                             |
| Veleni                                 | No                           | No                          | No                           | No                             |
| Senz'Armi (Forza)                      | No                           | No                          | No                           | No                             |

## Armi

[Tabella] Armi

| Arma                     | Valore in PO | Ingombrato | Impugnatura | Distanza/Mischia | Gittata    | PI dell'Arma |
|--------------------------|--------------|------------|-------------|------------------|------------|--------------|
| Arco Corto               | 4            | Leggera    | A Due Mani  | Distanza         | Prodezza/2 | 1D6          |
| Arco Lungo               | 20           | Media      | A Due Mani  | Distanza         | Prodezza   | 2D6          |
| Ascia                    | 5            | Media      | A Una Mano  | Mischia          | -          | 2D6          |
| Ascia da Battaglia       | 22           | Pesante    | A Due Mani  | Mischia          | -          | 3D6          |
| Balestra                 | 40           | Media      | A Due Mani  | Distanza         | Prodezza   | 2D6          |
| Bastone da Combattimento | 1            | Leggera    | A Due Mani  | Mischia          | -          | 1D6          |
| Fionda                   | 4            | Leggera    | A Due Mani  | Distanza         | Prodezza   | 1D6          |
| Giavelotto               | 4            | Media      | A Una Mano  | Mischia Distanza | Prodezza/2 | 2D6/1D6      |
| Lancia                   | 8            | Media      | A Una Mano  | Mischia Distanza | Prodezza/2 | 2D6/2D6      |
| Martello da Guerra       | 20           | Pesante    | A Due Mani  | Mischia          | -          | 3D6          |
| Pugnale                  | 3            | Leggera    | A Una Mano  | Mischia Distanza | Prodezza/2 | 1D6/1D6      |
| Spada                    | 8            | Media      | A Una Mano  | Mischia          | -          | 2D6          |
| Spada Lunga              | 20           | Pesante    | A Due Mani  | Mischia          | -          | 3D6          |
| Stella da Lancio         | 1            | Leggera    | A Una Mano  | Distanza         | Prodezza/2 | 1D6          |



## Munizioni

[Tabella] Munizioni

| Contenitore | Contenuto            | Valore in PO | Rottura Munizione |
|-------------|----------------------|--------------|-------------------|
| Astuccio    | Quadrelli (10)       | 11           | Si                |
| Cintura     | Stelle da Lancio (5) | 3            | No                |
| Faretra     | Frecce (6)           | 3            | Si                |
| Sacchetto   | Sassolini (15)       | 1            | No                |

## Attrezzatura

[Tabella] Attrezzatura

| Attrezzatura                                    | Valore in PO |
|---|--------------|
| Balsamo di Guarigione (1 dose)                  | 20           |
| Bocchetta                                       | 1            |
| Borsello  | 4            |
| Corda (15 m)                                    | 1            |
| Fiaschetta                                      | 5            |
| Grimaldello                                     | 2            |
| Inchiostro Magico e Penna Incantata             | 5            |
| Lanterna  | 4            |
| Lut   | 1            |
| Martello e Chiodi di Ferro (6)                  | 1            |
| Mazzuolo (in legno) e Paletti (3, lunghi 30 cm) | 3            |

|  |    |
|--|----|
| Olio per Lanterna (1 dose)               | 6  |
| Pozione Guaritrice (1 dose)              | 10 |
| Rampino                                  | 3  |
| Rotolo di Pergamene (5 fogli)            | 1  |
| Scatola di Razioni di Buona Qualità (10) | 2  |
| Spranga (in ferro)                       | 1  |
| Torcia                                   | 1  |
| Unguento alle Erbe (1 dose)              | 5  |

**Balsamo di Guarigione:** ciascuna dose cura 4D6 PR correnti. Deve essere conservato dentro una fiaschetta.

**Bocchetta:** al suo interno è possibile conservare 1 dose di pozione.

Una volta esaurita la dose al suo interno, può essere riempita con una nuova dose di pozione.

Se chi trasporta la bocchetta cade, deve effettuare una prova difficile di Rapidità: in caso di Fallimento Critico, la bocchetta si rompe.

**Borsello:** contiene fino a 100 PO.

**Corda:** un tratto di fune resistente lungo 15 m.

**Fiaschetta:** al suo interno è possibile conservare 3 dosi di uno stesso unguento o balsamo oppure 3 dosi di olio per lanterna.

Anche quando le dosi al suo interno non sono ancora esaurite, può essere riempita con nuove dosi.

Se chi trasporta la fiaschetta cade, deve effettuare una prova difficile di Rapidità: in caso di Fallimento Critico, la fiaschetta si rompe.

**Grimaldello:** questo speciale ferro del mestiere serve a scassinare Porte e Forzieri.

Data la sua fragilità, subito dopo il primo utilizzo si rompe e non è più adoperabile.

**Inchiostro Magico e Penna Incantata:** un inchiostro e una penna speciali che permettono di scrivere gli incantesimi sulle pergamene senza che questi si cancellino.

**Lanterna:** a partire dal punto in cui si trova, rischiara fino a una distanza espressa in numero di caselle pari al punteggio di Intelligenza di chi guarda. Può essere accesa in ogni situazione, ma necessita di 1 dose d'olio per lanterna. La lanterna può contenere al proprio interno una quantità di olio equivalente a 1 fiaschetta.

Quando viene acquistata o trovata, è sempre fornita del materiale necessario per accenderla (ad eccezione dell'olio per lanterna).

**Lut:** detto anche liuto, è uno strumento a corde originario delle terre orientali.

**Mazzuolo e Paletti:** una mazza di legno e tre paletti lunghi 30 cm.

**Martello e Chiodi di Ferro:** il martello può essere utilizzato per lavori di carpenteria oppure come mazzuolo per i chiodi di ferro.



**Olio per Lanterna:** 1 dose che permette di tenere accesa una lanterna per 1 ora.

Deve essere conservato dentro una fiaschetta.

**Pozione Guaritrice:** ciascuna dose cura 1D6 PR correnti.

Deve essere conservata dentro una bottiglia.

**Rampino:** dotato di quattro ganci, viene usato insieme alla corda per compiere scalate o arrembaggi.

**Rotolo di Pergamene:** comprende 5 fogli di pergamena utili per disegnare mappe oppure trascrivere incantesimi.

**Scatola di Razioni di Buona Qualità:** la scatola contiene 10 razioni di buona qualità che non possono essere vendute o trovate singolarmente.

Ogni razione permette di recuperare 1 PR corrente.

Si può beneficiare di questo effetto fino a due volte al giorno.

**Spranga:** sbarra di ferro che serve a forzare Porte e Forzieri.

**Torcia:** a partire dal punto in cui si trova, rischiara fino a una distanza espressa in numero di caselle pari al punteggio di Intelligenza di chi guarda.

Bruca per 20 minuti ed è venduta sempre insieme al materiale necessario per accenderla.

**Unguento alle Erbe:** ciascuna dose cura 1D6 PR correnti.

Deve essere conservato dentro una fiaschetta.

## In Missione

### Il Gran Maestro

Il Gran Maestro è l'arbitro delle Missioni, deve renderle eccitanti e vivaci al fine di far divertire gli altri giocatori.

Deve decidere in ogni situazione quale regola applicare, rimanendo sempre imparziale e non competitivo.

La natura del presente regolamento, espandibile dai giocatori, prevede che alcune situazioni di gioco non siano ancora regolamentate: in questi casi il Gran Maestro deve risolvere sul momento le situazioni di gioco, prendendo spunto dalle regole standard di riferimento e applicando la nuova regola ogni volta che si presenta la stessa situazione di gioco.

## Movimento sulle Mappe

Nel corso di una Missione, gli Avventurieri si **muovono** in diversi tipi di ambienti, da *dungeon* labirintici a insidiose isole, da villaggi abbandonati a caotiche polis.

Quando gli Avventurieri esplorano nuovi *dungeon* e territori, il Gran Maestro può mettere a disposizione dei giocatori una **Mappa** che ha preparato in precedenza.

In alternativa, la Mappa può essere anche disegnata al momento dal Gran Maestro oppure dai giocatori utilizzando le informazioni che il Gran Maestro fornisce quando i loro PG giungono in una nuova area.

La Mappa deve indicare i **luoghi** in cui si muovono gli Avventurieri ed essere divisa da una **griglia di caselle**.

Una casella della Mappa corrisponde approssimativamente a un quadrato di 1,5 m di lato su cui può sostare una sola Creatura per volta.

Ogni Gruppo deve seguire un **ordine di marcia** che stabilisce la successione dei **turni di Movimento** gli Avventurieri.

L'ordine di marcia può venire modificato in qualunque momento tranne quando si verificano degli eventi inattesi, come Trappole o attacchi a Sorpresa [vedi "Trappole" e "Sorpresa"].



Nel suo turno, ciascun Avventuriero può effettuare un **Movimento orizzontale e/o verticale** di un numero di caselle pari al suo punteggio di Prodezza.

Ai Movimenti in orizzontale e in verticale, l'avventuriero può combinare Movimenti diagonali sulle caselle della Mappa.

Il **Movimento diagonale** su una nuova casella è possibile solo se sono libere le caselle adiacenti comuni alla casella di partenza e alla casella di arrivo.

Nel suo turno, ciascun Avventuriero può effettuare un Movimento diagonale di un numero di caselle pari alla metà del suo punteggio di Prodezza, arrotondato per difetto.

Ogni Avventuriero può decidere di effettuare un Movimento completo oppure di usare solo una parte del proprio Movimento nel corso del suo turno.

Il Movimento non effettuato non può essere cumulato e viene perso non appena il turno passa all'avventuriero successivo in ordine di marcia.

- *#caselle di Movimento orizzontale e/o verticale per turno = punteggio di Prodezza*
- *#caselle di Movimento diagonale per turno = punteggio di Prodezza/2*

*Nel suo turno un Avventuriero con 8 di Prodezza può effettuare un Movimento di massimo 8 caselle in orizzontale e/o in verticale.*

*In alternativa, l'avventuriero può effettuare un Movimento di massimo 4 caselle in diagonale oppure combinare i due tipi di Movimento, ad esempio muovendosi in totale di 4 caselle in orizzontale e di 2 caselle in diagonale.*

*Un Avventuriero con 9 di Prodezza può effettuare un Movimento di 9 caselle in orizzontale e/o verticale oppure di 4 caselle in diagonale ( $9/2=4,5$  ovvero 4 arrotondato per difetto).*

## Le Mappe Tattiche

TODO Vogliamo mantenere il concetto di Mappe tattiche?

In caso di una situazione di gioco complessa o di un Combattimento probabile o imminente, il Gran Maestro deve mettere a disposizione dei giocatori la **Mappa tattica** che ha preparato in precedenza o disegnarla al momento.

La Mappa tattica deve contenere informazioni utili a rendere chiara la situazione di gioco o ad affrontare il Combattimento, come ostacoli, pareti, Creature ostili visibili e punti di Fuga.

Ogni casella della Mappa tattica corrisponde a un quadrato di 1,5 m di lato su cui può sostare una sola Creatura.

Durante una situazione complessa o prima di un Combattimento probabile o imminente, gli Avventurieri possono cambiare l'ordine di marcia.

In particolare, nel caso di un Combattimento probabile o imminente, ciascun Avventuriero può effettuare un Movimento prima di determinare l'Iniziativa e dare inizio al Combattimento.

Ogni Avventuriero può decidere di effettuare un Movimento completo oppure di usare solo una parte del proprio Movimento nel corso del suo turno.

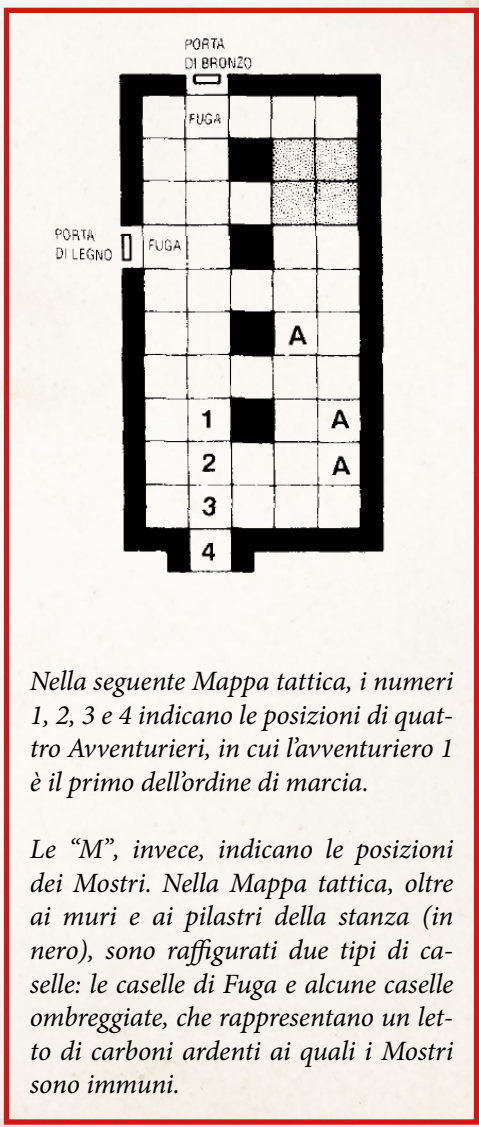
Il Movimento non effettuato non può essere cumulato e viene perso non appena il turno passa all'avventuriero successivo in ordine di marcia.

Quando la situazione di gioco si normalizza o quando il Combattimento viene evitato o terminato, il Gran Maestro può riporre la Mappa tattica e ripartire con il precedente flusso narrativo, servendosi, se necessario, di una Mappa.

*Oltre a contenere informazioni generali sul luogo in cui si trovano gli Avventurieri, una Mappa tattica deve indicare le caselle di Fuga e le caselle su cui si trovano i Mostri o i PNG ostili visibili.*

*Altre caselle particolari che possono essere disegnate sono quelle in cui è presente una minaccia ambientale, come ad esempio delle sabbie mobili, o in cui ci sono elementi con i quali le Creature (Avventurieri compresi) possono interagire con azioni di Manovra, come ad esempio una rastrelliera da cui prendere delle armi, un tavolo su cui saltare per avere una posizione di vantaggio o un idolo da distruggere per fermare un attacco di scheletri.*





Nella seguente Mappa tattica, i numeri 1, 2, 3 e 4 indicano le posizioni di quattro Avventurieri, in cui l'avventuriero 1 è il primo dell'ordine di marcia.

Le "M", invece, indicano le posizioni dei Mostri. Nella Mappa tattica, oltre ai muri e ai pilastri della stanza (in nero), sono raffigurati due tipi di caselle: le caselle di Fuga e alcune caselle ombreggiate, che rappresentano un letto di carboni ardenti ai quali i Mostri sono immuni.

## Prove

Una **prova** consiste in una qualsiasi impresa che richieda l'uso delle abilità o che comporti un rischio, un ostacolo o una corsa contro il tempo.

L'**esito** di una prova (**Successo** o **Fallimento**) è determinato dal Risultato ottenuto dal lancio di uno o più D6.

Il #D6 da tirare per effettuare una prova è stabilito dalla **complessità** della prova.

I gradi di complessità delle prove sono:

- **Minima**
- **Facilissima**
- **Facile**
- **Normale**
- **Difficile**
- **Difficilissima**

Ogni volta che la una situazione di gioco richiede di effettuare una prova, vengono fornite le seguenti informazioni:

- **Complessità della prova.**
- **#D6** da lanciare in base alla complessità della prova.
- **Caratteristica** su cui effettuare la prova.

Oltre a determinare il #D6 da lanciare, la complessità di una prova stabilisce anche la modalità con cui con cui viene definito il Risultato e, quindi, l'**esito** della prova:

- **Prova Minima:** il Risultato è pari al risultato di 1D6. L'esito della prova è determinato dal confronto tra il Risultato e il punteggio della caratteristica (Prodezza, Intelligenza, Rapidità) su cui viene effettuata la prova. Se il Risultato è **inferiore o uguale** al punteggio della caratteristica, la prova ha **Successo**; se il Risultato è **superiore** al punteggio della caratteristica, la prova è un **Fallimento**.
- **Tutte le Altre Prove:** il Risultato è pari alla somma dei singoli risultati dei D6 scelti sulla base della complessità della prova. L'esito della prova è determinato dal confronto tra il Risultato e il punteggio della caratteristica (Prodezza, Intelligenza, Rapidità) su cui viene effettuata la prova. Se il Risultato è **inferiore o uguale** al punteggio della caratteristica, la prova ha **Successo**; se il Risultato è **superiore** al punteggio della caratteristica, la prova è un **Fallimento**.

[Tabella] Complessità delle Prove

| Complessità    | #D6 | Modalità                           |
|----------------|-----|------------------------------------|
| Minima         | 1   | Risultato                          |
| Facilissima    | 4   | Sommare i<br>2 risultati più bassi |
| Facile         | 3   | Sommare i<br>2 risultati più bassi |
| Normale        | 2   | Sommare i<br>2 risultati           |
| Difficile      | 3   | Sommare i<br>2 risultati più alti  |
| Difficilissima | 4   | Sommare i<br>2 risultati più alti  |



*Per colpire con la spada un avversario, un Avventuriero deve superare una prova normale di Prodezza; per poter centrare il bersaglio con un incantesimo, uno Stregone deve superare una prova normale di Intelligenza; per riuscire a borseggiare un ignaro mercante, un Truffatore deve superare una prova facile di Rapidità e così via.*

*In ognuno di questi casi, il giocatore che gestisce l'Avventuriero deve lanciare il #D6 definito dalla complessità della prova (2D6 per le prove normali, 3D6 per la prova facile) e confrontare il Risultato con il punteggio della caratteristica (Prodezza, Intelligenza, Rapidità) l'Avventuriero su cui si è effettuata la prova.*

[Tabella] Esempio Esito di una Prova

| <b>Complessità</b> | <b>Caratteristica</b> | <b>Singoli Risultati</b> | <b>Risultato</b> | <b>Esito della Prova</b> |
|--------------------|-----------------------|--------------------------|------------------|--------------------------|
| Minima             | Intelligenza 8        | 4                        | 4                | Successo                 |
| Facilissima        | Prodezza 9            | 3; 4; 5; 6               | 3+4=7            | Successo                 |
| Facilissima        | Prodezza 7            | 4; 5; 5; 6               | 4+5=9            | Fallimento               |
| Facile             | Rapidità 7            | 3; 4; 5                  | 3+4=7            | Successo                 |
| Facile             | Rapidità 7            | 4; 5; 6                  | 4+5=9            | Fallimento               |
| Normale            | Prodezza 9            | 3; 6                     | 3+6=9            | Successo                 |
| Normale            | Prodezza 9            | 5; 6                     | 5+6=11           | Fallimento               |
| Difficile          | Rapidità 9            | 3; 4; 5                  | 4+5=9            | Successo                 |
| Difficile          | Rapidità 8            | 4; 5; 6                  | 5+6=11           | Fallimento               |
| Difficilissima     | Intelligenza 8        | 2; 2; 3; 4               | 3+4=7            | Successo                 |
| Difficilissima     | Intelligenza 8        | 3; 4; 5; 6               | 5+6=11           | Fallimento               |

*Ad eccezione della prova minima, qualunque sia il punteggio della caratteristica o la complessità della prova, un giocatore che ottiene almeno due 1 dal lancio dei dadi supera la prova automaticamente.*

*Ad eccezione della prova minima, qualunque sia il punteggio della caratteristica o la complessità della prova, un giocatore che ottiene almeno due 6 dal lancio dei dadi ottiene un Fallimento Critico.*

In alcune situazioni di gioco, può essere richiesta una **prova di Gruppo di caratteristica**.

Una prova di Gruppo richiede che tutte le Creature di un Gruppo di Creature o tutti gli Avventurieri di un Gruppo presenti sul luogo in quel momento effettuino una prova di pari complessità su una singola caratteristica.

La prova di Gruppo viene considerata superata se ha Successo almeno la metà dei partecipanti.

*Quattro Avventurieri di un Gruppo stanno cercando un Bottino in una stanza.*

*Per trovare il Bottino, almeno due dei quattro Avventurieri presenti nella stanza devono superare una prova di Gruppo difficile di Rapidità: se due, tre o quattro di loro hanno Successo, la prova di Gruppo ha Successo e il Bottino viene trovato, altrimenti la prova di Gruppo è un Fallimento.*

*In assenza di una fonte di luce naturale o artificiale, ogni prova o prova di Gruppo viene effettuata aumentando di un grado la sua complessità.*





## Sfide

In alcuni casi di confronto tra Creature divise in due parti contrapposte, può essere necessario effettuare una sfida.

Le due parti contrapposte (*Sfidante* contro *Sfidato*) possono essere:

- **Creatura contro Creatura**
- **Gruppo di Creature o Gruppo contro Creatura (e viceversa)**
- **Gruppo di Creature o Gruppo contro Gruppo di Creature o Gruppo**

In una sfida, ogni parte effettua una prova normale o una prova di Gruppo normale.

Le prove delle parti possono essere effettuate su una stessa caratteristica o su caratteristiche differenti.

Il Gran Maestro può decidere di far effettuare alle due parti una prova di diversa complessità in base alle circostanze.

L'esito della sfida viene determinato confrontando l'esito delle prove:

- **Successo - Fallimento:** lo Sfidante ha Successo.
- **Fallimento - Successo:** lo Sfidante ottiene un Fallimento.
- **Successo - Successo:** nessuno vince la sfida. Lo Sfidante può decidere di rinunciare oppure di ripetere la sfida.

- **Fallimento - Fallimento:** nessuno vince la sfida. Lo Sfidante può decidere di rinunciare oppure di ripetere la sfida. In quest'ultimo caso il Gran Maestro aumenterà la complessità della prova dello Sfidante.

[Tabella] Esito di una Sfida

| Parte Sfidante | Parte Sfidata | Esito della Sfida                              |
|----------------|---------------|--|
| Successo       | Fallimento    | Successo                                       |
| Fallimento     | Successo      | Fallimento                                     |
| Successo       | Successo      | Rinunciare o Ripetere la Sfida                 |
| Fallimento     | Fallimento    | Rinunciare o Ripetere la Sfida (più Complessa) |



Ragnarok lo Stregone vuole raggiungere di soppiatto Claymore il Guerriero e rubargli dalle tasche una chiave senza che questi se ne accorga: Ragnarok effettua una prova normale di Rapidità, mentre Claymore effettua una prova normale di Intelligenza. Se Ragnarok ha Successo nella prova e Claymore fallisce, allora Ragnarok riesce a rubare la chiave senza che Claymore se ne accorga; se Ragnarok fallisce la prova e Claymore ha Successo, Claymore coglie Ragnarok in flagrante.

Se infine l'esito delle prove delle due parti è pari, Claymore crede di sentire qualcosa e Ragnarok ritira la mano dalla tasca di Claymore: se Ragnarok aveva avuto Successo nella sua prova,

può ripetere la sfida, effettuando una prova di Rapidità della stessa complessità della precedente; se la sua prova era stata un Fallimento, può ripetere la sfida, effettuando una prova difficile di Rapidità.

Nella seguente tabella sono riportate alcune delle situazioni più frequenti che generano sfide, ma il Gran Maestro è libero di pensare ad altre possibili situazioni, cercando di scegliere adeguatamente le caratteristiche su cui le parti contrapposte dovranno effettuare le prove.

[Tabella] Sfide

| Sfida                    | Caratteristica dello Sfidante | Caratteristica dello Sfidato |
|--------------------------|-------------------------------|------------------------------|
| Camuffarsi               | Rapidità                      | Intelligenza                 |
| Intimidire               | Rapidità                      | Intelligenza                 |
| Muoversi Silenziosamente | Rapidità                      | Rapidità                     |
| Nascondersi              | Rapidità                      | Intelligenza                 |
| Origliare alle Porte     | Intelligenza                  | Rapidità                     |
| Persuadere               | Intelligenza                  | Intelligenza                 |
| Svuotare le Tasche       | Rapidità                      | Intelligenza                 |

## Situazioni di Missione

Durante una Missione gli Avventurieri non sono chiamati solo a combattere, ma anche a soddisfare i propri bisogni primari, compiere ricerche o fronteggiare imprevisti.

Queste situazioni si definiscono nel complesso “**situazioni di Missione**”.

In genere, per superare una situazione di Missione, è necessario avere Successo in una prova difficile di caratteristica, tuttavia l'utilizzo di strumenti adeguati, una posizione avvantaggiata o un pericolo imminente possono diminuire o aumentare la complessità della prova.

Di seguito sono riportate le regole per gestire le situazioni di Missione più frequenti.

Per tutte le situazioni di Missione che non sono descritte, il Gran Maestro può richiedere di effettuare una prova di caratteristica di complessità adeguata alle circostanze.

## Porte e Forzieri

Soprattutto nei dungeon sono spesso presenti Porte o Forzieri magici che possono essere aperti solo utilizzando apposite chiavi oppure risolvendo enigmi.

Le Porte o i Forzieri comuni, invece, possono essere chiusi o avere serrature arrugginite ma, utilizzando la pura forza oppure i giusti attrezzi, possono essere aperti.

- **Porta Comune:** il Gran Maestro lancia 1D6; con 1-2 la Porta è chiusa, con 3-6 la Porta è aperta.
- **Forziere Comune:** il Gran Maestro lancia 1D6; con 1-5 il Forziere è chiuso, con 6 il Forziere è aperto.
- **Forzare una Porta Chiusa o un Forziere Chiuso:** l'Avventuriero deve effettuare una prova difficilissima di Prodezza.
- **Sfondare una Porta Chiusa o un Forziere Chiuso:** se non specificato diversamente, una Porta ha 15 PR, mentre un Forziere ha 5 PR. L'Avventuriero che vuole sfondare una Porta chiusa o un Forziere chiuso deve effettuare un'azione di Attacco Ravvicinato contro la Porta o il Forziere [vedi “Attacco Ravvicinato”]. Se ha Successo, i PI vengono calcolati normalmente, considerando la Porta con P2 e il Forziere con P1 [vedi “Calcolo dei PI”]. Ogni oggetto di vetro o fragile presente all'interno di un Forziere sfondato viene ritrovato



distrutto e inutilizzabile.

- **Forzare con un Oggetto una Porta Chiusa o un Forziere Chiuso:** l'Avventuriero deve effettuare una prova difficile di Prodezza. Se la prova genera un Fallimento Critico, l'oggetto utilizzato si spezza e ogni oggetto di vetro o fragile presente all'interno del Forziere forzato viene ritrovato distrutto e inutilizzabile.
- **Scassinare con un Grimaldello una Porta Chiusa o un Forziere Chiuso:** l'Avventuriero deve effettuare una prova normale di Rapidità. A prescindere dall'esito della prova, il Grimaldello si rompe al termine dell'operazione di scasso e non è più utilizzabile.

## Porte e Passaggi Segreti

Ogni dungeon ha Porte o Passaggi Segreti, spesso utilizzati per nascondere qualcosa di importante.

Per trovare una Porta o un Passaggio Segreto, un Avventuriero deve effettuare una prova difficile di Rapidità.

Se la prova ha Successo, l'Avventuriero riesce a individuare la Porta o il Passaggio Segreto.

Se la Porta o il Passaggio Segreto sono chiusi, l'Avventuriero può provare a forzarli o sfondarli [vedi "Porte e Forzieri"].

## Cercare Bottini

La ricerca di un Bottino in un' Area (all'aperto), una Stanza o un Forziere oppure dopo aver sconfitto un Mostro o un PNG richiede del tempo e per conoscerne l'esito gli Avventurieri devono effettuare una prova o una prova di Gruppo:

- **Cercare un Bottino in un' Area:** gli Avventurieri devono effettuare una prova di Gruppo difficilissima di Rapidità.
- **Cercare un Bottino in una Stanza:** gli Avventurieri devono effettuare una prova di Gruppo difficile di Rapidità.
- **Cercare un Bottino in un Forziere:** un Avventuriero deve effettuare una prova facile di Rapidità.
- **Cercare il Bottino di un Mostro o di un PNG:** un Avventuriero deve effettuare una prova normale di Rapidità.

In base all'esito della prova o della prova di Gruppo si verificano le seguenti situazioni:

- **Successo:** si effettua un tiro casuale sulla tabella "Bottino" [vedi "Bottini"].
- **Fallimento:** non viene trovato niente.

Qualunque sia l'esito della prova o della prova di Gruppo, l'Avventuriero o il suo Gruppo devono guardarsi dalla presenza di Trappole pronte ad attivarsi [vedi "Trappole"].

*Per ogni Mostro o PNG sconfitto o per ogni Area, Stanza o Forziere è possibile effettuare una sola ricerca di Bottino fino a quando non muta la situazione di gioco.*

*Ogni ulteriore ricerca genera automaticamente un Fallimento Critico.*

## Trappole

Ogni Area (all'aperto), Stanza o Forziere potrebbe celare un'insidia, così come ogni tesoro appartenuto a un Mostro o a un PNG potrebbe essere protetto da un trabocchetto.

Le Trappole possono nascondersi ovunque, nei dungeon o in ambienti aperti, sempre tese a mettere alla prova i nervi saldi degli Avventurieri.

I tipi di Trappole e i loro effetti sono definiti dal Gran Maestro.

**Attivazione di una Trappola:** quando vengono soddisfatte le condizioni di innesco della Trappola, il Gran Maestro lancia 1D6:

- **1-4:** la Trappola si attiva e uno o più Avventurieri potrebbero subirne gli effetti [vedi passaggio seguente].
- **5-6:** la Trappola non si attiva.

**Evitare una Trappola Attivata:** per evitare una Trappola attivata, l'Avventuriero deve effettuare una prova difficile di Rapidità.

**Cercare una Trappola:** l'Avventuriero deve effettuare una prova difficile di Rapidità.

**Disattivare una Trappola:** l'Avventuriero deve effettuare una prova difficile di Intelligenza.

Se la prova genera un Fallimento, la Trappola non si disattiva; se la prova genera un Fallimento Critico, la Trappola si attiva automaticamente e uno o più Avventurieri ne subiscono gli effetti.



## Acrobazie

Ogni Avventuriero può dover compiere diverse Acrobazie durante le sue esplorazioni.

**Arrampicarsi a Mani Nude:** l'Avventuriero deve effettuare una prova normale di Prodezza.

Se la prova genera un Fallimento, l'Avventuriero cade e subisce 1D6 PI ogni 3 m di caduta; se la prova ha Successo, durante l'arrampicata l'Avventuriero può muoversi di un numero di caselle pari al suo Movimento/3, arrotondato per eccesso [vedi "Movimento sulle Mappe"].

**Saltare in Avanti:** l'Avventuriero deve effettuare una prova normale di Prodezza. La sua distanza di salto in numero di caselle è pari al suo Movimento/2, arrotondata per eccesso.

**Saltare in Alto:** l'Avventuriero deve effettuare una prova normale di Prodezza. La sua altezza di salto in numero di caselle è pari al suo Movimento/4, arrotondata per eccesso.

**Cavalcare:** l'Avventuriero deve effettuare una prova normale di Prodezza ogni 30 m.

**Cavalcare con Finimenti:** l'Avventuriero deve effettuare una prova facile di Prodezza ogni 30 m.

*#caselle in arrampicata = Movimento della Creatura/3 (arrotondato per eccesso)*

*#caselle salto in avanti = Movimento della Creatura/2 (arrotondato per eccesso)*

*#caselle salto in alto = Movimento della Creatura/4 (arrotondato per eccesso)*

## Mangiare e Riposare

Nel corso di una Missione, gli Avventurieri recuperano Punti Resistenza (PR) correnti se riescono a procurarsi del cibo o a rimediare un posto sicuro dove riposare.

Il digiuno o la mancanza di riposo, invece, li indebolisce, diminuendo i loro PR correnti.

*Vedi Tabella nella pagina seguente*

[Tabella] Pasti e Riposi

| Attività                           | Recupero PR Correnti | Max Giornaliero Recupero PR Correnti | Max Ripetizione Attività |
|------------------------------------|----------------------|--------------------------------------|--------------------------|
| Nessun Pasto                       | -1 PR                | -                                    | -                        |
| 1 Pasto di Buona Qualità           | +1 PR                | 2                                    | 2 volte al giorno        |
| 1 Pasto di Ottima Qualità          | +2 PR                | 4                                    | 2 volte al giorno        |
| Mancanza di Riposo                 | -1 PR × Livello      | -                                    | -                        |
| 8 Ore di Riposo all'Aperto         | +1 PR × Livello      | PR Totali                            | 1 volta ogni 24 ore      |
| 8 Ore di Riposo in un Letto Comodo | +2 PR × Livello      | PR Totali                            | 1 volta ogni 24 ore      |

## Mostri Erranti

Se una prova per determinare l'esito di una situazione di Missione genera un Fallimento Critico, appare immediatamente un **Mostro Errante** stabilito dalla tabella specifica della Missione realizzata a parte dal Gran Maestro.



## Combattimento

Ogni Gruppo in Missione sa che il proprio cammino è intrecciato con quello di altre Creature, alcune delle quali molto pericolose.

A volte, gli Avventurieri devono cercare e combattere Mostri e PNG per raggiungere un obiettivo della Missione, altre volte potrebbero essere i Mostri e i PNG a cercare loro...

Prima di un Combattimento, il Gran Maestro deve mettere a disposizione dei giocatori una **Mappa tattica**.

Se il Gran Maestro lo consente, gli Avventurieri possono cambiare l'**ordine di marcia** sulla Mappa tattica.

Inoltre, nel caso di un Combattimento probabile o imminente, ciascun Avventuriero può effettuare un Movimento prima di tirare per l'**Iniziativa** [vedi "Movimento sulle Mappe" e "Iniziativa"].

Se invece il Combattimento comincia all'improvviso, il Gran Maestro utilizza l'ultimo ordine di marcia per collocare gli Avventurieri sulle caselle della Mappa tattica e gli Avventurieri non possono effettuare azioni di Movimento finché non viene stabilito l'**ordine di Iniziativa**.

## Sorpresa

In Missione gli Avventurieri possono subire agguati in ogni momento: non sempre è possibile stabilire da chi o da dove giungerà la minaccia.

Allo stesso modo, un Gruppo o un Avventuriero può tendere un'imboscata a un Mostro o un PNG per cominciare un Combattimento in una condizione di vantaggio.

Per determinare se una Creatura, un Gruppo di Creature o un Gruppo sono colti di Sorpresa, viene effettuata una sfida tra una parte sfidante (la Creatura, il Gruppo o il Gruppo che ha teso il tranello) e una parte sfidata (la Creatura, il Gruppo o il Gruppo a cui è stato teso il tranello):

- **Prova della Parte Sfidante:** se è una singola Creatura, deve effettuare una prova normale di Rapidità; se è un Gruppo di Creature o un Gruppo, deve effettuare una prova di Gruppo normale di Rapidità.
- **Prova della Parte Sfidata:** se è una singola Creatura, deve effettuare una prova normale di Intelligenza; se è un Gruppo di Creature o un Gruppo, deve effettuare una prova di Gruppo normale di Intelligenza.

L'esito della Sorpresa viene stabilito confrontando gli esiti delle prove o delle prove di Gruppo delle due parti:

- **Successo della Parte Sfidante – Fallimento della Parte Sfidata:** la parte sfidata viene colta di Sorpresa. Nel primo round di Combattimento, la parte sfidante può effettuare un'azione di Movimento (facoltativo), seguita da un'azione di Combattimento; la parte sfidata, invece, non può effettuare azioni e la sua Iniziativa viene determinata all'inizio del round successivo [vedi "Azioni" e "Iniziativa"].
- **Tutti gli Altri Casi:** la parte sfidata si accorge del tranello e la parte sfidante non può ripetere la sfida. L'Iniziativa viene determinata prima dell'inizio del Combattimento per entrambe le parti.

In base alle circostanze, il Gran Maestro può richiedere a una o ad entrambe le parti di effettuare una prova o una prova di Gruppo difficile oppure difficilissima, oppure può richiedere alle due parti di effettuare prove di complessità diversa.

## Iniziativa

Prima di un Combattimento è necessario determinare l'**Iniziativa** di ogni Creatura.

L'Iniziativa stabilisce l'ordine dei turni delle Creature in ciascun round del Combattimento.

L'Iniziativa di una Creatura si calcola sottraendo 1D6 dal punteggio di Rapidità della Creatura (Iniziativa = punteggio di Rapidità - 1D6).

La successione dei turni delle Creature segue un ordine decrescente di Iniziativa: durante ogni round di Combattimento, la Creatura con l'Iniziativa più alta agisce per prima, mentre la Creatura con l'Iniziativa più bassa agisce per ultima.

In caso di parità, l'ordine di Iniziativa va dalla Creatura con il punteggio di Rapidità più alto a quella con il punteggio di Rapidità più basso.

In caso di nuova parità, la decisione sull'ordine di Iniziativa spetta al Gran Maestro.

Se una Creatura muore, ovvero se i suoi PR correnti o il punteggio di una delle sue caratteristiche vengono ridotti a 0 prima della determinazione della sua Iniziativa, non può tirare per l'Iniziativa e non può agire per la durata del Combattimento.



## Azioni

Il Combattimento si svolge in **round di Combattimento**, ognuno dei quali equivale a 10 secondi nel mondo di gioco.

A ogni round, le Creature coinvolte nel Combattimento agiscono a turno secondo l'ordine di Iniziativa.

Nel corso del suo **turno** di Combattimento, ciascuna Creatura può scegliere di effettuare:

- **1 sola azione di Movimento**
- **1 azione di Movimento** (facoltativa), seguita da **1 azione di Combattimento** a scelta tra:
  - Azione di Attacco Ravvicinato
  - Azione di Attacco a Distanza
  - Manovra
  - Ritirata
- **1 sola azione di Combattimento** a scelta tra:
  - Difesa
  - Attivazione di un potere mentale
  - Richiamo di un incantesimo
  - Lancio di un incantesimo

## Azione di Movimento

Una Creatura che effettua un'azione di Movimento può muoversi in orizzontale, verticale e/o diagonale sulle caselle della **Mappa tattica** [vedi "Movimento sulle Mappe"].

Se una Creatura decide di effettuare sia un'azione di Movimento, sia un'azione di Combattimento, l'azione di Movimento deve precedere obbligatoriamente un'azione di Combattimento a scelta tra: azione di Attacco (Ravvicinato o a Distanza), Manovra, Ritirata.

Una Creatura può scegliere di effettuare un'azione di Movimento completa (utilizzando tutto il Movimento a disposizione) oppure parziale (utilizzando solo una parte del Movimento a disposizione).

La parte di Movimento non utilizzata o l'azione di Movimento non effettuata non possono essere cumulate né possono essere sostituite con un'azione di Combattimento e vengono perse non appena il turno passa alla Creatura successiva in ordine di Iniziativa.

Se una Creatura è **ingaggiata** quando inizia l'azione di Movimento, ogni avversario ingaggiato con la Creatura può effettuare un'azione di Attacco Ravvicinato contro di lei [vedi "Attacco Ravvicinato"].

A meno che non sia diversamente indicato o il Gran Maestro non abbia in mente strategie più elaborate, un Mostro o un PNG ostile si muove sempre verso l'Avventuriero più vicino.

Se un Mostro o un PNG ostile è equidistante da più Avventurieri, il Gran Maestro può decidere personalmente o casualmente verso quale Avventuriero si muove.

### Azioni di Combattimento

Le azioni di Combattimento comprendono:

- Azione di Attacco Ravvicinato
- Azione di Attacco a Distanza
- Difesa
- Manovra
- Attivazione di un potere mentale
- Richiamo di un incantesimo
- Lancio di un incantesimo
- Ritirata

### Azioni di Attacco

Le azioni di Attacco sono azioni che una Creatura effettua per infliggere Punti Impatto (PI) a un avversario tramite colpi senz'armi o servendosi di armi o oggetti in generale.

A meno che non sia diversamente indicato o il Gran Maestro non abbia in mente strategie più elaborate, un Mostro o un PNG ostile attacca sempre l'Avventuriero più vicino.

Se un Mostro o un PNG ostile è equidistante da più Avventurieri, il Gran Maestro può decidere personalmente o casualmente quale Avventuriero sarà attaccato dal Mostro o PNG ostile.

### ◇ Attacco Ravvicinato

L'Attacco Ravvicinato può essere effettuato con **armi da mischia o senz'armi** su un bersaglio posizionato su una casella della Mappa tattica adiacente alla Creatura attaccante.

Per stabilire l'esito di un Attacco Ravvicinato, la Creatura attaccante deve effettuare una prova:

- **Attacco Ravvicinato con Arma da Mischia:** la Creatura attaccante deve effettuare una prova normale di Prodezza. Se il bersaglio è in posizione prona, la Creatura attaccante effettua una prova con un grado inferiore di complessità.
- **Attacco Ravvicinato Senz'Armi:** la Creatura attaccante deve effettuare una prova normale di Prodezza con un malus di -2 alla Prodezza. Se il bersaglio è in posizione prona, la Creatura attaccante effettua una prova con un grado inferiore di complessità.

Se il Risultato della prova è inferiore o uguale al punteggio di Prodezza, allora l'Attacco Ravvicinato ha Successo e si procede al calcolo dei PI.



Se il Risultato è superiore al punteggio di Prodezza, allora l'Attacco Ravvicinato è un Fallimento e non si calcolano i PI [vedi "Calcolo dei PI"].

In caso di Attacco Ravvicinato con arma da mischia, quando il Risultato della prova è uguale a 12, a prescindere dal Successo o dal Fallimento dell'Attacco, si produce un **Effetto Aggiuntivo** determinato dal lancio di 2D6 sulla tabella "Effetto Aggiuntivo di un Attacco Ravvicinato con Arma da Mischia".

Dopo l'Attacco Ravvicinato, la Creatura attaccata e il bersaglio sono considerati ingaggiati [vedi box sotto].

### **Ingaggio**

*Nel Combattimento, una Creatura si intende ingaggiata da un avversario se uno dei due ha effettuato un'azione di Attacco Ravvicinato contro l'altro durante il suo ultimo turno ed entrambi si trovano su caselle adiacenti della Mappa tattica.*

[Tabella] Effetto Aggiuntivo di un Attacco Ravvicinato con Arma da Mischia

| <b>Risultato</b> | <b>Effetto Aggiuntivo</b>   |
|------------------|---|
| 2                | La fortuna assiste la Creatura attaccante e lo slancio le permette di effettuare una nuova azione di Attacco Ravvicinato. |
| 3                | Nessun effetto.   |
| 4                | Nessun effetto.   |
| 5                | Nessun effetto.   |
| 6                | Nessun effetto.   |
| 7                | L'arma della Creatura attaccante cade a terra.  |
| 8                | L'arma della Creatura attaccante cade a terra.  |
| 9                | L'arma della Creatura attaccante cade a terra.  |
| 10               | La Creatura attaccante cade a terra prona.  |
| 11               | La Creatura attaccante cade a terra prona.  |
| 12               | Il bersaglio effettua un'azione di Attacco Ravvicinato contro la Creatura attaccante.                                     |

## ◇ Attacco a Distanza

L'Attacco a Distanza può essere effettuato solo con **armi a distanza**.

A differenza dell'Attacco Ravvicinato, per essere effettuato l'Attacco a Distanza non richiede che la Creatura attaccante sia su una casella adiacente al bersaglio, tuttavia il bersaglio deve essere posizionato su una casella entro la gittata dell'arma a distanza.

Per stabilire l'esito di un Attacco a Distanza, la Creatura attaccante deve effettuare una prova difficile di Prodezza.

Se il Risultato è inferiore o uguale al punteggio di Prodezza, allora l'Attacco a Distanza ha Successo e si procede al calcolo dei PI.

Se il Risultato è superiore al punteggio di Prodezza, allora l'Attacco a Distanza è un Fallimento e non si calcolano i PI [vedi "Calcolo dei PI"].

Quando il Risultato è uguale a 12, a prescindere dal Successo o dal Fallimento dell'Attacco a Distanza, si produce un **Effetto Aggiuntivo** determinato dal lancio di 2D6 sulla tabella "Effetto Aggiuntivo di un Attacco a Distanza".

[Tabella] Effetto Aggiuntivo di un Attacco a Distanza

| Risultato | Effetto Aggiuntivo   |
|-----------|--|
| 2         | La fortuna assiste la Creatura attaccante e lo slancio le permette di effettuare una nuova azione di Attacco a Distanza. |
| 3         | Nessun effetto.  |
| 4         | Nessun effetto.  |
| 5         | Nessun effetto.  |
| 6         | Nessun effetto.  |
| 7         | L'arma della Creatura attaccante cade a terra.   |
| 8         | L'arma della Creatura attaccante cade a terra.   |
| 9         | L'arma della Creatura attaccante cade a terra.   |
| 10        | La Creatura attaccante cade a terra prona.   |
| 11        | La Creatura attaccante cade a terra prona.   |
| 12        | L'arma a distanza è inutilizzabile per 1 round.  |



## Difesa

Una Creatura che decide di mettersi in Difesa non può effettuare altre azioni nel suo turno, ma è in grado di difendersi meglio dalle azioni di Attacco degli avversari fino al suo turno successivo.

Per avere Successo in un Attacco contro una Creatura in Difesa, gli avversari devono superare una prova con un grado superiore di complessità, ovvero una prova difficile per un Attacco Ravvicinato e una prova difficilissima per un Attacco a Distanza.

Se la Creatura è in posizione prona, non può effettuare questa azione di Combattimento.

## Manovra

Una Manovra è un'azione di Combattimento che viene effettuata per ottenere un vantaggio nei round successivi.

Durante il suo turno, dopo l'azione di Movimento (facoltativa), la Creatura può scegliere di effettuare una sola delle seguenti Manovre:

- Cambiare l'arma impugnata.
- Alzarsi da una posizione prona.
- Raccogliere un oggetto da terra o prenderlo a una Creatura inerme.
- Azionare o distruggere o manomettere o posare un oggetto.
- Azionare una leva o un meccanismo o un elemento di arredo.
- Scassinare una serratura.
- Forzare o aprire una Porta o un Forziere.
- Cercare di aprire una Porta o un Passaggio Segreto.
- Bere una pozione o leggere una pergamena.
- Pronunciare discorsi elaborati.
- Compiere una qualsiasi altra attività che non sia presente tra le azioni di Combattimento e che richieda di effettuare una prova.

## Attivazione di un Potere Mentale

Questa azione di Combattimento può essere effettuata solo da Guaritori e Divinatori.

Quando un Guaritore o un Divinatore decide di effettuare l'Attivazione di un potere mentale, non può effettuare altre azioni nel suo turno.

Se il Guaritore o il Divinatore è in posizione prona, non può effettuare questa azione di Combattimento.

## Richiamo di un Incantesimo

Questa azione di Combattimento può essere effettuata solo da Stregoni o Incantatori in generale [vedi "Magia"].

Quando un Incantatore decide di effettuare il Richiamo di un incantesimo, non può effettuare altre azioni nel suo turno.

## Lancio di un Incantesimo

Questa azione di Combattimento può essere effettuata solo da Stregoni o Incantatori in generale [vedi "Magia"].

Quando un Incantatore decide di effettuare il Lancio di un incantesimo, non può effettuare altre azioni nel suo turno.

Se lo Stregone o l'Incantatore è in posizione prona, non può effettuare questa azione di Combattimento.

## Ritirata

Se una Creatura vuole effettuare una Ritirata, deve raggiungere con un'azione di Movimento una **casella di Fuga** della Mappa tattica.

Se una Creatura è **ingaggiata** nel momento in cui comincia la Ritirata, ogni avversario ingaggiato con la Creatura effettua un'azione di Attacco Ravvicinato contro di lei.

Se la Creatura effettua questa azione di Combattimento in posizione prona, il suo spostamento in numero di caselle è pari alla metà del suo Movimento, arrotondato per difetto ( $\#caselle\ di\ spostamento\ da\ prono = Movimento/2$ , arrotondato per difetto).

Quando una Creatura effettua la Ritirata, ovvero quando raggiunge la casella di Fuga, esce dal Combattimento.



## PI

Quando un'azione di Attacco (Ravvicinato o a Distanza) o il Lancio di un incantesimo ha Successo, è richiesto il **calcolo dei Punti Impatto (PI)** subiti dal bersaglio.

I **PI subiti** dal bersaglio vengono calcolati in base al modo in cui sono stati inflitti i PI:

- **Attacco con Armi:** i PI subiti dal bersaglio sono pari alla somma tra i PI dell'arma e i PI extra dell'arma, a cui si sottraggono i PI assorbiti dalla Protezione (P#) del bersaglio solo se i PI e i PI extra dell'arma possono essere assorbiti dalla P# del bersaglio;  $PI = PI \text{ dell'arma} + PI \text{ extra dell'arma} - PI \text{ assorbiti}$  (se possibili).
- **Attacco Senz'Armi:** i PI subiti dal bersaglio sono pari ai PI senz'armi.
- **Lancio di un Incantesimo:** se previsti dall'incantesimo, i PI subiti dal bersaglio sono pari alla somma tra i PI dell'incantesimo e i PI extra dell'incantesimo, a cui si sottraggono i PI assorbiti dalla Protezione (P#) del bersaglio solo se i PI e i PI extra dell'incantesimo possono essere assorbiti dalla P# del bersaglio;  $PI = PI \text{ dell'incantesimo} + PI \text{ extra dell'incantesimo} - PI \text{ assorbiti}$  (se possibili).

*Claymore è un Guerriero di Livello 3 e ha un punteggio di Prodezza pari a 7.*

*Claymore deve combattere contro un troll il cui punteggio di Prodezza è pari a 6. Claymore vince l'Iniziativa e quindi agisce per primo, effettuando un'azione di Attacco Ravvicinato con la sua spada.*

*Per colpire il troll con la sua spada, Claymore deve superare una prova normale di Prodezza.*

*Lancia quindi 2D6 e ottiene 5: poiché il Risultato è inferiore al suo punteggio di Prodezza, il suo Attacco Ravvicinato ha Successo e il troll viene colpito dalla spada. Per procedere al calcolo dei PI, Claymore lancia 2D6 per la spada (arma media) e ottiene 6, poi lancia 1D6 di PI extra (perché è di 3° Livello) e ottiene 4, per un totale di 10 PI.*

*Il troll ha P2 a causa della sua pelliccia, quindi lancia 2D6 per vedere quanti PI vengono assorbiti dalla sua pelle, ottenendo 5. Si può dunque procedere al calcolo dei PI subiti dal troll:  $6+4-5=5$  PI. I 5 PI subiti dal troll vengono sottratti dai suoi PR correnti.*

## PI Assorbiti e P# del Bersaglio

Una parte dei PI che vengono inflitti da un Attacco o dal Lancio di un incantesimo possono essere assorbiti dalla P# del bersaglio. La P# del bersaglio stabilisce il #D6 da lanciare per determinare i **PI assorbiti**.

I PI assorbiti non vengono sottratti dai PR correnti del bersaglio.

La **P# del bersaglio** è determinata dalla **natura** del bersaglio (ad esempio, una pelle molto spessa che conferisce al bersaglio una P3) e dall'**armatura indossata**.

Ogni Avventuriero può indossare una sola armatura alla volta, ma può trasportarne altre di ricambio nel suo sacco.

Tutti gli Avventurieri possono indossare armature leggere e medie, mentre solo alcuni possono indossare armature pesanti.

Nessuna Creatura può togliere, indossare o cambiare l'armatura in Combattimento.

[Tabella] P# delle Armature

| Armatura                      | P# | #D6 |
|-------------------------------|----|-----|
| Senza Armatura (Avventuriero) | 0  | -   |
| Leggera                       | 1  | 1   |
| Media                         | 2  | 2   |
| Pesante 1                     | 3  | 3   |
| Pesante 2                     | 4  | 4   |



## PI da Attacco con Armi

Quando un Attacco con armi ha Successo, i PI subiti dal bersaglio sono pari ai PI e ai PI extra dell'arma usata che non vengono assorbiti dalla P# del bersaglio.

I PI delle armi dipendono dal tipo di arma, mentre i PI extra delle armi dipendono dal Livello della Creatura che le usa.

Tutti gli Avventurieri possono usare armi da mischia o a distanza, ma alcuni di loro possiedono abilità speciali che offrono vantaggi quando usano determinati tipi di armi.

[Tabella] PI da Attacco con Armi

| Livello | PI di Arma Leggera | PI di Arma Media | PI di Arma Pesante | PI Extra | PI Assorbiti dalla P# del Bersaglio                       |
|---------|--------------------|------------------|--------------------|----------|---|
| 1-2     | 1D6                | 2D6              | 3D6                | -        | #D6 pari alla P# della Creatura e dell'Armatura Indossata |
| 3-5     | 1D6                | 2D6              | 3D6                | 1D6      | #D6 pari alla P# della Creatura e dell'Armatura Indossata |
| 6-8     | 1D6                | 2D6              | 3D6                | 2D6      | #D6 pari alla P# della Creatura e dell'Armatura Indossata |
| 9       | 1D6                | 2D6              | 3D6                | 3D6      | #D6 pari alla P# della Creatura e dell'Armatura Indossata |

## PI da Attacco Senz'Armi

Quando un Attacco senz'armi ha Successo, i PI subiti dal bersaglio sono pari ai PI senz'armi, arrotondati per eccesso.

I PI senz'armi non possono essere assorbiti dalla P# del bersaglio.

[Tabella] PI da Attacco Senz'Armi

| Livello | PI Senz'Armi |
|---------|--------------|
| 1-2     | 1D6/3        |
| 3-5     | 1D6/2        |
| 6-8     | 1D6          |
| 9       | 2D6          |

*Claymore è un Guerriero di Livello 3 e ha un punteggio di Prodezza pari a 7.*

*Claymore deve combattere contro un troll il cui punteggio di Prodezza è pari a 6. Avendo vinto l'Iniziativa, Claymore agisce per primo ed effettua un'azione di Attacco senz'armi, sferrando un pugno.*

*Per colpire il troll con il pugno, Claymore deve superare una prova normale di Prodezza con un malus di -2 alla Prodezza.*

*Lancia quindi 2D6 e ottiene 3: poiché il Risultato è inferiore al suo punteggio di Prodezza temporaneo (punteggio*

*di Prodezza – malus alla Prodezza = punteggio di Prodezza temporaneo, ovvero  $7-2=5$ ), il suo Attacco senz'armi ha Successo e il troll viene colpito dal pugno.*

*Per procedere al calcolo dei PI, Claymore lancia 1D6 e divide il Risultato per 2 perché è di 3° Livello, ottenendo 3 PI.*

*Poiché per un Attacco senz'armi non vengono conteggiati i PI assorbiti dalla P# del bersaglio, il troll subisce tutti i PI del pugno, che vengono sottratti dai suoi PR correnti.*

## PI da Lancio di un Incantesimo

Se previsti, i PI e i PI extra dell'incantesimo variano in base all'incantesimo.

I PI dell'incantesimo possono essere assorbiti dalla P# del bersaglio solo se è previsto dall'incantesimo.

In particolare, i PI degli incantesimi psichici non possono essere assorbiti dalla P# del bersaglio.



## Magia

La Magia è la disciplina di dominio esclusivo degli Stregoni e di tutti gli Incantatori.

Qualunque sia il tipo di Incantatore, esistono quattro tipi di incantesimi:

- **Incantesimi Distruttivi:** in genere utilizzati nei Combattimenti, infliggono PI quando vengono lanciati correttamente. Se l'Incantatore riesce a lanciare l'incantesimo, il bersaglio non può far nulla per evitare di subire i PI, ma può utilizzare la propria P# o la P# della propria armatura per assorbire una parte dei PI.
- **Incantesimi Psicici:** consentono al bersaglio di evitarne gli effetti, ma non permettono di usare alcun tipo di P# per assorbire i PI. Per provare a resistere agli effetti di un incantesimo psichico, il bersaglio deve effettuare una prova normale di Intelligenza: se la prova genera un Fallimento, oltre ai PI, il bersaglio subisce anche gli effetti magici dell'incantesimo, che non possono essere fermati da armature o protezioni simili.
- **Incantesimi Rituali:** non necessitano in genere di prove o di essere richiamati alla mente per essere lanciati, ma solo di tempo. Il periodo che occorre per prepararli è però troppo lungo da permettere il loro

utilizzo in Combattimento o in altre situazioni concitate o critiche.

- **Incantesimi Speciali:** non ricadono in nessuna delle tre categorie precedenti. Sono molto rari e le loro regole specifiche di utilizzo variano a seconda dell'incantesimo.

### Richiamo di un Incantesimo

Prima di effettuare il Lancio di un incantesimo bisogna prima richiamarlo alla mente.

Se il Richiamo viene effettuato durante un Combattimento, l'azione impegna l'Incantatore per 1 round, durante il quale non può effettuare altre azioni, come muoversi, difendersi o attaccare. Si possono richiamare gli incantesimi in qualunque momento e tenerli a mente senza sforzo per tutto il tempo che si vuole, quindi è possibile prepararne alcuni prima di iniziare un Combattimento. Tuttavia, ciascun incantesimo richiamato e tenuto a mente infligge un malus di -1 all'Intelligenza fino a che non lo si lancia o lo si rilascia.

*Se uno Stregone richiama e tiene a mente vari incantesimi per tutto il tempo, affronterà la Missione con un basso punteggio di Intelligenza, risultando più vulnerabile agli attacchi mentali e psichici dei suoi avversari, meno abile a superare prove di Intelligenza e, paradossalmente, svantaggiato nel Lancio degli incantesimi.*

## Lancio di un Incantesimo

Il tentativo di Lancio di un incantesimo richiamato richiede 1 turno, durante il quale l'Incantatore non può effettuare altre azioni, come muoversi, difendersi o attaccare.

Per avere Successo nel Lancio di un incantesimo, è necessario superare una prova normale di Intelligenza, sommando come malus il grado di complessità dell'incantesimo (se presente) al Risultato della prova.

Se il Lancio dell'incantesimo fallisce, l'incantesimo rimane nella mente dell'Incantatore, che può provare a ripetere il Lancio al turno successivo, questa volta con un bonus di +1 alla prova, da sottrarre al malus della complessità dell'incantesimo.

A ogni Fallimento ulteriore, il bonus aumenta di 1.

Se i tentativi di Lancio dell'incantesimo sono interrotti da un'altra azione dell'Incantatore, le condizioni per il Successo del Lancio tornano a essere quelle iniziali.

*Ragnarok è uno Stregone con 9 di Intelligenza.*

*Ha richiamato alla mente due incantesimi, quindi il suo punteggio di Intelligenza si è ridotto a 7.*

*In un incontro con tre hobgoblin decide di usare uno degli incantesimi richiamati, cortina di fulmini.*

*L'incantesimo è di complessità 3, quindi nel primo round in cui proverà a lanciarlo Ragnarok dovrà ottenere 7 o meno con il lancio di 2D6+3.*

*Ragnarok fallisce questo difficile tiro, ma riprova al round successivo, stavolta lanciando 2D6+2.*

*Fallisce ancora, ma decide di tentare il tutto per tutto e rilascia dalla mente l'altro incantesimo, così al terzo round dovrà ottenere 8 o meno lanciando 2D6+1.*

*Questa volta riesce a lanciare l'incantesimo e saette crepitanti dilanano gli hobgoblin.*

*Se Ragnarok avesse smesso di provare a lanciare l'incantesimo per attaccare e avesse ripreso al round successivo, sarebbe dovuto ripartire con il lancio di 2D6+3.*

*Se non diversamente specificato, un Incantatore può lanciare un incantesimo*



*sia a distanza sia contro un bersaglio che si trovi su una casella adiacente.*

*A seconda della situazione di gioco, cambia il raggio d'azione dell'incantesimo: se l'Incantatore è in Combattimento, il raggio dell'incantesimo copre l'intera Mappa tattica; se l'Incantatore è in campo aperto oppure in una situazione di gioco complessa, l'incantesimo ha un raggio in numero di caselle pari al punteggio di Intelligenza dell'Incantatore.*

## Grimorio dello Stregone

Il Grimorio dello Stregone contiene gli incantesimi distruttivi, psichici, speciali e rituali della Stregoneria.

### Incantesimi Distruttivi

[Tabella] Complessità e Tipi di PI degli Incantesimi Distruttivi

| Incantesimo Distruttivo | Complessità | Tipi di PI   |
|-------------------------|-------------|--------------|
| Fuoco Bianco            | 1           | Forza        |
| Getto Vulcanico         | 1           | Fuoco        |
| Affondo di Spada        | 2           | Forza        |
| Cortina di Fulmini      | 3           | Folgorazione |
| Freccia di Nemesi       | 4           | Forza        |

**Fuoco Bianco:** l'Incantatore sceglie 1 avversario visibile come bersaglio.

Se l'incantesimo riesce, il bersaglio subisce 2D6 PI da forza. Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra da forza a ogni Livello indicato.

**Getto Vulcanico:** se l'incantesimo riesce, infligge 1D6 PI da fuoco a ciascun bersaglio visibile.

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore,

se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra da fuoco a ogni Livello indicato.

**Affondo di Spada:** l'Incantatore sceglie 1 avversario visibile come bersaglio.

Se l'incantesimo riesce, il bersaglio subisce 3D6 PI da forza, da considerare nel calcolo dei PI come PI di una spada vera (arma media).

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra da forza (arma media) a ogni Livello indicato.

**Cortina di Fulmini:** se l'incantesimo riesce, infligge 2D6 PI da folgorazione a ciascun bersaglio visibile.

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra da folgorazione a ogni Livello indicato.

**Freccia di Nemesi:** l'Incantatore sceglie 1 avversario visibile come bersaglio. Se l'incantesimo riesce, il bersaglio subisce 5D6 PI da forza.

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra da forza a ogni Livello indicato.



## Incantesimi Psicici

[Tabella] Complessità degli Incantesimi Psicici

| Incantesimo Psicico     | Complessità |
|-------------------------|-------------|
| Lamento Notturmo        | 1           |
| Incantesimo del Vampiro | 3           |
| Nebbie di Morte         | 3           |
| Tocco Spettrale         | 4           |

**Lamento Notturmo:** l'Incantatore sceglie 1 avversario visibile come bersaglio.

Se l'incantesimo riesce e il bersaglio fallisce la prova normale di Intelligenza per resistere, per i 4 round successivi il bersaglio ha Successo in azioni di Attacco solo superando una prova difficile per gli Attacchi Ravvicinati oppure difficilissima per gli Attacchi a Distanza.

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, si aggiunge 1 round extra alla durata dell'incantesimo a ogni Livello indicato.

**Incantesimo del Vampiro:** l'Incantatore sceglie 1 avversario visibile come bersaglio.

Se l'incantesimo riesce e il bersaglio fallisce la prova normale di Intelligenza per resistere, il bersaglio subisce 3D6 PI e i PR correnti dell'Incantatore aumentano

della metà dei PI inflitti (arrotondati per difetto); se il bersaglio supera la prova e resiste all'incantesimo, subisce 1D6 PI.

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra in entrambi i casi a ogni Livello indicato.

**Nebbie di Morte:** se l'incantesimo riesce, infligge 2D6 PI a tutte le Creature visibili che hanno fallito la prova normale di Intelligenza per resistere e 1D6 PI a tutte le Creature visibili che l'hanno superata.

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra in entrambi i casi a ogni Livello indicato.

**Tocco Spettrale:** l'Incantatore sceglie 1 avversario visibile su una casella adiacente come bersaglio.

Se l'incantesimo riesce e il bersaglio fallisce la prova normale di Intelligenza per resistere, il bersaglio subisce 5D6 PI; se il bersaglio supera la prova e resiste all'incantesimo, subisce 2D6 PI.

Al 4°, 6°, 8° e 9° Livello dell'Incantatore, se l'incantesimo riesce, si aggiunge 1D6 PI extra in entrambi i casi a ogni Livello indicato.

## Incantesimi Rituali

**Evoca Faltyn:** l'Incantatore deve concentrarsi per 10 minuti per evocare una furba Creatura fatata che possa obbedirgli o rispondere alle sue domande.

I Faltyn sono Creature burlone, avidi e infide, spesso perfino spietate.

Quando ne evoca uno, l'Incantatore deve convincere il Faltyn ad aiutarlo o la Creatura risponderà alle sue richieste malvolentieri o prendendosi gioco dell'Incantatore.

Ognifavore ha un suo costo e l'Incantatore deve pagare la sua richiesta con 1 oggetto non comune (come anelli, pozioni, pergamene, armi incantate, armature speciali, oggetti magici o preziosi oppure Pezzi d'Oro) oppure con un oggetto comune (come armi, armature base, munizioni o attrezzatura).

Per determinare la risposta del Faltyn all'evocazione e all'offerta, il giocatore lancia 2D6, somma il numero di volte che lo ha evocato e sottrae il valore dell'offerta ( $2D6 + \# \text{evocazioni} - \text{valore dell'offerta}$ ): in base al Risultato verifica la risposta del Faltyn nella tabella "Evoca Faltyn: Risposta del Faltyn".

Se la richiesta dell'Incantatore non è chiara, il Faltyn la esegue a modo suo.

[Tabella] Evoca Faltyn: Oggetto Offerto

| Valore dell'Offerta | Oggetto Offerto    |
|---------------------|--------------------|
| 1                   | Oggetto Comune     |
| 2                   | 25 PO              |
| 3                   | Oggetto Non Comune |

[Tabella] Evoca Faltyn: Risposta del Faltyn

| 2D6 + #Evocazioni - Valore dell'Offerta | Risposta del Faltyn   |
|---|---|
| 2                                       | Il Faltyn accetta di effettuare il favore senza ricevere nessun compenso. |
| 3-5                                     | Il Faltyn è disponibile.  |
| 6-8                                     | Il Faltyn è dispettoso.   |
| 9-11                                    | Il Faltyn è permaloso.  |
| 12 o più                                | Il Faltyn è molto esigente e richiede 2 oggetti.                          |

**Predizione:** l'Incantatore deve concentrarsi per 10 minuti per avere una visione su uno dei futuri possibili.

Il Gran Maestro deve riferire un futuro



possibile, attraverso immagini frammentarie, scene confuse e contraddittorie o enigmi.

**Rivela Magie:** l'Incantatore deve concentrarsi per 10 minuti per avvertire per pochi istanti la presenza di tutti gli elementi soprannaturali che si trovano attorno a lui entro un raggio pari, in numero di caselle, al suo punteggio di Intelligenza.

In particolare, l'Incantatore riesce a percepire se ci sono magie attive, senza però poterne identificare il tipo, la funzione e gli effetti maligni o benigni.

Al contrario, l'Incantatore può riconoscere gli effetti e la natura di oggetti magici, pozioni e pergamene.

**Teletrasporto:** l'Incantatore deve concentrarsi per 10 minuti per svanire e riapparire in 1 solo round in un altro punto alla stessa altezza della sua posizione precedente ed entro un raggio pari, in numero di caselle, al suo punteggio di Intelligenza.

L'Incantatore non può aggirare ostacoli o Creature e deve riuscire a vedere il punto di arrivo.

## Incantesimi Speciali

[Tabella] Complessità degli Incantesimi Speciali

| Incantesimo Speciale    | Complessità |
|-------------------------|-------------|
| Liberazione Immediata   | 2           |
| Occhio di Tigre         | 2           |
| Incanto di Asservimento | 5           |

**Liberazione Immediata:** usato durante un Combattimento da cui si vuole fuggire, in 1 round questo incantesimo teletrasporta l'Incantatore e tutti i suoi alleati alla casella di Fuga più vicina.

**Occhio di Tigre:** quando questo incantesimo viene lanciato, l'Incantatore guadagna per 4 round un bonus di +2 in Prodezza oppure conferisce un bonus di +1 alla Prodezza di tutti i suoi compagni.

**Incanto di Asservimento:** l'Incantatore sceglie 1 avversario visibile come bersaglio.

Se l'incantesimo riesce e il bersaglio fallisce la prova difficile di Intelligenza per resistere, il bersaglio diventa asservito all'Incantatore per la durata del Combattimento in corso. Dal momento in cui l'Incantatore ordina a un avversario asservito di effettuare azioni di Attacco per lui, il Gran Maestro lancia 1D6 all'inizio di ogni round di Combattimento per verificare la sua lealtà: con 1-5, l'avversario asservito continua a effettuare azioni di Attacco per l'Incantatore; con 6, l'effetto dell'incantesimo termina e l'avversario si libera dall'asservimento.

## PE e Morte

Il Gruppo, nel susseguirsi delle scene e delle situazioni nelle Missioni, lotta per la sopravvivenza, cercando di portare a termine i compiti e le imprese che gli sono stati assegnati.

Durante lo svolgimento di una Missione, il Gruppo accumula continuamente **Punti Esperienza (PE)** utili per aumentare il Livello degli Avventurieri.

Le diverse modalità per acquisire i PE sono:

- **Sconfiggere un Mostro o un PNG:** i PE conferiti da ogni Mostro o PNG sono indicati nel “Bestiario” oppure nella relativa sezione della Missione.
- **Trovare Pezzi d’Oro nei Bottini:** ogni Pezzo d’Oro trovato fa guadagnare automaticamente 1 PE.
- **Vendere un Bottino:** gli oggetti trovati possono essere venduti al mercato per la metà del loro valore. I Pezzi d’Oro della vendita vengono divisi equamente tra i membri del Gruppo, che guadagnano PE pari al numero di Pezzi d’Oro ricevuti.
- **Terminare una Missione:** ogni Missione ha un Livello Difficoltà definito nel momento in cui viene assegnata al Gruppo. Quando la Missione viene conclusa, il numero di PE da assegnare al Gruppo viene determi-

nato in base al Livello Difficoltà della Missione e al suo esito (Successo o Fallimento) in relazione all’obiettivo iniziale. I PE della Missione conclusa vengono divisi equamente tra tutti i membri del Gruppo.

- **Assegnazione a Discrezione del Gran Maestro:** al termine di una Missione, il Gran Maestro può assegnare al Gruppo un numero di PE in base al modo in cui ha affrontato le diverse situazioni che gli si sono presentate. Il numero di PE massimi che il Gran Maestro può assegnare con questa modalità è pari a 100 moltiplicato per il numero di membri del Gruppo e il Livello Difficoltà della Missione. Si consiglia al Gran Maestro di usare questa modalità di assegnazione dei PE con saggezza e parsimonia, per non diventare l’artefice degli avanzamenti di Livello degli Avventurieri.

*Gli Avventurieri devono scegliere con cura le Missioni da affrontare, perché all’aumentare del Livello Difficoltà della Missione, aumenta in maniera proporzionale la possibilità di non tornare indietro vivi.*



[Tabella] Livello Difficoltà e PE per Missione

| Livello Difficoltà | PE Max Successo | PE Max Fallimento | Descrizione della Missione   |
|--------------------|-----------------|-------------------|--|
| 1                  | 400             | 100               | Recuperare oggetti nei sotterranei<br>Reperire informazioni<br>Riscuotere le taglie dei ricercati                                  |
| 2                  | 800             | 200               | Liberare un villaggio dagli oppressori<br>Partecipare a un torneo nei villaggi   |
| 3                  | 1500            | 350               | Partecipare ad attività di intrigo,<br>spionaggio, omicidio  |
| 4                  | 2000            | 500               | Cacciare le mostruosità  |
| 5                  | 3000            | 750               | Esplorare i confini del mondo<br>conosciuto alla ricerca di<br>artefatti e poteri dimenticati                                      |
| 6                  | 5000            | 1250              | Ricerca mortale di un frammento<br>della Spada della Vita<br>Affrontare i Veri Maghi<br>Vivere storie oltre i confini della realtà |

## Morte

Una Creatura viene uccisa quando i suoi Punti Resistenza (PR) correnti o il punteggio di una sua caratteristica vengono ridotti a 0.

Quando uno degli Avventurieri viene ucciso, gli altri Avventurieri del Gruppo continuano il Combattimento o la Missione in corso.

Il giocatore che controlla l' Avventuriero ucciso non deve mettersi in disparte e, fino a quando non crea un nuovo Avven-

turiero, gestisce i Mostri e i PNG insieme al Gran Maestro.

## Bestiario

Questa sezione contiene in ordine alfabetico Mostri e PNG che gli Avventurieri possono incontrare durante una Missione.

Questa lista è una comoda linea guida per creare e aggiungere nuove Creature alle Missioni.

Ogni Mostro o PNG ha un Livello Difficoltà definito dai Punti Esperienza (PE) che conferisce quando viene sconfitto:

- **Livello Difficoltà 1:** 1-99 PE
- **Livello Difficoltà 2:** 100-249 PE
- **Livello Difficoltà 3:** 250-499 PE
- **Livello Difficoltà 4:** 500-1000 PE

La Protezione (P#) dei Mostri e dei PNG, quando è superiore a 0, assorbe qualsiasi tipo di PI (da forza, da fuoco, da folgorazione, ecc.), ad eccezione di quelli indicati nella descrizione del singolo Mostro o PNG.

|                |   |    |     |
|----------------|---|----|-----|
| <b>Bandito</b> |   | P  | 1   |
| Prodezza       | 7 | PR | 10  |
| Intelligenza   | 6 | PI | 2D6 |
| Rapidità       | 5 | PE | 145 |

I banditi sono criminali pericolosi che possono contare sulla protezione e la brutalità della loro banda per compiere delitti e seminare il panico tra la povera gente.



|                  |   |    |           |
|------------------|---|----|-----------|
| <b>Basilisco</b> |   | P  | 1         |
| Prodezza         | 6 | PR | 25        |
| Intelligenza     | 8 | PI | 2D6 + [*] |
| Rapidità         | 6 | PE | 370       |

Una lucertola capace di pietrificare chiunque la guardi negli occhi.

[\*] **Sguardo Mortale:** a ogni round riesce a guardare verso un singolo avversario. Se l'avversario incontra il suo sguardo, deve effettuare una prova normale di Intelligenza: se fallisce la prova, viene istantaneamente trasformato in pietra.

Se l'avversario guarda da un'altra parte, la prova per non essere pietrificato diventa facile, ma la prova per ogni sua azione di Attacco Ravvicinato nei confronti del basilisco aumenta di un grado di complessità.

**Visione Notturna:** vede perfettamente in assenza o scarsità di luce.

|                 |   |    |     |
|-----------------|---|----|-----|
| <b>Cadavere</b> |   | P  | 2   |
| Prodezza        | 8 | PR | 15  |
| Intelligenza    | 5 | PI | 2D6 |
| Rapidità        | 5 | PE | 195 |

I cadaveri sono i resti mortali di eroi, combattenti d'élite e guerrieri virtuosi.

I cadaveri sono riusciti a resistere alla decomposizione grazie alla pura forza di volontà e allo stato di esaltazione di cui godevano in vita.

**Non-morto:** non può subire PI causati da veleni, droghe, malattie, guarigioni, freddo, pozioni. Inoltre è immune al controllo mentale.

|                  |   |    |     |
|------------------|---|----|-----|
| <b>Cinghiale</b> |   | P  | 1   |
| Prodezza         | 7 | PR | 15  |
| Intelligenza     | 3 | PI | 1D6 |
| Rapidità         | 6 | PE | 100 |

Anche se questi forti animali non sono normalmente aggressivi, possono essere più feroci dei lupi quando sono eccitati o vengono provocati.

La loro carne è molto apprezzata, mentre la pelle conciata è utilizzata per realizzare diversi oggetti.

**Carica Violenta:** quando effettua un'azione di Movimento completa prima di effettuare un'azione di Attacco Ravvicinato, il cinghiale infligge 2D6 PI invece di 1D6 PI.

|              |    |    |                |
|--------------|----|----|----------------|
| <b>Drago</b> |    | P  | 4              |
| Prodezza     | 11 | PR | 60             |
| Intelligenza | 7  | PI | 3×2D6<br>+ [*] |
| Rapidità     | 4  | PE | 915            |

Con i suoi 15 m circa di lunghezza e un'apertura alare doppia, un drago adulto in volo, sotto la luce del sole che illumina l'azzurro e l'oro delle sue scaglie, è uno spettacolo inquietante e mozzafiato.

[\*] **Soffio:** all'inizio del suo turno, lancia 1D6; con 1-2, al posto dei suoi Attacchi Ravvicinati utilizza il Soffio, infliggendo 3D6 PI da fuoco in un cono lungo 30m.

**Abilità da Stregone:** con 1-8 in una prova normale su qualsiasi caratteristica, possiede le stesse abilità di uno Stregone di 6° Livello.



|                   |   |    |       |
|-------------------|---|----|-------|
| <b>Elementale</b> |   | P  | 2     |
| Prodezza          | 9 | PR | 40    |
| Intelligenza      | 7 | PI | 2×3D6 |
| Rapidità          | 6 | PE | 565   |

Gli elementali sono Creature il cui corpo è interamente costituito da uno dei quattro elementi: terra, aria, fuoco o acqua.

**Resistenza all'Elemento:** subisce la metà dei PI (arrotondati per difetto) causati dal suo stesso elemento.

**Immunità alle Armi Normali:** solo le armi magiche e la Magia possono ferirlo.

|              |   |    |     |
|--------------|---|----|-----|
| <b>Ghoul</b> |   | P  | 1   |
| Prodezza     | 8 | PR | 10  |
| Intelligenza | 4 | PI | 2D6 |
| Rapidità     | 6 | PE | 145 |

I ghoul sono umani (o, a volte, nani o elfi) trasformati ed entrati in un'esistenza crepuscolare tra la vita e la morte come risultato dei loro appetiti deformi. Si rimpinzano della carne delle carcasse o dei corpi in decomposizione.

**Non-morto:** non può subire PI causati da veleni, droghe, malattie, guarigioni, freddo, pozioni. Inoltre è immune al controllo mentale.

|               |   |    |     |
|---------------|---|----|-----|
| <b>Goblin</b> |   | P  | 1   |
| Prodezza      | 5 | PR | 10  |
| Intelligenza  | 4 | PI | 2D6 |
| Rapidità      | 7 | PE | 95  |

I goblin sono Mostri umanoidi malvagi, rinomati per i loro modi maliziosi. Sanno essere particolarmente subdoli e crudeli, tanto che sono incolpati di molti incidenti accaduti ai viaggiatori lungo le desolate strade di campagna.

|              |    |    |     |
|--------------|----|----|-----|
| <b>Golem</b> |    | P  | 3   |
| Prodezza     | 10 | PR | 35  |
| Intelligenza | 3  | PI | 3D6 |
| Rapidità     | 3  | PE | 290 |

Un golem è un possente guerriero di argilla o di pietra, animato da un potentissimo Mago.



|   |   |    |     |
|---|---|----|-----|
| <b>Gorilla Carnivoro</b>  |   | P  | 0   |
| Prodezza  | 9 | PR | 15  |
| Intelligenza  | 5 | PI | 3D6 |
| Rapidità  | 6 | PE | 215 |
| <p>I gorilla carnivori sono una grottesca stranezza evolutiva, che unisce l'ottusità a un'incredibile forza fisica.</p> |   |    |     |

|  |   |    |     |
|--|---|----|-----|
| <b>Hobgoblin</b>   |   | P  | 1   |
| Prodezza   | 4 | PR | 20  |
| Intelligenza   | 8 | PI | 1D6 |
| Rapidità   | 6 | PE | 225 |
| <p>Fisicamente, gli hobgoblin differiscono molto poco dai loro fratelli goblin, tuttavia sono caratterizzati da una maggiore dose di astuzia e malizia, oltre che da un potere inquietante.</p> <p><b>Magia:</b> in passato, i loro corpi hanno assorbito la Magia e questo li ha resi capaci di lanciare un incantesimo distruttivo o psichico di complessità 1 una sola volta al giorno.</p> |   |    |     |

|                       |   |    |     |
|-----------------------|---|----|-----|
| <b>Lupo Selvaggio</b> |   | P  | 0   |
| Prodezza              | 7 | PR | 7   |
| Intelligenza          | 6 | PI | 1D6 |
| Rapidità              | 7 | PE | 150 |

I lupi selvaggi si incontrano nelle aree boschive, di solito in branchi che fanno incursioni. Generalmente preferiscono andare a caccia di prede ferite o solitarie, ma possono attaccare anche piccoli gruppi che bivaccano nei boschi per la notte.

|                  |   |    |     |
|------------------|---|----|-----|
| <b>Minotauro</b> |   | P  | 1   |
| Prodezza         | 9 | PR | 30  |
| Intelligenza     | 6 | PI | 3D6 |
| Rapidità         | 5 | PE | 340 |

Il minotauro è un Mostro con il corpo da uomo e la testa da toro, spesso rinchiuso in prigioni o catacombe.

**Carica Violenta:** quando effettua un'azione di Movimento completa prima di effettuare un'azione di Attacco Ravvicinato, il minotauro infligge 4D6 PI invece di 3D6 PI.



|               |   |    |     |
|---------------|---|----|-----|
| <b>Mummia</b> |   | P  | 3   |
| Prodezza      | 7 | PR | 35  |
| Intelligenza  | 8 | PI | 2D6 |
| Rapidità      | 5 | PE | 370 |

Una mummia è un Non-morto dal corpo imbalsamato e avvolto da bende.

**Non-morto:** non può subire PI causati da veleni, droghe, malattie, guarigioni, freddo, pozioni. Inoltre è immune al controllo mentale.

**Visione Notturna:** vede perfettamente in assenza o scarsità di luce.

**Vulnerabile al Fuoco:** a causa delle bende che le avvolgono il corpo, la sua P# è pari a 0 nei confronti di PI da fuoco.

|              |    |    |     |
|--------------|----|----|-----|
| <b>Ogre</b>  |    | P  | 2   |
| Prodezza     | 10 | PR | 30  |
| Intelligenza | 6  | PI | 3D6 |
| Rapidità     | 4  | PE | 340 |

Brutali e scontroso, gli ogre sono Mostri umanoidi alti e massicci.

Combattono con asce o martelli da guerra, con cui infliggono colpi terribili grazie alla loro forza portentosa.

|              |   |    |     |
|--------------|---|----|-----|
| <b>Orco</b>  |   | P  | 2   |
| Prodezza     | 9 | PR | 15  |
| Intelligenza | 6 | PI | 2D6 |
| Rapidità     | 5 | PE | 245 |

Gli orchi vedono bene nell'oscurità e odiano la luce intensa, per cui evitano di uscire allo scoperto durante il giorno. Spesso vivono sotto terra, il che li porta a scontrarsi con i nani, loro acerrimi nemici.

**Visione Notturna:** vede perfettamente in assenza o scarsità di luce.

|              |   |    |     |
|--------------|---|----|-----|
| <b>Orso</b>  |   | P  | 2   |
| Prodezza     | 9 | PR | 25  |
| Intelligenza | 3 | PI | 2D6 |
| Rapidità     | 6 | PE | 245 |

Gli orsi hanno un corpo tozzo, ricoperto di un pelame molto folto e ispido. Possono raddrizzarsi sulle zampe posteriori e camminare con un'andatura goffa e dondolante.

**Visione Notturna:** vede perfettamente in assenza o scarsità di luce.



|   |   |    |     |
|---|---|----|-----|
| <b>Pipistrello</b>  |   | P  | 0   |
| Prodezza  | 5 | PR | 5   |
| Intelligenza  | 3 | PI | 1D6 |
| Rapidità  | 8 | PE | 25  |
| <p>Un piccolo mammifero dal pelo fitto e morbido e dotato di una membrana alare che collega gli arti anteriori ai posteriori.</p> <p><b>Visione Notturna:</b> vede perfettamente in assenza o scarsità di luce.</p> |   |    |     |

|  |    |    |     |
|--|----|----|-----|
| <b>Ragno Gigante</b>   |    | P  | 0   |
| Prodezza   | 7  | PR | 15  |
| Intelligenza   | 5  | PI | 1D6 |
| Rapidità   | 10 | PE | 320 |
| <p>I ragni giganti tendono a realizzare le loro tane in luoghi solitari: caverne, foreste e mondi sotterranei. La loro principale tecnica di caccia consiste nel lasciarsi cadere sulla schiena degli sfortunati che inciampano nella loro tela.</p> <p><b>Veleno:</b> dopo un suo morso, il bersaglio deve effettuare una prova difficile di Prodezza; in caso di Fallimento, il veleno blocca ogni tipo di azione del bersaglio per 2 round.</p> <p><b>Visione Notturna:</b> vede perfettamente in assenza o scarsità di luce.</p> |    |    |     |

|                  |   |    |     |
|------------------|---|----|-----|
| <b>Scheletro</b> |   | P  | 1   |
| Prodezza         | 7 | PR | 5   |
| Intelligenza     | 2 | PI | 2D6 |
| Rapidità         | 7 | PE | 70  |

Gli scheletri sono talvolta usati come servitori da Maghi potenti e guardinghi che non si fidano di vassalli umani.

**Non-morto:** non può subire PI causati da veleni, droghe, malattie, guarigioni, freddo, pozioni. Inoltre è immune al controllo mentale.

|                          |   |    |       |
|--------------------------|---|----|-------|
| <b>Scorpione Gigante</b> |   | P  | 1     |
| Prodezza                 | 9 | PR | 25    |
| Intelligenza             | 4 | PI | 2×2D6 |
| Rapidità                 | 7 | PE | 320   |

Questi Mostri possono essere lunghi fino a 4 m e sono una costante minaccia per chiunque attraversi deserti o giungle.



|   |   |    |     |
|---|---|----|-----|
| <b>Segugio Rabbioso</b>   |   | P  | 0   |
| Prodezza  | 7 | PR | 15  |
| Intelligenza  | 4 | PI | 2D6 |
| Rapidità  | 9 | PE | 195 |
| <p>I segugi rabbiosi hanno le dimensioni dei Dobermann e una pelliccia nera e lucente. Si distinguono dagli altri cani per l'abbaiare furioso e gli occhi rosso sangue.</p> |   |    |     |

|   |   |    |           |
|---|---|----|-----------|
| <b>Spettro dei Tumuli</b>   |   | P  | 2         |
| Prodezza  | 7 | PR | 15        |
| Intelligenza  | 9 | PI | 2D6 + [*] |
| Rapidità  | 6 | PE | 345       |
| <p>Un Non-morto incorporeo che si aggira presso antiche sepolture.<br/> <b>Non-morto:</b> non può subire PI causati da veleni, droghe, malattie, guarigioni, freddo, pozioni. Inoltre è immune al controllo mentale.<br/> [*] <b>Colpo della Gelida Morte:</b> la prima volta che un avversario viene ferito da uno spettro dei tumuli, la vittima deve effettuare una prova normale di Intelligenza. Se fallisce, per il resto del Combattimento subisce un malus di -2 alla Prodezza.<br/> <b>Incorporeo:</b> può attraversare oggetti solidi e passaggi impercorribili per Creature corporee.<br/> <b>Immunità alle Armi Normali:</b> solo le armi magiche e la Magia possono ferirlo.</p> |   |    |           |

|  |   |    |     |
|--|---|----|-----|
| <b>Topo Gigante</b>  |   | P  | 0   |
| Prodezza   | 5 | PR | 5   |
| Intelligenza   | 5 | PI | 1D6 |
| Rapidità   | 6 | PE | 25  |
| I topi giganti hanno le dimensioni di un cane e infestano le fogne e i cunicoli sotterranei. |   |    |     |

|  |   |    |     |
|--|---|----|-----|
| <b>Troll</b>   |   | P  | 2   |
| Prodezza   | 8 | PR | 25  |
| Intelligenza   | 5 | PI | 3D6 |
| Rapidità   | 6 | PE | 315 |
| <p>I troll sono Mostri alti e scarni dal carattere irascibile. Sebbene non siano in grado di usare la Magia, condividono un lontano antenato soprannaturale con i goblin.</p> <p><b>Visione Notturna:</b> vede perfettamente in assenza o scarsità di luce.</p> <p><b>Luce Solare:</b> se colpito dalla luce diretta del sole, viene pietrificato.</p> |   |    |     |



|   |   |    |     |
|---|---|----|-----|
| <b>Umano</b>  |   | P  | 0   |
| Prodezza  | 6 | PR | 5   |
| Intelligenza  | 6 | PI | 1D6 |
| Rapidità  | 6 | PE | 75  |
| <p>I comuni contadini e gli abitanti delle città che popolano il vostro mondo di fantasia di solito hanno scarse abilità. Queste sono le statistiche di un normale umano senza uno speciale addestramento al combattimento.</p> |   |    |     |

|   |   |    |           |
|---|---|----|-----------|
| <b>Vampiro</b>  |   | P  | 1         |
| Prodezza  | 9 | PR | 20        |
| Intelligenza  | 9 | PI | 3D6 + [*] |
| Rapidità  | 8 | PE | 665       |
| <p>I vampiri sono la categoria di Non-morti più difficile da distinguere dagli esseri viventi. Si aggirano nella notte in cerca di sangue.</p> <p>[*] <b>Colpo Profondo:</b> ogni volta che ha Successo in un'azione di Attacco Ravvicinato, il bersaglio deve effettuare una prova difficile di Prodezza. Se il bersaglio fallisce la prova, perde 1 punto da una caratteristica casuale per sempre (1D6: 1-2 Prodezza, 3-4 Intelligenza, 5-6 Rapidità).</p> <p><b>Vulnerabilità:</b> alla sola visione di aglio, croci e luce del sole, arretra dall'oggetto per 2 round. Al termine, la sua forte tempra gli permette di ignorare le sue paure fino al termine del Combattimento.</p> <p><b>Immunità alle Armi Normali:</b> solo le armi magiche e la Magia possono ferirlo.</p> <p><b>Non-morto:</b> non può subire PI causati da veleni, droghe, malattie, guarigioni, freddo, pozioni. Inoltre è immune al controllo mentale.</p> |   |    |           |

|              |   |    |     |
|--------------|---|----|-----|
| <b>Zombi</b> |   | P  | 1   |
| Prodezza     | 9 | PR | 20  |
| Intelligenza | 3 | PI | 2D6 |
| Rapidità     | 4 | PE | 125 |

Gli zombi sono carogne di Creature umanoidi (o parti di esse) richiamate in vita da Maghi esperti di Magia nera.

**Non-morto:** non può subire PI causati da veleni, droghe, malattie, guarigioni, freddo, pozioni. Inoltre è immune al controllo mentale.



## Bottini

Il Gran Maestro può determinare il contenuto del Bottino in possesso dei Mostri o dei PNG oppure trovato dal Gruppo in un'Area, una Stanza o un Forziere scegliendo tra due diverse modalità:

- **Scelta del Gran Maestro:** in base alla situazione di gioco, il Gran Maestro stabilisce il Bottino trovato dal Gruppo assicurandosi che esista sempre il giusto equilibrio tra il rischio corso dagli Avventurieri e il suo valore (quindi che sia protetto da Trappole o da Mostri di Livello Difficoltà adeguato).
- **Modalità Casuale** (suggerita): il Gran Maestro chiede a uno degli Avventurieri del Gruppo di effettuare una sequenza di lanci per decidere cosa è stato rinvenuto:
  1. Lanciare 2d6
  2. Se il risultato è diverso da 11 o 12 controllare il Risultato sulla tabella "Bottino" in base al Livello Difficoltà della Missione e alla situazione in cui è avvenuta la ricerca per calcolare Oggetti e PO rinvenuti.
  3. Se si sono trovati uno o più oggetti, determinare il tipo lanciando 2D6 per ogni oggetto trovato e controllando il Risultato sulla tabella "Bottino Tipo".

4. Per ogni oggetto trovato, lanciare 2D6 e controllare il Risultato sulla tabella corrispondente al tipo di oggetto determinato nel passaggio precedente.

| Situazione              | Livello<br>Difficoltà<br>1          | Livello<br>Difficoltà<br>2           | Livello<br>Difficoltà<br>3                                | Livello<br>Difficoltà<br>4                                | Livello<br>Difficoltà<br>5   | Livello<br>Difficoltà<br>6   |
|-------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|---|---|--|--|
| Area                    | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>10 PO | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>20 PO  | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>30 PO                       | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>40 PO                       | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>50 PO  | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>60 PO  |
| Stanza                  | 2-7:<br>1 oggetto<br>8-10:<br>30 PO | 2-7:<br>1 oggetto<br>8-10:<br>30 PO  | 2-7:<br>2 oggetti<br>8-10:<br>60 PO                       | 2-7:<br>2 oggetti<br>8-10:<br>60 PO                       | 2-7:<br>3 oggetti<br>8-10:<br>90 PO  | 2-7:<br>4 oggetti<br>8-10:<br>120 PO   |
| Forziere                | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>50 PO | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>100 PO | 2-4:<br>2 oggetti<br>5-7:<br>1 oggetto<br>8-10:<br>150 PO | 2-4:<br>2 oggetti<br>5-7:<br>1 oggetto<br>8-10:<br>250 PO | 2-3:<br>3 oggetti<br>4-5:<br>2 oggetti<br>6-8:<br>1 oggetto<br>9-10:<br>350 PO | 2: 4 oggetti<br>3-4:<br>3 oggetti<br>5-6:<br>1 oggetto<br>7-8:<br>1 oggetto<br>9-10:<br>500 PO |
| Mostro<br>1-99 PE       | 2:<br>1 oggetto<br>3-10:<br>10 PO   | 2:<br>1 oggetto<br>3-10:<br>10 PO    | 2-3:<br>1 oggetto<br>4-10:<br>10 PO                       | 2-4:<br>1 oggetto<br>6-10:<br>10 PO                       | 2-5:<br>1 oggetto<br>6-10:<br>10 PO  | 2-6:<br>1 oggetto<br>7-10:<br>10 PO  |
| Mostro<br>100-249<br>PE | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>50 PO | 2-4:<br>1 oggetto<br>5-10:<br>50 PO  | 2-5:<br>1 oggetto<br>6-10:<br>50 PO                       | 2-5:<br>1 oggetto<br>6-10:<br>50 PO                       | 2-6:<br>1 oggetto<br>7-10:<br>50 PO  | 2-3:<br>2 oggetti<br>4-7:<br>1 oggetto<br>8-10:<br>50 PO                                       |



|                          |  |  |  |  |  |  |
|--------------------------|--|--|--|--|--|--|
| Mostro<br>250–499<br>PE  | 2–3:<br>2 oggetti<br>4–5:<br>1 oggetto<br>6–10:<br>250 PO            | 2–3:<br>2 oggetti<br>4–5:<br>1 oggetto<br>6–10:<br>250 PO            | 2–3:<br>2 oggetti<br>4–6:<br>1 oggetto<br>7–10:<br>250 PO                      | 2–3:<br>2 oggetti<br>4–6:<br>1 oggetto<br>7–10:<br>250 PO                      | 2–4:<br>2 oggetti<br>5–7:<br>1 oggetto<br>8–10:<br>250 PO                      | 2–3:<br>3 oggetti<br>4–6:<br>2 oggetti<br>7–8:<br>1 oggetto<br>9–10:<br>250 PO                 |
| Mostro<br>500–1000<br>PE | 2: 3 oggetti<br>3: 2 oggetti<br>4–8:<br>1 oggetto<br>9–10:<br>500 PO | 2: 3 oggetti<br>3: 2 oggetti<br>4–8:<br>1 oggetto<br>9–10:<br>500 PO | 2-3:<br>3 oggetti<br>4-5:<br>2 oggetti<br>6-8:<br>1 oggetto<br>9-10:<br>500 PO | 2-3:<br>3 oggetti<br>4-5:<br>2 oggetti<br>6-8:<br>1 oggetto<br>9-10:<br>500 PO | 2-4:<br>3 oggetti<br>5-6:<br>2 oggetti<br>7-8:<br>1 oggetto<br>9-10:<br>500 PO | 2-3:<br>4 oggetti<br>4-5:<br>3 oggetti<br>6-7:<br>2 oggetti<br>8-9:<br>1 oggetto<br>10: 500 PO |

[Tabella] Bottino Tipo

| Tipo di Bottino | Livello Difficoltà 1 | Livello Difficoltà 2 | Livello Difficoltà 3 | Livello Difficoltà 4 | Livello Difficoltà 5 | Livello Difficoltà 6 |
|-----------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Anello          | 2-3                  | 2-3                  | 2-3                  | 2-3                  | 2-3                  | 2-3                  |
| Arma            | 4                    | 4-5                  | 4-5                  | 4-5                  | 4-6                  | 4-6                  |
| Armatura        | 5                    | 6                    | 6-7                  | 6-7                  | 7-8                  | 7-9                  |
| Oggetto         | -                    | -                    | -                    | 8                    | 9                    | 10                   |
| Pergame-<br>na  | 6-8                  | 7-9                  | 8-10                 | 9-10                 | 10-11                | 11                   |
| Pozione         | 9-12                 | 10-12                | 11-12                | 11-12                | 12                   | 12                   |

*Tutti gli oggetti di un Bottino possono essere venduti al mercato per la metà del loro valore in Pezzi d'Oro, arrotondato per difetto.*

*I Pezzi d'Oro ricavati dalla vendita vengono subito divisi equamente tra i membri del Gruppo, che guadagnano PE pari al numero di Pezzi d'Oro ricevuti.*

*La maggior parte degli oggetti elencati nelle successive tabelle "Bottino" non può essere acquistata in nessun mercato, ma può essere guadagnata solo come ricompensa di Missioni o ricerche di Bottini.*



## Anelli

L'effetto degli anelli è applicato fino a quando sono indossati correttamente. Un Avventuriero può indossare un solo anello per volta.

| Anello      | Valore in PO | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      |
|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|             |              | Difficoltà 1 | Difficoltà 2 | Difficoltà 3 | Difficoltà 4 | Difficoltà 5 | Difficoltà 6 |
| Forza       | 300          | 3            | 4-5          | 5-6          | 5-6          | 6-7          | 7-9          |
| Fuoco Fatuo | 800          | -            | -            | -            | 12           | 12           | 12           |
| Furbizia    | 300          | 12           | 11-12        | 10-12        | 9-11         | 9-11         | 10-11        |
| Mago        | 300          | 2            | 2-3          | 2-4          | 2-4          | 2-5          | 2-6          |
| Protezione  | 150          | 4-11         | 6-10         | 7-9          | 7-8          | 8            | -            |

**Anello della Forza:** chi lo indossa guadagna un bonus di +1 in Prodezza.

**Anello del Fuoco Fatuo:** chi lo indossa può lanciare l'incantesimo fuoco bianco una volta al giorno, effettuando l'azione di Lancio dell'incantesimo come uno Stregone di Intelligenza 10 che lo ha già richiamato.

**Anello della Furbizia:** chi lo indossa guadagna un bonus di +1 in Rapidità.

**Anello del Mago:** chi lo indossa guadagna un bonus di +1 in Intelligenza.

**Anello della Protezione:** chi lo indossa guadagna un bonus di +5 in PR correnti.

## Armi

[Tabella] Bottino Arma

| Arma  | Valore in PO | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      |
|---|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|   |              | Difficoltà 1 | Difficoltà 2 | Difficoltà 3 | Difficoltà 4 | Difficoltà 5 | Difficoltà 6 |
| Ascia di Heraklos (manico in oro)           | 100          | 2-9          | 2-6          | 2-6          | 2-5          | 2-5          | 2-4          |
| Bastone del Potere                          | 500          | -            | -            | -            | 6            | 6            | 5-6          |
| Coltello Sacrificale di Vactris (maledetto) | 150          | 10-12        | 9-12         | 9-12         | 9-12         | 9-11         | 9-10         |
| Mazza del Potere (1D6 cariche)              | 1500         | -            | -            | -            | -            | -            | 12           |
| Scimitarra della Luna (in argento)          | 1000         | -            | -            | -            | -            | 12           | 11           |
| Spada Vorace (in argento e smeraldi)        | 250          | -            | 7-8          | 7-8          | 7-8          | 7-8          | 7-8          |



**Ascia di Heraklos:** quest'ascia con il manico d'oro funziona come una normale ascia tranne per il fatto che conferisce a chi la usa un bonus di +1 alla Prodezza e un malus di -5 ai PR correnti.

**Bastone del Potere:** appartenuto all'Arcimago e Maestro della conoscenza Lord Kashu, questo prezioso artefatto è un bastone da combattimento che conferisce un bonus di +1 alla Prodezza e un bonus di +1 ai PI.

Inoltre, chi lo usa può lanciare una volta al giorno l'incantesimo getto vulcanico, effettuando il Lancio dell'incantesimo come uno Stregone di Intelligenza 10 che lo ha già richiamato.

**Coltello Sacrificale di Vactris:** un'arma malvagia che maledice chi la prende in mano. Non appena afferrato, il coltello corrompe tutti gli oggetti presenti nell'Inventario del suo possessore e li distrugge. Da quel momento e fino al successivo avanzamento di Livello, il portatore del coltello non può disfarsene e non può trasportare nessun altro oggetto nel suo Inventario.

Non può trasportare pozioni o tenerle in mano se non per il tempo necessario alla loro assunzione. In compenso, quest'arma conferisce un bonus di +1 alla Prodezza quando viene usata in un Attacco Ravvicinato.

**Mazza del Potere:** una misteriosa arma magica che possiede 1D6 cariche quando viene trovata (il Gran Maestro lancia 1D6 in segreto per stabilire quante cariche sono presenti).

Per ogni carica utilizzata in Combattimento, la mazza garantisce il Successo automatico di un Attacco Ravvicinato e infligge 5D6 PI.

La quantità di cariche non sono conosciute dal suo possessore e, quando si esauriscono, tutte le Creature entro 3 caselle dalla mazza subiscono 3D6 PI senza avere la possibilità di assorbirli o pararli.

**Scimitarra della Luna:** una scimitarra benedetta in argento, forgiata per distruggere i Non-morti.

Quando è brandita di fronte a un Non-morto, inizia a rifulgere e guida la mano del possessore contro l'avversario, distruggendolo automaticamente se l'Attacco Ravvicinato ha Successo.

Dopo aver portato a termine il suo compito, la lama diviene incandescente e si frantuma.

**Spada Vorace:** una spada magica in argento e decorata di smeraldi che si dice essere appartenuta a un dio.

Conferisce un bonus di +1 alla Prodezza a chi la impugna e infligge 1D6 PI extra ai Non-morti.

## Armature

[Tabella] Bottino Armatura

| Armatura                          | Valore in PO | Livello Difficoltà 1 | Livello Difficoltà 2 | Livello Difficoltà 3 | Livello Difficoltà 4 | Livello Difficoltà 5 | Livello Difficoltà 6 |
|-----------------------------------|--------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Bracciale di Protezione d'Argento | 800          | 2-7                  | 2-7                  | 2-6                  | 5-7                  | 5-7                  | 7-8                  |
| Corazza di Electrum               | 800          | -                    | -                    | -                    | 2                    | 2                    | 2-3                  |
| Corazza di Mithril                | 1200         | -                    | -                    | -                    | 3                    | 3                    | 4-5                  |
| Cotta di Electrum                 | 400          | 8-12                 | 8-12                 | 9-12                 | 11-12                | 11-12                | 12                   |
| Cotta di Mithril                  | 2200         | -                    | -                    | -                    | 4                    | 4                    | 6                    |
| Scudo Rinforzato                  | 200          | -                    | -                    | 7-8                  | 8-10                 | 8-10                 | 9-11                 |



**Bracciale di Protezione d'Argento:** protegge chi lo indossa dai PI da folgorazione e forza, assorbono la metà (arrotondata per eccesso).

**Corazza di Electrum:** questa corazza di maglia benedetta in lega d'oro e d'argento è considerata un'armatura leggera, ma conferisce P2 e non impedisce il Lancio degli incantesimi.

**Corazza di Mithril:** questa meravigliosa corazza di piastre è considerata un'armatura leggera, ma conferisce P4 e non impedisce il Lancio degli incantesimi.

**Cotta di Electrum:** questa cotta è considerata un'armatura leggera, ma conferisce P2 e non impedisce il Lancio degli incantesimi.

**Cotta di Mithril:** una cotta magnifica che conferisce P2 e non impedisce il Lancio degli incantesimi.

È talmente fina e leggera che può essere indossata sotto a un'altra armatura come fosse un vestito, permettendo di cumulare i punteggi di P#, ma continuando a contare come 1 oggetto nell'Inventario.

**Scudo Rinforzato:** uno scudo all'apparenza normale, ma estremamente resistente.

Se una Creatura che ha deciso di parare i PI con questo scudo ottiene 6 dal lancio di 1D6, lo scudo non si distrugge e consente un nuovo lancio di 1D6.

Il Risultato del secondo lancio determina gli effetti consueti.

## Oggetti

[Tabella] Bottino Oggetto

| Armatu-<br>ra                              | Valo-<br>re in<br>PO | Livello    | Livello    | Livello    | Livello    | Livello    | Livello    |
|--|----------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|  |                      | Difficoltà | Difficoltà | Difficoltà | Difficoltà | Difficoltà | Difficoltà |
|  |                      | 1          | 2          | 3          | 4          | 5          | 6          |
| Acqua della Invulnerabilità                | 100                  | 2-4        | 2-3        | 2-3        | 2          | -          | -          |
| Acqua della Rimem-<br>branza<br>(2D6 dosi) | 500                  | -          | -          | 4          | 3          | 2-3        | 2-3        |
| Amuleto di Osiride                         | 2500                 | -          | -          | -          | -          | 4          | 4          |
| Amuleto del Viaggio Sicuro                 | 50                   | 5-7        | 4-5        | 5-6        | 4-5        | -          | -          |
| Gemma di Astarandel                        | 50                   | 8-10       | 7-9        | 9          | 8          | -          | -          |
| Gioiello di Ghiaccio Blu                   | 250                  | -          | 6          | 7-8        | 6-7        | 5-6        | 5-6        |
| Maschera Maledetta                         | 1000                 | -          | -          | -          | 9          | 7          | 7          |
| Pendente della Resurre-<br>zione           | 1800                 | -          | -          | -          | -          | 11         | 11         |
| Scarabeo di Smeraldi                       | 1500                 | -          | -          | -          | -          | 8          | 8          |



|                          |      |       |       |       |       |    |      |
|--------------------------|------|-------|-------|-------|-------|----|------|
| Sfera della Concessione  | 5000 | -     | -     | -     | -     | 12 | 12   |
| Sfera del Fuoco          | 150  | 11-12 | 11-12 | 11-12 | 11-12 | 10 | -    |
| Talismano della Fortezza | 500  | -     | 10    | 10    | 10    | 9  | 9-10 |

**Acqua della Invulnerabilità:** chiunque tocchi o beva l'acqua della invulnerabilità deve lanciare 1D6 e subire gli effetti seguenti:

- **1-3:** gli organi interni si pietrificano, causando una morte istantanea.
- **4-6:** chi ha toccato o bevuto l'acqua diventa invulnerabile per 1 ora. Ogni volta che è bersaglio di PI, lancia 1D6: con un Risultato di 6 non subisce alcun PI.

**Acqua della Rimembranza:** un liquido raro conservato in un contenitore da 2D6 dosi. Ogni volta che una Creatura beve l'acqua deve lanciare 1D6; con 1-3 perde 1D6 PR correnti, con 4-6 guadagna 1D6 PR correnti.

Quest'acqua può essere bevuta una sola volta al giorno dalla stessa Creatura. Una volta esaurite le dosi, il contenitore si sgretola.

**Amuleto di Osiride:** questo emblema benedetto fa tornare in vita una Creatura se questa lo indossava al momento della morte.

La Creatura torna al massimo dei suoi PR ma l'amuleto si distrugge immediatamente. L'amuleto non funziona se si mette al collo di qualcuno che è già morto.

**Amuleto del Viaggio Sicuro:** una volta al giorno, chi lo indossa può percepire la presenza di un Mostro o di un PNG ostile in una stanza contigua a quella in cui si trova o a una distanza di 6 m se si trova all'aperto.

La percezione è ottenuta attraverso una scarica adrenalinica con un'intensità che varia in base alla potenza della Creatura. Se il Mostro o il PNG ostile percepito è di Livello Difficoltà superiore o uguale al 3°, l'amuleto gli impedisce di combattere per 1D6 minuti.

**Gemma di Astarandel:** questo gioiello permette a chi lo indossa di comunicare telepaticamente con ogni Avventuriero o Mostro o PNG entro il valore di Movimento del possessore.

**Gioiello di Ghiaccio Blu:** una volta al giorno può rilasciare attorno a sé una forte energia fredda di natura magica.

L'effetto dura pochi istanti e può raffreddare un ambiente oppure causare 1D6 PI da freddo a tutte le Creature che si trovano entro un raggio di 6 m.

**Maschera Maledetta:** chi indossa la maschera maledetta è in grado di effettuare, dopo l'eventuale azione di Movimento, due azioni di Combattimento.

Tuttavia, una volta indossato, questo manufatto non può più essere tolto, causando al possessore 2D6 PI extra per ogni colpo ricevuto da armi da mischia o a distanza.

**Pendente della Resurrezione:** quando viene messo al collo di una Creatura esanime che in vita aveva meno di 20 PR totali, questa viene rianimata come Non-morto dissennato che obbedisce ciecamente a chi gli ha fatto indossare il pendente.

Il Non-morto dissennato può effettuare solo un'azione di Movimento (facoltativa) e un'azione di Attacco durante il suo turno, è immune agli incantesimi psichici, riceve un bonus di +10 in PR totali e un malus di -2 a tutte le caratteristiche.

Non può lanciare incantesimi, attivare poteri mentali o usare altre abilità oltre a quelle conferite dal pendente.

**Scarabeo di Smeraldi:** questo emblema carico di potere divino permette di richiamare dalla morte una Creatura se viene fatto indossare al suo cadavere o viene appoggiato su di esso.

La Creatura torna al massimo dei suoi PR ma non potrà più usare armature o scudi per il resto della sua esistenza.

Ogni volta che completa un riposo, la Creatura resuscitata che trasporta questo oggetto recupera PR correnti pari alla metà dei suoi PR totali anche se lo ha trasportato per alcuni minuti.

**Sfera della Concessione:** una volta attivato dalla frase "Distruggi il mondo", questo oggetto carico di energia magica sprigiona un potere straordinario ma dagli effetti del tutto casuali. Chi attiva la sfera lancia 1D6:

- **1:** vita; una Creatura morta, se toccata con la sfera attivata, viene riportata in vita con 1D6 PR correnti. La resurrezione però ha un prezzo e la Creatura risorta subisce un malus permanente di -6 punti totali, da distribuire su una o più caratteristiche casuali (per ogni punto occorre lanciare 1D6: 1-2 Prodezza, 3-4 Intelligenza, 5-6 Rapidità).
- **2:** forza; una Creatura casuale guadagna un bonus di +1 in Prodezza.
- **3:** maledizione; tutte le Creature all'interno della stanza oppure entro un raggio di 12 m all'aperto subiscono un malus di -1 in una caratteri-



- stica casuale (1D6: 1-2 Prodezza, 3-4 Intelligenza, 5-6 Rapidità).
- **4:** intelligenza; una Creatura casuale guadagna un bonus di +1 in Intelligenza.
  - **5:** salute; la sfera infligge 3D6 PI a tutte le Creature all'interno della stanza oppure entro un raggio di 12 m all'aperto. I PI inflitti dalla sfera non possono essere parati o assorbiti.
  - **6:** talento; una Creatura casuale guadagna un bonus di +1 in Rapidità.

**Sfera del Fuoco:** una volta attivato dalla parola "Deflagrazione", questo oggetto carico di energia magica diventa sempre più incandescente e non può più essere toccato.

Se cade su una superficie metallica, la fonde; se cade su del legname, lo incendia. Il suo calore riesce a scaldare una zona gelida di 9 m di diametro.

**Talismano della Fortezza:** conferisce un bonus di +1 alla P# a chi lo indossa, senza impedire il Lancio di incantesimi.

## Pergamene

Una pergamena è un foglio arrotolato di cartapeccora o di carta sul quale è scritto un incantesimo, il cui potere può essere usato solo da chi è in grado di comprenderlo e di leggerlo ad alta voce.

Leggere ad alta voce l'incantesimo di una pergamena o un testo analogo durante il Combattimento è un'azione di Manovra che equivale al Richiamo di un incantesimo.

La Creatura che ha letto ad alta voce l'incantesimo può effettuare il Lancio dell'incantesimo nel suo turno successivo senza dover effettuare una prova.

Una volta terminata la lettura ad alta voce dell'incantesimo, la pergamena si polverizza.

Se una Creatura legge mentalmente l'incantesimo scritto su una pergamena, la pergamena resta integra e la Creatura non può effettuare il Lancio dell'incantesimo.

[Tabella] Bottino Pergamena

| Pergamena     | Valore in PO | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      |
|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|               |              | Difficoltà 1 | Difficoltà 2 | Difficoltà 3 | Difficoltà 4 | Difficoltà 5 | Difficoltà 6 |
| Distruzione   | 50           | 5-8          | 5-7          | 5-7          | 6-7          | 6            | -            |
| Guaritrice    | 50           | 9-12         | 9-12         | 10-12        | 11-12        | 12           | -            |
| Invisibilità  | 500          | -            | -            | 4            | 4-5          | 3-5          | 2-5          |
| Resurrezione  | 1000         | -            | -            | -            | -            | 7            | 6-7          |
| Trasferimento | 250          | -            | 8            | 8-9          | 8-10         | 8-11         | 8-12         |
| Volo          | 100          | 2-4          | 2-4          | 2-3          | 2-3          | 2            | -            |



**Pergamena della Distruzione:** al termine della lettura dell'incantesimo distruttivo scritto su di essa, un portentoso fulmine bianco discende dal cielo e può essere orientato dal lettore della pergamena contro 1 bersaglio entro la sua linea di vista, infliggendogli 3D6 PI da fulgorazione.

**Pergamena Guaritrice:** cura 3D6 PR correnti a chi la legge.

**Pergamena dell'Invisibilità:** dona l'invisibilità a chi la legge, che può muoversi da invisibile per 3 round. Se la Creatura invisibile effettua un'azione di Attacco, l'effetto dell'incantesimo termina.

Una Creatura invisibile non può lanciare incantesimi.

**Pergamena della Resurrezione:** dopo la lettura di questa pergamena, una Creatura esanime che in vita aveva meno di 20 PR totali viene rianimata come Non-morto dissennato che obbedisce ciecamente a chi lo ha risvegliato.

Il Non-morto dissennato può effettuare solo un'azione di Movimento (facoltativa) e un'azione di Attacco durante il suo turno, è immune agli incantesimi psichici, riceve un bonus di +10 in PR totali e un malus di -2 a tutte le caratteristiche.

Non può lanciare incantesimi, attivare poteri mentali o usare altre abilità oltre a

quelle conferitegli dalla pergamena.

**Pergamena di Trasferimento:** l'incantesimo scritto su questa pergamena permette al lettore di trasferire 1 punto da una caratteristica a un'altra a sua scelta.

L'effetto termina al successivo avanzamento di Livello.

**Pergamena del Volo:** solleva il lettore per 5 round; il lettore cade immediatamente a terra se effettua una qualsiasi azione di Combattimento o se viene attaccato o toccato da una Creatura.

In casi controversi, il Gran Maestro può chiedere al lettore di superare una prova normale di Intelligenza per poter beneficiare di un atterraggio morbido.

## Pozioni

Bere una pozione o un liquido simile in Combattimento è considerata un'azione di Manovra.

Creature svenute o incapaci di muoversi non possono bere da sole una pozione ma ne subiscono gli effetti se qualcuno gliela fa bere.

Ogni pozione deve essere conservata all'interno di una boccetta.

**Pozione di Antidoto:** blocca gli effetti dei veleni e di alcune pozioni ma non permette di recuperare i PR correnti già persi.

Lanciare 1D6 per determinare il tipo di antidoto:

- **1:** antidoto contro la pozione di malva.
- **2:** antidoto contro la pozione del caos.
- **3:** antidoto contro la pozione di liquido nero.
- **4-6:** antidoto contro la pozione di veleno verde.

[Tabella] Bottino Pozione

| Pozione      | Valore in PO | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      | Livello      |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|              |              | Difficoltà 1 | Difficoltà 2 | Difficoltà 3 | Difficoltà 4 | Difficoltà 5 | Difficoltà 6 |
| Antidoto     | 50           | 8-9          | 8-9          | 8-9          | 10           | 9-10         | 10           |
| Caos         | 100          | -            | -            | -            | 7            | 7            | 8            |
| Guaritrice   | 10           | 2            | 2            | 2-3          | 2-4          | 2-5          | 2-6          |
| Liquido Nero | 75           | 5-7          | 5-7          | 6-7          | 8-9          | 8            | 9            |
| Malva        | 50           | 3-4          | 3-4          | 4-5          | 5-6          | 6            | 7            |
| Veleno Verde | 25           | 12           | 11-12        | 11-12        | 12           | 12           | 12           |
| Verde        | 40           | 10-11        | 10           | 10           | 11           | 11           | 11           |



**Pozione del Caos:** un filtro magico incolore e dagli effetti mirabolanti.

Dopo averlo bevuto, la Creatura lancia 1D6:

- **1:** non accade niente.
- **2:** +1 Prodezza.
- **3:** -1 Rapidità.
- **4:** +1 Rapidità.
- **5:** -1 Prodezza.
- **6:** -5 PR correnti.

La pozione di antidoto ha effetto se bevuta entro 6 round (1 turno) dall'assunzione della pozione del caos, ma non permette di recuperare i PR correnti eventualmente persi.

**Pozione Guaritrice:** cura 1D6 PR correnti a chi la beve.

**Pozione di Liquido Nero:** uccide in pochi istanti chi la beve.

La pozione di antidoto ha effetto se bevuta entro 1 round dall'assunzione della pozione di liquido nero.

**Pozione di Malva:** una droga molto potente, specie per chi non ne è avvezzo. Chi la beve lancia 1D6:

- **1-2:** morte in pochi secondi. La pozione di antidoto ha effetto se bevuta entro 2 round dall'assunzione della pozione di malva.
- **3-6:** +1 Intelligenza, -1 Rapidità, -1 Prodezza. Gli effetti della droga terminano non appena viene completato un riposo di 8 ore.

**Pozione di Veleno Verde:** uccide in pochi minuti chi la beve tra atroci sofferenze. La pozione di antidoto ha effetto se bevuta entro 5 minuti dall'assunzione della pozione di veleno verde.

**Pozione Verde:** chi beve questo intruglio frizzante guadagna un bonus di +1 in Prodezza per 20 minuti. Quando l'effetto termina, deve riposare almeno 1 ora oppure subire un malus di -1 alla Prodezza fino a quando non viene completato un riposo di 8 ore.

# Acronimi e Glossario

## Acronimi

[\*]: abilità speciale

#**caselle**: numero di caselle

#**D6**: numero di dadi a sei facce da lanciare

#**evocazioni**: numero di evocazioni

#**incantesimi**: numero di incantesimi

**GDR**: gioco di ruolo

**P#**: Protezione

**PE**: Punti Esperienza

**PG**: Personaggio

**PI**: Punti Impatto

**PNG**: Personaggio Non Giocante

**PR**: Punti Resistenza

## Glossario

**Abilità**: capacità particolare di una Creatura che le conferisce vantaggi e/o svantaggi. Alcune abilità sono legate al Livello raggiunto nella Classe dalla Creatura.

**Attivazione di un Potere Mentale**: azione di Combattimento che consiste nel fare uso di un potere mentale.

**Azione di Attacco**: azione di Combattimento che consiste nell'infliggere PI a un avversario tramite colpi senz'armi o servendosi di armi o oggetti in generale.

**Azione di Attacco a Distanza**: azione di Attacco che una Creatura effettua con armi a distanza su un bersaglio posizionato su una casella entro la gittata dell'arma a distanza.

**Azione di Attacco Ravvicinato**: azione di Attacco che una Creatura effettua con armi da mischia o senz'armi su un bersaglio posizionato su una casella adiacente.

**Azione di Combattimento**: ogni azione che si può compiere in Combattimento, esclusa quella di Movimento. Sono azioni di Combattimento l'azione di Attacco (Ravvicinato o a Distanza), la Difesa, la Manovra, l'Attivazione di un potere



mentale, il Richiamo di un incantesimo, il Lancio di un incantesimo e la Ritirata.

**Azione di Movimento:** azione che una Creatura effettua per spostarsi sulle caselle della Mappa tattica durante un Combattimento.

**Bonus:** incremento alle caratteristiche, ai PR o alla P# di una Creatura dovuto a poteri, oggetti, situazioni di vantaggio o avanzamenti di Livello. Il bonus può essere limitato nel tempo oppure limitato al Livello in cui è stato acquisito.

**Bottino:** è il tesoro che un Gruppo può trovare al termine di una ricerca o dopo la sconfitta di un Mostro o un PNG.

**Caratteristiche:** qualità fisiche o mentali di cui sono dotate, in misura diversa, tutte le Creature [vedi voci “Prodezza”, “Intelligenza”, “Rapidità”].

**Classe:** una professione particolare che definisce le abilità basilari del personaggio.

**Complessità (di un Incantesimo):** se presente, indica il grado di difficoltà dell'incantesimo e si traduce in un malus al momento del Lancio dell'incantesimo.

**Complessità (di una Prova):** stabilisce il #D6 da tirare per effettuare una prova e la modalità con cui viene definito il Risultato e, quindi, l'esito della prova. In base alla sua complessità, una prova

può essere *minima, facilissima, facile, normale, difficile, difficilissima*.

**Difesa:** azione di Combattimento che una Creatura effettua per difendersi meglio dalle azioni di Attacco degli avversari fino al suo turno successivo.

**Equipaggiamento:** è l'insieme di armi, armature, oggetti e Pezzi d'Oro di proprietà dell'Avventuriero.

**Esito (di una Prova):** l'esito di una prova può essere il Successo (superamento della prova) o il Fallimento (mancato superamento della prova).

**Esito (di una Sfida):** viene determinato confrontando l'esito delle prove delle due parti contrapposte della sfida.

**Fallimento Critico:** Fallimento automatico di una prova (eccetto la prova minima) che genera conseguenze istantanee, in genere gravi e/o irreversibili, come la rottura di un oggetto, l'attivazione di una Trappola, la comparsa di un Mostro errante, ecc.

**Incantesimi:** effetti sovranaturali alimentati dalle energie magiche della Creatura che li lancia.

**Incantesimi Distruttivi:** incantesimi che infliggono PI senza che il bersaglio possa far nulla per evitarli, tranne utilizzare la propria P# o la P# della propria armatura per assorbire una parte dei PI.

**Incantesimi Psicici:** incantesimi i cui effetti possono essere evitati dal bersaglio, ma che non permettono di usare la P# per assorbire i PI.

Il bersaglio può resistere agli effetti di un incantesimo psichico solo superando una prova normale di Intelligenza: se la prova genera un Fallimento, oltre ai PI, subisce i suoi effetti magici, che non possono essere fermati da armature o protezioni simili.

**Incantesimi Rituali:** incantesimi che in genere non necessitano di prove o di essere richiamati alla mente.

Hanno bisogno di molto tempo per essere preparati, quindi non possono essere lanciati in Combattimento o in altre situazioni concitate o critiche.

**Incantesimi Speciali:** incantesimi molto rari, con regole di utilizzo che variano da incantesimo a incantesimo.

**Ingaggio:** una Creatura si intende ingaggiata da un avversario se uno dei due ha effettuato un'azione di Attacco Ravvicinato contro l'altro durante il suo ultimo turno ed entrambi si trovano su due caselle adiacenti della Mappa tattica.

**Ingombro:** indica il peso e il volume di un oggetto.

Iniziativa: stabilisce l'ordine dei turni delle Creature in ciascun round di Combattimento.

**Intelligenza:** caratteristica che indica la padronanza mentale, la forza di volontà e il carisma di una Creatura, nonché la sua resistenza agli incantesimi e, nel caso di un Incantatore, la sua attitudine alla Magia.

**Inventario:** è l'insieme di armi, armature, oggetti e Pezzi d'Oro che l'Avventuriero trasporta.

**Lancio di un Incantesimo:** azione di Combattimento che consiste nello scagliare un incantesimo contro uno o più bersagli.

**Livello:** indica l'esperienza raggiunta da un personaggio, grazie alla quale può guadagnare nuove abilità stabilite dalla sua Classe.

**Livello Difficoltà:** grado di difficoltà assegnato a una Missione oppure a un Mostro o un PNG a cui corrisponde un numero di PE. Il Livello Difficoltà consente di determinare il Bottino che si può guadagnare con una ricerca, con la sconfitta del Mostro o del PNG o al termine della Missione.

**Malus:** decrementi alle caratteristiche, ai PR o alla P# di una Creatura dovuto a poteri, oggetti, situazioni di svantaggio o avanzamenti di Livello. Il malus può essere limitato nel tempo oppure limitato al Livello in cui è stato acquisito.



**Manovra:** è un'azione di Combattimento che consiste in un'azione che una Creatura effettua nel proprio turno per ottenere un vantaggio nei round di Combattimento successivi, come ad esempio cambiare l'arma impugnata, alzarsi da una posizione prona, scassinare una serratura, ecc.

**Mappa:** è il disegno del luogo in cui si muovono gli Avventurieri, diviso da una griglia di caselle. La Mappa è uno strumento facoltativo che il Gran Maestro può usare a supporto della narrazione.

**Mappa Tattica:** è un particolare tipo di Mappa che il Gran Maestro deve fornire ai giocatori quando la situazione di gioco è complessa o quando può verificarsi un Combattimento.

La Mappa tattica viene riposta una volta che la situazione di gioco si è risolta o quando il Combattimento è stato terminato o evitato.

**Modificatori:** termine con cui ci si riferisce complessivamente ai bonus e ai malus.

**Mostro Errante:** il Mostro che compare dopo il Fallimento Critico di una prova in una situazione di Missione.

**Movimento:** spostamento in orizzontale e/o in verticale compiuto sulla Mappa o sulla Mappa tattica da una Creatura senza armatura.

**Movimento con Armatura:** Movimento orizzontale e/o verticale compiuto sulla Mappa o sulla Mappa tattica da una Creatura che indossa un'armatura.

**Movimento Diagonale:** spostamento in diagonale che una Creatura senza armatura compie sulle caselle di una Mappa o di una Mappa tattica. Può essere combinato con il Movimento orizzontale e/o con il Movimento verticale.

**Movimento Diagonale con Armatura:** Movimento diagonale compiuto sulla Mappa o sulla Mappa tattica da una Creatura che indossa un'armatura.

Per determinare la distanza percorsa in diagonale da una Creatura che indossa un'armatura, si calcola il suo Movimento con armatura e poi si applicano al risultato le regole del Movimento diagonale.

**Movimento Orizzontale:** spostamento in orizzontale che una Creatura senza armatura compie sulle caselle di una Mappa o di una Mappa tattica.

**Movimento Verticale:** spostamento in verticale che una Creatura senza armatura compie sulle caselle di una Mappa o di una Mappa tattica.

**Oggetto Comune:** sono oggetti comuni le armi, le armature base, le munizioni e l'attrezzatura.

**Oggetto Non Comune:** sono oggetti non comuni gli anelli, le pozioni, le pergamene, le armi incantate, le armature speciali, gli oggetti magici o preziosi e i Pezzi d'Oro.

**Ordine di Marcia:** ordine delle posizioni degli Avventurieri durante l'esplorazione che stabilisce la successione dei turni di Movimento.

L'ordine di marcia può venire modificato in qualunque momento tranne quando si verificano degli eventi improvvisi o inattesi, come l'attivazione di Trappole o attacchi a Sorpresa.

**Pezzo d'Oro (PO):** è la valuta monetaria usata per gli scambi.

**Poteri Mentali:** effetti dipendenti dalla concentrazione e dall'allenamento spirituale della Creatura che li attiva.

**Prodezza:** caratteristica che misura la bravura in Combattimento di una Creatura, oltre che la sua agilità, le sue doti atletiche e la sua tempra fisica.

**Rapidità:** caratteristica che comprende l'astuzia, l'accortezza e la capacità di risoluzione rapida dei problemi di cui è dotata una Creatura.

**Protezione (P#):** stabilisce la resistenza ai PI di una Creatura. La P# di una Creatura stabilisce il #D6 da lanciare per determinare il numero di PI che è in grado di assorbire.

La P# di una Creatura è definita dalla sua natura e dall'armatura che indossa.

**Prova (o Prova Singola):** consiste in una qualsiasi impresa che richieda l'uso delle abilità o delle caratteristiche di una Creatura o che comporti un rischio, un ostacolo o una corsa contro il tempo.

Ogni prova ha una complessità e viene effettuata su una caratteristica. L'esito della prova (Successo o Fallimento) è determinato dal Risultato ottenuto dal lancio di #D6.

**Prova di Gruppo:** indica l'insieme delle prove singole di caratteristica che devono effettuare le Creature di un Gruppo di Creature o gli Avventurieri di un Gruppo presenti in un luogo in un certo momento.

La prova di Gruppo viene considerata superata con Successo se almeno la metà delle Creature di un Gruppo di Creature o degli Avventurieri di un Gruppo ha avuto Successo nelle prove singole.

**Punti Esperienza (PE):** sono una misura delle conoscenze, delle capacità e del potere di una Creatura.

I PE possono essere guadagnati sconfiggendo un Mostro o un PNG, completando Missioni o Campagne, guadagnando Pezzi d'Oro dalla vendita o dal ritrovamento di Bottini o ottenendo risultati importanti nel corso del gioco.



**Punti Impatto (PI):** rappresentano i danni. Possono essere di diversi tipi: da fuoco, da acido, da forza, ecc.

**Punti Impatto (PI) Assorbiti:** PI che una Creatura non subisce grazie alla sua P#.

I PI assorbiti non vengono sottratti dai PR correnti della Creatura.

**Punti Impatto (PI) Subiti:** PI che vengono sottratti dai PR correnti di una Creatura.

**Punti Resistenza (PR):** misurano lo stato di salute di una Creatura. I PR totali stabiliscono il grado massimo di buona salute della Creatura.

I PR correnti indicano lo stato di salute effettivo della Creatura. I PR correnti diminuiscono ogni volta che la Creatura subisce PI.

**Rango:** titolo legato al Livello con cui i giocatori possono presentare i loro Avventurieri.

**Richiamo di un Incantesimo:** azione di Combattimento che consiste nel richiamare alla mente un incantesimo.

**Ritirata:** azione di Combattimento che consiste nel raggiungere una casella di Fuga della Mappa tattica con un'unica azione di Movimento.

La Ritirata determina l'uscita dal Combattimento.

**Round (Periodo di Tempo):** arco di tempo di durata variabile nel corso del quale si susseguono i turni dei PG dei giocatori o delle Creature controllate dal Gran Maestro, secondo l'ordine di Iniziativa.

**Round (Unità di Tempo):** unità di tempo pari a 10 secondi del mondo di gioco (es. in 1 ora ci sono 360 round; in 1 turno fuori dal Combattimento ci sono 60 round; in 1 turno di Combattimento ci sono 6 round).

**Sfida:** è un confronto tra due parti contrapposte (ciascuna rappresentata da una Creatura, da un Gruppo di Creature o da un Gruppo), nel corso del quale ciascuna parte effettua una prova normale o una prova di Gruppo normale.

Le prove delle parti possono essere effettuate su una stessa caratteristica o su caratteristiche differenti. I

I Gran Maestro può decidere di far effettuare a ciascuna delle parti una prova di complessità diversa in base alle circostanze.

**Situazioni di Gioco:** tutte le situazioni che si possono verificare nel corso di una sessione di gioco.

Comprendono il Combattimento e le situazioni di Missione.

**Situazioni di Missione:** situazioni di gioco che si verificano al di fuori del Combattimento, come forzare o sfondare Porte, Forzieri, Passaggi Segreti; cercare Bottini; cercare e disattivare Trappole, compiere Acrobazie; incontrare Mostri Erranti, ecc.

**Sorpresa:** situazione di gioco in cui una Creatura, un Gruppo di Creature o un Gruppo fallisce una sfida per non cadere vittima di un tranello e non può effettuare azioni nel primo round di Combattimento.

**Turno (Periodo di Tempo):** momento in cui a un giocatore o al Gran Maestro spetta far agire un PG, un Mostro o un PNG. Un turno può essere di durata variabile, purché proporzionata alla situazione di gioco.

**Turno (Unità di Tempo):** unità di tempo pari a 10 minuti del mondo di gioco se considerata al di fuori del Combattimento o pari a 1 minuto del mondo di gioco in Combattimento (es. in 1 ora fuori dal Combattimento ci sono 6 turni; in 1 turno fuori dal Combattimento ci sono 60 round; in 1 turno di Combattimento ci sono 6 round).



# Indice Analitico

## Tabelle

|  |    |
|--|----|
| Abilità del Guerriero.....                         | 14 |
| Abilità del Saggio.....                            | 25 |
| Abilità dello Stregone .....                       | 21 |
| Abilità del Truffatore .....                       | 16 |
| Armature Base .....                                | 24 |
| Armature Speciali .....                            | 25 |
| Armi .....   | 28 |
| Attrezzatura .....                                 | 29 |
| Avanzamento di Livello .....                       | 11 |
| Bottino .....                                      | 84 |
| Bottino Anello .....                               | 87 |
| Bottino Arma .....                                 | 88 |
| Bottino Armatura .....                             | 90 |
| Bottino Oggetto .....                              | 92 |
| Bottino Pergamena .....                            | 96 |
| Bottino Pozione .....                              | 98 |
| Bottino Tipo .....                                 | 86 |
| Caratteristiche e PR del Guerriero .....           | 14 |
| Caratteristiche e PR del Saggio .....              | 18 |
| Caratteristiche e PR dello Stregone .....          | 21 |
| Caratteristiche e PR del Truffatore .....          | 16 |
| Complessità degli Incantesimi Psicici ...<br>..... | 63 |

|  |    |
|--|----|
| Complessità degli Incantesimi Speciali ...<br>.....                    | 65 |
| Complessità e Tipi di PI degli Incantesimi Distruttivi .....           | 62 |
| Complessità delle Prove .....  | 36 |
| Effetto Aggiuntivo di un Attacco a Distanza .....                      | 52 |
| Effetto Aggiuntivo di un Attacco Ravvicinato con Arma da Mischia ..... | 51 |
| Energia Curativa del Saggio .....                                      | 18 |
| Esito di una Sfida .....   | 40 |
| Evoca Faltyn: Oggetto Offerito .....                                   | 64 |
| Evoca Faltyn: Risposta del Faltyn.....                                 | 64 |
| Incantesimi Rituali .....  | 21 |
| Livello Difficoltà e PE per Missione .....                             | 67 |
| Memoria Magica .....   | 22 |
| Munizioni .....  | 29 |
| P# delle Armature .....  | 56 |
| Pasti e Riposi .....   | 46 |
| PI Assorbiti dalle Armature .....                                      | 27 |
| PI da Attacco con Armi .....   | 57 |
| PI da Attacco Senz'Armi .....  | 58 |
| Sfide .....  | 41 |

## Incantesimi

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Affondo di Spada.....         | 62 |
| Cortina di Fulmini .....      | 62 |
| Evoca Faltyn .....            | 64 |
| Freccia di Nemesi .....       | 62 |
| Fuoco Bianco .....            | 62 |
| Getto Vulcanico .....         | 62 |
| Incantesimo del Vampiro ..... | 63 |
| Incanto di Asservimento ..... | 65 |
| Lamento Notturmo .....        | 63 |
| Liberazione Immediata .....   | 65 |
| Nebbie di Morte .....         | 63 |
| Occhio di Tigre .....         | 65 |
| Predizione .....              | 64 |
| Rivela Magie .....            | 65 |
| Teletrasporto .....           | 65 |
| Tocco Spettrale .....         | 63 |

## Creature

|                 |    |
|-----------------|----|
| Bandito .....   | 68 |
| Basilisco ..... | 69 |
| Cadavere .....  | 69 |
| Cinghiale ..... | 70 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Drago .....              | 70 |
| Elementale .....         | 71 |
| Ghoul .....              | 71 |
| Goblin .....             | 72 |
| Golem .....              | 72 |
| Gorilla Carnivoro .....  | 73 |
| Hobgoblin .....          | 73 |
| Lupo Selvaggio .....     | 74 |
| Minotauro .....          | 74 |
| Mummia .....             | 75 |
| Ogre .....               | 75 |
| Orco .....               | 76 |
| Orso .....               | 76 |
| Pipistrello .....        | 77 |
| Ragno Gigante .....      | 77 |
| Scheletro .....          | 78 |
| Scorpione Gigante .....  | 78 |
| Segugio Rabbioso .....   | 79 |
| Spettro dei Tumuli ..... | 79 |
| Topo Gigante .....       | 80 |
| Troll .....              | 80 |
| Umano .....              | 81 |
| Vampiro .....            | 81 |
| Zombi .....              | 82 |



## Armature, Armi e Oggetti

|   |    |   |    |
|---|----|---|----|
| Acqua della Invulnerabilità .....       | 93 | Corazza di Mithril .....                  | 90 |
| Acqua della Rimembranza .....           | 93 | Corazza di Piastre .....                  | 24 |
| Amuleto di Osiride .....                | 93 | Corda .....                               | 29 |
| Amuleto del Viaggio Sicuro .....        | 93 | Corpetto di Cuoio Rinforzato .....        | 24 |
| Anello della Forza .....                | 87 | Cotta di Electrum .....                   | 90 |
| Anello del Fuoco Fatuo .....            | 87 | Cotta di Maglia .....                     | 24 |
| Anello della Furbizia .....             | 87 | Cotta di Mithril .....                    | 90 |
| Anello del Mago .....                   | 87 | Faretra con 6 Freccie .....               | 29 |
| Anello della Protezione .....           | 87 | Fiaschetta .....                          | 29 |
| Arco Corto .....                        | 28 | Fionda .....                              | 28 |
| Arco Lungo .....                        | 28 | Gemma di Astarandel .....                 | 92 |
| Ascia .....                             | 28 | Giacco di Maglia .....                    | 24 |
| Ascia da Battaglia .....                | 28 | Giavellotto .....                         | 28 |
| Ascia di Heraklos .....                 | 88 | Gioiello di Ghiaccio Blu .....            | 92 |
| Astuccio con 10 Quadrelli .....         | 29 | Grimaldello .....                         | 29 |
| Balestra .....                          | 28 | Inchiostro Magico e Penna Incantata ..... | 30 |
| Balsamo di Guarigione .....             | 29 | Lanterna .....                            | 29 |
| Bastone da Combattimento .....          | 28 | Lut .....                                 | 30 |
| Bastone del Potere .....                | 88 | Martello da Guerra .....                  | 28 |
| Bocchetta .....                         | 29 | Martello e Chiodi di Ferro .....          | 30 |
| Borsello .....                          | 29 | Maschera Maledetta .....                  | 94 |
| Bracciale di Protezione d'Argento ..... | 90 | Mazza del Potere .....                    | 88 |
| Cintura con 5 Stelle da Lancio .....    | 29 | Mazzuolo e Paletti .....                  | 30 |
| Coltello Sacrificale di Vactris .....   | 88 | Olio per Lanterna .....                   | 31 |
| Corazza di Electrum .....               | 90 | Pendente della Resurrezione .....         | 92 |
|   |    | Pergamena della Distruzione .....         | 96 |
|   |    | Pergamena Guaritrice .....                | 96 |

|  |    |                                |    |
|--|----|--------------------------------|----|
| Pergamena dell'Invisibilità .....        | 96 | Spranga .....                  | 29 |
| Pergamena della Resurrezione .....       | 96 | Stella da Lancio .....         | 28 |
| Pergamena di Trasferimento .....         | 96 | Talismano della Fortezza ..... | 93 |
| Pergamena del Volo .....                 | 96 | Torcia .....                   | 29 |
| Pettorale .....                          | 24 | Unguento alle Erbe .....       | 29 |
| Pettorale d'Argento .....                | 25 |                                |    |
| Pozione di Antidoto .....                | 98 |                                |    |
| Pozione del Caos .....                   | 98 |                                |    |
| Pozione Guaritrice .....                 | 98 |                                |    |
| Pozione di Liquido Nero .....            | 98 |                                |    |
| Pozione Fiori di Loto .....              | 98 |                                |    |
| Pozione di Malva .....                   | 98 |                                |    |
| Pozione di Veleno Verde .....            | 98 |                                |    |
| Pugnale .....                            | 28 |                                |    |
| Rampino .....                            | 31 |                                |    |
| Rotolo di Pergamene .....                | 31 |                                |    |
| Sacchetto con 15 Sassolini .....         | 29 |                                |    |
| Scarabeo di Smeraldi .....               | 92 |                                |    |
| Scatola di Razioni di Buona Qualità .... | 31 |                                |    |
| Scimitarra della Luna .....              | 88 |                                |    |
| Scudo .....                              | 24 |                                |    |
| Scudo Rinforzato .....                   | 90 |                                |    |
| Sfera della Concessione .....            | 93 |                                |    |
| Sfera del Fuoco .....                    | 93 |                                |    |
| Spada .....                              | 28 |                                |    |
| Spada Lunga .....                        | 28 |                                |    |
| Spada Vorace .....                       | 88 |                                |    |





