

# AVVENTURA TUTORIAL

## UNA NOTTE DI PLENILUNIO

Questo Tutorial ti permetterà di imparare le regole basilari di L'Ultima Torcia... SEMPLICEMENTE GIOCANDO! Quindi se ti sei già procurato una manciata di amici puoi iniziare a leggere: l'avventura sta per iniziare!

Per prima cosa chiedi agli altri Giocatori di scegliersi un Avventuriero tra le Schede già pronte che troverai nella scatola del gioco. Dai loro qualche minuto per leggersi la breve descrizione e immedesimarsi nel loro Avventuriero. Falli anche familiarizzare con i dadi, forse alcuni di loro non hanno mai visto dadi a 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce!

APPENA TUTTI SONO PRONTI, INIZIA A NARRARE...

*“Mentre il fuoco scoppietta al centro della piccola radura dove vi siete fermati per riposare, la luna piena sorge nel cielo. Presto sarà notte, ma la luce tenue del crepuscolo morente e quella della luna si fondono permettendovi di godere di questa bella serata: non sarà una notte buia. Le parole del mercante che avete promesso di proteggere vi allietano la cena. Ha appena terminato un racconto su un gruppo di eroi, che a Nord della Baronia del Grifone, oltre i Monti Ostili, avrebbe affrontato un grande drago nero chiamato Shaffar. Il mercante, un umano di nome Gronte Loba, vestito con una casacca scura e uno spesso mantello marrone, si rivolge a voi e vi chiede: “beh, a parte che avete accettato di proteggermi fino a Città del Porto, in cambio di 10 Fiorini a testa, so poco di voi... raccontatemi qualcosa, per allietare questa notte”.*

Date la parola ai Giocatori, chiedetegli cioè di imitare la voce e le movenze degli Avventurieri che interpretano e raccontare in poche parole la loro storia, leggendo quella scritta sulle Schede dei loro Avventurieri e arricchendola a piacere.

Intanto continuate a interpretare il ruolo di Gronte, mostrandovi di volta in volta stupito, divertito, infastidito o incuriosito dai loro racconti. Se si stanno divertendo a raccontare le loro storie poni loro delle domande per avere dettagli che credi possano interessare a Gronte e infine proponi un brindisi alla salute degli Avventurieri.

Dopo il brindisi chiedi a tutti i Giocatori di effettuare un Test di Percezione... cioè di lanciare un dado a 10 facce (da ora chiamato D10) e fare 6 o più.

### COME SI EFFETTUA UN TEST

Per vedere se un Avventuriero riesce o meno in un'azione importante per il proseguimento dell'Avventura, il Giocatore che lo interpreta dovrà tirare uno o più dadi a 10 facce (D10) e fare un punteggio pari o superiore a quello richiesto dal Narratore (tale il punteggio richiesto si chiama Target). Più una cosa è difficile da fare, più il Target sarà alto. Normalmente si ha successo con 6 o più. Nel gioco ci sono otto Caratteristiche: Agilità, Coraggio, Forza, Intelligenza, Magia, Manualità, Percezione e Socialità. Se vi viene richiesto un Test su una di queste guardate cosa c'è scritto accanto. Se c'è scritto “1D” dovete solo tirare un D10 e sperare di fare il numero uguale o più alto del Target.

### VARIABILI IN BASE ALL'AVVENTURIERO



+1: alcuni Avventurieri hanno scritto “+1” di fianco a una Caratteristica. Questo vuol dire che il Giocatore aggiungerà 1 al risultato del D10 quando tira i dadi per un Test su quella Caratteristica. Così un 2 vale 3, un 5 vale 6, un 10 vale 11!

-1: un “-1” di fianco a una Caratteristica vuol dire che il Giocatore deve sottrarre 1 al risultato del D10 sui Test di quella Caratteristica. Un 1 vale 0, un 5 vale 4, un 10 vale 9!

Doppio Dado : se prima della lettera “D” a fianco di una Caratteristica vi è un 2, significa che il Giocatore deve lanciare due volte il dado e scegliere il punteggio maggiore. Ad esempio tirando due volte il D10 e facendo 4 e 6 il punteggio maggiore nel Test sarà 6!

Pregio ♣: per adesso non preoccupatevi, apprendereete questa regola più avanti.

**A) Leggi, rivolto a tutti i Giocatori che hanno ottenuto 5 o meno nel Tiro Percezione:**

*Ve ne andate verso le tende da campo che Gronte vi ha offerto per dormire. È una serata molto tranquilla e non vedete l'ora di coricarvi.*

Solo se tutti gli Avventurieri sono andati a letto, dopo qualche minuto di riposo, sentiranno Gronte entrare nella loro tenda spaventato “*ho sentito un rumore!*” dirà loro “*Da dietro il carretto! Ma proteggere l'accampamento non è un vostro lavoro? Miseriaccia! Un'altra cosa così e vi abbasso la paga a nove Fiorini!*”

**B) Leggi, rivolto a tutti i Giocatori che hanno ottenuto 6 o più nel Tiro Percezione:**

*Un rumore attira la vostra attenzione. È come se qualcosa, forse un animale, si stesse muovendo nel sottobosco, proprio vicino al carretto su cui Gronte ha tutta la sua merce. Che fate?*

Ora i Giocatori che hanno fatto 6 o più nel Test Percezione potranno decidere come agire (mentre gli altri, all'oscuro del rumore, non potranno ancora intervenire).

Ognuno di loro dovrà scegliere che azione far compiere al proprio Avventuriero.

L'ordine con cui agiranno è stabilito da un Test Iniziativa.

### COME SI EFFETTUA UN TEST INIZIATIVA



Per stabilire l'ordine in cui i Giocatori entreranno in gioco, recitando la parte del loro Avventuriero, ognuno di loro dovrà fare un Test su Coraggio.

Chi fa il punteggio maggiore parte per primo, mentre tutti gli altri entreranno in gioco in ordine decrescente di risultato. Attenzione: per ora solo gli Avventurieri che hanno avuto successo nel Test Percezione possono agire, perché hanno sentito i rumori, gli altri ancora no e quindi saltano il loro Turno.

### VARIABILI IN BASE ALL'AVVENTURIERO

Il Test Iniziativa è basato sulla Caratteristica Coraggio, quindi:

+1 a Coraggio: aumenta di 1 il risultato del Test.

-1 a Coraggio: riduce di 1 il risultato del Test.

Doppio Dado a Coraggio: il Giocatore tira due D10 (o tira due volte lo stesso) e conteggia solo il risultato maggiore.

Pregio a Coraggio ♣: il Giocatore può rilanciare una volta il dado (o i dadi) che fanno 1 o 2.

Se i Giocatori non sanno cosa dire, proponete loro queste possibilità...

**1: Avvisi gli altri, sussurrando**

*“Bene, ora tutti gli Avventurieri, e anche Gronte, sanno che hai sentito dei rumori e possono agire.”*

Adesso anche chi ha fallito il Test di Percezione sa che sta accadendo qualcosa di strano e può agire al suo ordine di Iniziativa, nel Giro seguente, ovvero dopo che tutti coloro che hanno avuto successo nel Test Percezione hanno agito.

**2: Avvisi gli altri, urlando**

*“Bene, tutti gli Avventurieri, e anche Gronte, sanno che hai sentito dei rumori e possono agire, ma dalla zona del carretto senti del rumore, qualcosa che cade e molte frasche smosse. Percepitemi qualcosa che si allontana velocemente.”*

Ogni azione volta ad avvicinarsi di soppiatto per cogliere di sorpresa il misterioso essere, da ora, sono vanificate.

**3: Ti allontani dal carro**

Di al Giocatore che il suo Avventuriero si sposta verso il centro della radura, mettendosi al sicuro, ma ricevendo un'occhiataccia di biasimo dal parte del mercante.

**4: Ti avvicini velocemente al carretto**

*“Fai una corsa verso il carretto e sorprendi un essere deforme, in piedi tra il carretto e le frasche del bosco. Ha piccoli occhi porcini, la pelle nuda è di uno strano colore ed è coperta di vesciche. Sotto al lungo naso, una lurida bocca irta di piccoli denti si allarga in un urlo che sembra uno squittio, mentre dalle fauci aperte cadono monete rosicchiate... si stava mangiando le monete del mercante?!? La creatura mostruosa è presa di sorpresa, che fai?”*

**5: Ti avvicini cautamente al carro**

Chiedi al Giocatore un Test Agilità, per vedere se il suo Avventuriero riesce ad avvicinarsi senza fare rumore

### RIASSUNTO GENERALE DELLE REGOLE



Per fare il Test usate il D10, modificando il tiro in base alle Caratteristiche richieste dell'Avventuriero:

+1/-1: aggiungete o sottraete 1 dal risultato finale  
Doppio Dado: lanciate 2 volte il D10 e contate solo il punteggio maggiore ottenuto  
Pregio Agilità ♣: se l'Avventuriero è “molto Agile” e il D10 lanciato fa 1 o 2 il Giocatore può ritirare il dado (o i dadi nel caso entrambi abbiano fatto un punteggio di 1 o 2) accettando il nuovo risultato.

**A) Se il Giocatore ottiene 5 o meno, leggete qui**

*“Mentre ti avvicini, pesti un legnetto che emette un “Crack!”. Senti del rumore provenire da dietro il carretto: qualcosa che cade e i passi di una creatura che, facendosi largo tra le frasche, scappa nel bosco.”*

Ogni azione volta ad avvicinarsi di soppiatto per cogliere di sorpresa il misterioso essere, da ora, è vanificata.

**B) Se il Giocatore ottiene 6 o più, leggete qui**

*“Ti avvicini silenziosamente al carro, giri l'angolo e... lo vedi. Un essere deforme, umanoide, mostruoso. È nudo ed è alto non più di un metro, ha la pelle color crema, un grande naso bitorzolato sopra la bocca irta di denti disordinati e appuntiti, e capelli neri lunghi e untati che gli cadono sulle spalle. Non si è accorto di te. Allunga ancora la mano verso il carro, prende una manciata di monete e se le mette in bocca. Che fai?”*

### IL MOSTRICIATTOLO

In base a come avranno agito i tuoi Giocatori, e di conseguenza i loro Avventurieri, ti potresti trovare in una di queste situazioni:

1- Il mostriattolo sta scappando nel bosco.

2- Il mostriattolo è di fronte a uno o più Avventurieri.

1- Se il mostriattolo sta scappando nel bosco, sarà facile seguirne le tracce.

Per trovare le Tracce un Avventuriero dovrà effettuare un Test Percezione e fare 4 o più (le tracce sono infatti abbastanza evidenti).

Se tutti gli Avventurieri che hanno cercato tracce hanno fallito leggi quanto segue:

*“qualsiasi cosa ci fosse qui sembra essere stata inghiottita dal bosco, senza lasciare tracce. Dal carro sono caduti molti oggetti e ci sono a terra delle monete che sembrano... mordicchiate... sentite provenire da nord degli strani rumori, provenienti dal fitto della vegetazione”*

Se almeno un Avventuriero che ha cercato tracce ha fatto 4 o più leggi quanto segue:

*“Senti il rumore di passi che si allontanano e vedi delle frasche muoversi cento metri a nord. Attorno al carretto ci sono evidenti impronte di piedi: dovevano essere almeno in quattro. Non è difficile vedere da che direzione sono giunti. Le tracce vanno chiaramente a nord, verso una collina rocciosa poco distante...”*

2- Se il mostriciattolo si trova di fronte a uno o più Avventurieri inizierà un COMBATTIMENTO!



### COME FUNZIONA UN COMBATTIMENTO?

Per prima cosa fai un Tiro Iniziativa per il mostriciattolo, questo indicherà in quale momento del Giro potrà compiere il suo Turno. Per il mostro dovreste tirare semplicemente il D10 e segnatevi il risultato ottenuto. Chiedi anche a tutti i Giocatori di fare un Test Coraggio per la loro Iniziativa. In Ordine di Iniziativa tutti i Personaggi (Avventurieri, mercante e mostriciattolo) potranno agire.

### IL TURNO DI UN AVVENTURIERO

Al suo turno un Giocatore può far ATTACCARE il suo Avventuriero. Per farlo dovrà effettuare un Test Agilità e fare il più possibile. In questo caso basta fare 4 o più. Se il Giocatore ha successo (ha fatto 4 o più) avrà colpito il mostriciattolo e potrà infliggergli un Danno.

### DANNI

Il Danno è un Test che dipende dall'arma usata. Ad esempio con una spada il danno è D10+Forza: quindi in questo caso se si ha il +1 o il -1 a Forza questo modificherà il risultato di +1 o -1, se invece si ha il Doppio Dado a Forza si può tirare due volte il D10 e scegliere il risultato maggiore, modificandolo ugualmente in caso di +1 o -1. I Danni inflitti riducono la Salute del mostriciattolo, che inizialmente è 5. Se la Salute del mostriciattolo scende a 0 o meno si accascierà a terra, morto.



### IL TURNO DEL MOSTRO

Nel suo Turno (se sarà ancora vivo) il mostriciattolo proverà ad attaccare un Avventuriero che gli è vicino. Per fare questo tu, Master, tirerai per il mostriciattolo, che deve compiere un Test Agilità con 1D10 -1. Se fa 2 o più può aver colpito un Avventuriero! Ma gli Avventurieri (così come altri Personaggi) possono Parare.

### PARATA

Un Avventuriero può parare o schivare l'attacco del mostriciattolo, facendo un Test Agilità e ottenendo un punteggio pari o superiore a quello dell'attacco del nemico. (esempio, il mostriciattolo attacca e col D10-1 fa 6. L'Avventuriero para e lancia 1D10+1, perché ha Agilità "+1", ottiene 5 +1 = 6 e para il colpo nemico)

Se la Parata riesce, l'Attacco non porta a nessuna conseguenza. Se la Parata non riesce il mostriciattolo infligge danni all'Avventuriero (che sottrarrà 1D4 Danni dalla sua Salute per ogni colpo ricevuto). Se la Salute di un Avventuriero scende a 0 o meno, l'Avventuriero perde i sensi ed è fuori combattimento (a meno che non sia un nano... come segnato sulla sua Scheda).

Il mostriciattolo combatterà fin quando tutti gli Avventurieri non sono stati sconfitti o messi in fuga, oppure fin quando non verrà ucciso.

### Dopo il Combattimento

Se gli Avventurieri sono sopravvissuti al combattimento potranno fare varie cose... se non hanno molte idee incalzali, facendo loro queste domande:  
Curate i feriti?  
Parlate col mercante?  
Esaminate il cadavere del mostriciattolo?  
Cercate tracce?  
Che fate?

Curate i feriti?  
Se nel gruppo vi è un Sacerdote con la Preghiera "Guarigione Sacra" potrà effettuarla e curare uno degli Avventurieri feriti.

Parlate col mercante?  
Gronte è su tutte le furie, interpretando la sua parte e sbuffando spesso, dite: *"dovevano essercene altri di quei mostri. Si sono portati via quasi 60 Fiorini! Dovete ritrovarli, vi prego, senza quel denaro non posso fare affari e non posso saldare il vostro compenso. Vi prometto che, se ritroverete il mio gruzzolo, una volta arrivati a Città del Porto vi offrirò la più maestosa cena che possiate desiderare... ho amici fidati là, saprò ricompensarvi a dovere!"*

Se gli Avventurieri chiederanno più denaro fategli fare un Test Socialità. Se uno di loro farà 6 o più Gronte dirà: *"Uff... e va bene, riportatemi il mio oro e mi accontenterò di riaverne 40 Fiorini, tutto il resto è vostro, oltre ovviamente ai 10 Fiorini che vi ho promesso quando arriveremo a Città del Porto."*

Esaminate il cadavere del mostriciattolo?  
Se un Avventuriero osserverà il cadavere leggetegli questa parte:  
*"l'essere che giace tra l'erba è molto strano. Potrebbe sembrare un Goblin, ma la sua pelle è giallognola, piena di pustole. Sembra marcia. Gli occhi sono incavati e tutta la figura è pelle e ossa. Dalle ferite sul suo corpo non sgorga sangue."*

Chiedi ora al Giocatore un Test Intelligenza (con 6 o più è un successo, con 5 o meno un fallimento) e solo se ha successo prosegui:  
*"sembra che il Goblin sia morto già da molte settimane. A quanto pare si trattava di un Morto Vivente. Se così fosse, vorrebbe dire che un Sacerdote malvagio, legato al Culto Nero della Morte, si trova nelle vicinanze. Su una spalla del cadavere vedi anche uno strano simbolo, inciso nella sua carne, che rappresenta una stilizzata testa di cervo."*

Cercate tracce?  
Cercare le tracce in questa zona è abbastanza facile. Chiedete al Giocatore un Test su Percezione a Target 5.

Se non ha successo (ha fatto meno di 5) leggi:  
*"L'ambiente tutto attorno è confuso. La terra è battuta da*

numerosi piedi, ma non capisci da dove possano essere arrivati o scappati gli assalitori".

Se ha successo (ha fatto 5 o più) leggi:  
*"Ci sono evidenti tracce attorno al carro e nel sottobosco, dovevano essere almeno in quattro. Non è difficile vedere da che direzione sono giunti e poi fuggiti, perché hanno lasciato alle loro spalle rami rotti, erba schiacciata e impronte nel fango... le tracce vanno chiaramente a nord, verso una collina rocciosa. La notte è rischiarata dalla luna piena che illumina il vostro cammino, cosa fate?"*

Agguato!  
Nel bosco non c'è solo un Goblin Morto Vivente, ma ce ne sono altri in agguato.  
Un numero di mostri pari al numero di Avventurieri, più uno armato di arco (malridotto), attaccherà presto gli Avventurieri.  
Se gli Avventurieri stanno andando nel bosco sarà proprio qui che li troveranno e dovranno affrontarli.  
Se invece restano al campo base o si preparano ad andarsene, saranno attaccati direttamente nella radura.  
I Goblin Morti Viventi attaccheranno uscendo dal bosco e andando ognuno verso un Avventuriero, mentre quello con l'arco resterà indietro attaccando un avversario a caso a ogni Giro (stabilite chi col lancio di un dado).  
Iniziate con un Test Iniziativa e usate tutte le regole precedentemente apprese per condurre il combattimento, tenendo presente che i Goblin Morti Viventi non si ritireranno mai e combatteranno fino alla fine. Se potranno attaccheranno col favore delle tenebre, visto che vedono perfettamente nel buio.  
Qui di seguito troverete le schede con tutti i valori utili dei Goblin Morti Viventi, armati con coltello e con arco

### GOBLIN MORTO VIVENTE (ARMATO DI COLTELLO)

|              |      |            |      |
|--------------|------|------------|------|
| AGILITA'     | 1D-1 | MAGIA      | 1D-1 |
| CORAGGIO     | 1D-1 | MANUALITA' | 1D-1 |
| FORZA        | 1D   | PERCEZIONE | 1D-1 |
| INTELLIGENZA | 1D-2 | SOCIALITA' | 1D-2 |

#### ARMATURA



#### SALUTE



#### MANA



#### ARMA

Coltello rugginoso (Attacco: 1D10-1)

#### ABILITA'

Lingua delle lande  
Visione nell'oscurità  
Non morto

#### DANNO

1D4

### GOBLIN MORTO VIVENTE (ARMATO DI ARCO)

|              |      |            |      |
|--------------|------|------------|------|
| AGILITA'     | 1D-1 | MAGIA      | 1D-1 |
| CORAGGIO     | 1D-1 | MANUALITA' | 1D-1 |
| FORZA        | 1D   | PERCEZIONE | 1D-1 |
| INTELLIGENZA | 1D-2 | SOCIALITA' | 1D-2 |

#### ARMATURA



#### SALUTE



#### MANA



#### ARMA

Arco storto (Attacco: 1D10-1)

#### ABILITA'

Lingua delle lande  
Visione nell'oscurità  
Non morto

#### DANNO

1D4-1

Le tracce di questi Goblin Morti Viventi saranno ben chiare... e portano a un sentiero nel bosco...  
NOTA: i Morti Viventi non possono effettuare Parate!

Che fate?  
I Giocatori potrebbero avere altre idee, in questo caso state pronti a improvvisare e a raccontare quello che la vostra fantasia vi suggerisce.  
Tenete come punti saldi tutti gli avvenimenti già successi (che non possono essere modificati a posteriori), la volontà di Gronte di ritrovare il proprio oro e, se servisse, ricordate ai Giocatori che i loro Avventurieri sono coraggiosi e hanno scelto questa vita perché sentono di poter "fare la differenza" e di dover lottare contro il male.



### L'AVVENTURA CONTINUA!

Le tracce dei Goblin portano a una grotta antica, la cui entrata è scolpita con una grande bocca di drago spalancata e decorata con ossa e ... teschi umani!  
Da qui l'avventura continua con "Le Grotte del Male", che troverete nel Manuale "La Baronia del Grifone", ma prima di affrontarle è tempo, almeno per voi Master, di leggere il Manuale del Regolamento!

# L'ULTIMA TORCIA

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

SONO *Silan Ventogrigio* UN *Elfo Ranger*  
 PREGIO *Coraggio*. Ho cacciato bestie feroci nel bosco da solo fin da piccolo



### CARATTERISTICHE

|              |       |
|--------------|-------|
| AGILITA'     | 2 D+1 |
| ✦ CORAGGIO   | 2 D   |
| FORZA        | 1 D-1 |
| INTELLIGENZA | 1 D   |
| MAGIA        | 1 D+1 |
| MANUALITA'   | 1 D   |
| PERCEZIONE   | 2 D+1 |
| SOCIALITA'   | 1 D-1 |



ARMATURA



SALUTE



MANA

.....  
ATTUALE

.....  
ATTUALE

### ABILITA' DI RAZZA

*Lingua delle Lande*  
*Lingua Elfica*  
*Immunità (a veleni e malattie)*  
*Passo Lieve (non lascio tracce)*

### ABILITA' DI RUOLO

*Canto della Natura: Compagno Animale*  
*Materializzo un cervo per 2D6+1 Giri. Il cervo*  
*attacca due volte per Turno con 1D10+1, infligge*  
*1D6 danni a colpo. Non Para ha Armatura 5 e*  
*Salute 1. Si muove di 10m a Movimento.*

PUNTI AVVENTURA



FIORINI

10

### EQUIPAGGIAMENTO E NOTE

*Storia: "Il mio nome è Silan. Appartengo alla Stirpe degli Elfi. Sono un cacciatore, porto con me il mio fido compagno: un nobile Cervo. Io e il mio animale sapremo come proteggervi e aiutarvi. Potete scegliere di stare con me e vivere, o fare di testa vostra e sfidare il fato. Non a tutti è concesso scegliere: afferrate il vostro destino e metciamoci in cammino."*

*Spada arrugginita: Attacco 2D10+1. Danni 1D8-1 (CaC)*

*Abiti*

*Acciarino*

*Zaino*

*Corda 20 metri*

*5 Torce*

# L'ULTIMA TORCIA

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

SONO *Jildoar Gufo d'Argento* UNA *Elfa Stregona*  
 PREGIO *Intelligenza*. Sono stata istruita nella conoscenza della storia dei popoli delle Lande.



### CARATTERISTICHE

|                |       |
|----------------|-------|
| AGILITA'       | 1 D+1 |
| CORAGGIO       | 1 D   |
| FORZA          | 1 D-1 |
| ✦ INTELLIGENZA | 2 D   |
| MAGIA          | 2 D+1 |
| MANUALITA'     | 1 D   |
| PERCEZIONE     | 1 D+1 |
| SOCIALITA'     | 2 D-1 |



ARMATURA



SALUTE



MANA

.....  
ATTUALE

.....  
ATTUALE

### ABILITA' DI RAZZA

*Lingua delle Lande*  
*Lingua Elfica*  
*Immunità (a veleni e malattie)*  
*Passo Lieve (non lascio tracce)*

### ABILITA' DI RUOLO

*Incantesimo: Getto di Fiamme.*  
*Lancio delle fiamme contro 2D4 ✦ bersagli diversi.*  
*Effettuo un unico Attacco a Distanza con*  
*2D10+1 contro l'Armatura di ciascun bersaglio.*  
*Infliggo 2D6 ✦ Danni a ogni bersaglio colpito.*

PUNTI AVVENTURA



FIORINI

8

### EQUIPAGGIAMENTO E NOTE

*Storia: "Io percepisco il potere del Mana che fluisce in me e in ciò che mi circonda. Il Mana è ovunque: nei corpi dei miei nemici, nei vostri, in questa pietra e nell'albero. Il Mana penetra ovunque e unisce tutto. Sono Jildoar Gufo d'Argento, Elfa del Bosco Bianco, ma lo sono per un tempo limitato: sono stata cenere nel vento e tornerò cenere per nutrire la terra. Questo io vedo guardando indietro e in avanti. Ma in questo breve tempo corporeo posso fare la differenza. Posso scoprire nuove vie del Mana e fare della mia mortalità un bacino d'infinita conoscenza. Quindi sì, verrò con voi."*

*Faretra con 10 frecce*

*Borraccia*

*Arco malridotto: Attacco 1D10+1. Danni 1D4+1*  
*(distanza 60 m, due mani, mirare)*

*Abiti*

*Pugnale scheggiato: Attacco in CaC e*  
*a Distanza 1D10+1. Danni 1D4 (distanza 10m, CaC)*

*Zaino*

# L'ULTIMA TORCIA

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

SONO *Rast Ferrobarba* UN *Nano Guerriero*  
 PREGIO *Coraggio*. *Tenere a bada una marea di delinquenti pericolosi: per questo sì che ci vuole fegato.*



### CARATTERISTICHE

|              |       |
|--------------|-------|
| AGILITA'     | 2 D-1 |
| ✦ CORAGGIO   | 2 D+1 |
| FORZA        | 2 D+1 |
| INTELLIGENZA | 1 D   |
| MAGIA        | 1 D-1 |
| MANUALITA'   | 1 D+1 |
| PERCEZIONE   | 1 D   |
| SOCIALITA'   | 1 D-1 |



ARMATURA



SALUTE



MANA

.....  
ATTUALE

.....  
ATTUALE

### ABILITA' DI RAZZA

*Lingua delle Lande*  
*Lingua Nanesca*  
*Furia Combattiva* (niente -1 in Agilità in Attacco e Parata)  
*Tempre dura* (Test Coraggio a zero Salute o meno per non svenire)  
*Valutare* (conosco il prezzo di materiali preziosi)

### ABILITA' DI RUOLO

*Resistenza+3 a Salute (già conteggiato)*

PUNTI AVVENTURA



FIORINI

15

### EQUIPAGGIAMENTO E NOTE

*Storia: "Da dove vengo io? Da Forte Metallo, dalla miniera, dalla prigione. Ho fatto il guardiano di delinquenti per un po'. Ne ho stesi tanti tra quelli che volevano fuggire e quelli che credevano di essere furbi. Ma quella vita non faceva per me. Ho sentito parlare a lungo di civiltà cadute e città dimenticate. Ho sentito di tesori inimmaginabili. Bene, la mia ascia è pronta a eliminare ogni problema che potrà mettersi tra me e il mio oro."*

*Abiti comuni*

*Scuri Bipenne malandata: Attacco 2D10. Danni 2D10+1 (CaC, due mani)*

# L'ULTIMA TORCIA

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

SONO *Laka Pietrascudo* UNA *Nana Sacerdotessa del Dio della Luce*  
 PREGIO *Magia*. *Fin da piccola ho sentito fluire il Mana dentro di me e nelle cose che mi circondano.*



### CARATTERISTICHE

|              |       |
|--------------|-------|
| AGILITA'     | 1 D-1 |
| CORAGGIO     | 2 D+1 |
| FORZA        | 1 D+1 |
| INTELLIGENZA | 1 D   |
| ✦ MAGIA      | 2 D-1 |
| MANUALITA'   | 1 D+1 |
| PERCEZIONE   | 1 D   |
| SOCIALITA'   | 2 D-1 |



ARMATURA



SALUTE



MANA

.....  
ATTUALE

.....  
ATTUALE

### ABILITA' DI RAZZA

*Lingua delle lande*  
*Lingua Nanesca*  
*Furia Combattiva* (niente -1 in Agilità in Attacco e Parata)  
*Tempre dura* (Test Coraggio a zero Salute o meno per non svenire)  
*Valutare* (conosco il prezzo di materiali preziosi)

### ABILITA' DI RUOLO

*Pregghiera: Guarigione Sacra.*  
*Cura con il tocco 2D6-1 ✦ punti Salute persi a se stessa o a un compagno.*

PUNTI AVVENTURA



FIORINI

1

### EQUIPAGGIAMENTO E NOTE

*Storia: "Il mio passato sono fatti miei. Tutto quello che dovete sapere di me è che ora sono devota al Dio della Luce. I suoi poteri fluiscano tramite me e possono esservi utili. Desidero portare la luce nelle ombre dei luoghi più pericolosi, perché è là che si annida l'oscurità del Dio della Morte. Comunque ho anche un'ascia e so come usarla. Chiunque sbarrerà il nostro passaggio avrà a che fare con lei."*

*Abiti*

*Ascia Incrinata: Attacco 1D10. Danni 1D8+1 (CaC)*

*Acciarino*

*4 Torce*

*Zaino*

# L'ULTIMA TORCIA

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

SONO *Reas* UNA *Umana Ladra*

PREGIO *Agilità. Sono ladra e figlia di ladri. So come muovermi e schivare i colpi. I miei genitori sono stati ottimi maestri.*

### CARATTERISTICHE

|              |       |
|--------------|-------|
| ✦ AGILITA'   | 2 D   |
| CORAGGIO     | 1 D   |
| FORZA        | 1 D   |
| INTELLIGENZA | 1 D   |
| MAGIA        | 1 D   |
| MANUALITA'   | 2 D   |
| PERCEZIONE   | 2 D+1 |
| SOCIALITA'   | 1 D   |



ARMATURA



SALUTE



MANA

.....  
ATTUALE

.....  
ATTUALE

### ABILITA' DI RAZZA

*Lingua delle lande*  
*Fortuna (1 volta a Sessione ottengo il massimo dal tiro di un dado)*  
*Capacità di Guarigione (ogni volta che vengo curata recupero un punto Salute in più)*

### ABILITA' DI RUOLO

*Attenzione.*  
*Ho un Dado aggiuntivo a Percezione (non si applica agli Attacchi a Distanza)*

PUNTI AVVENTURA

FIORINI

1

### ----- EQUIPAGGIAMENTO E NOTE -----

*Storia: "Cercavate qualcuna che avesse il coraggio di entrare nella Foresta? Eccomi. Sono sopravvissuta nelle strade della capitale, tra topi, guardie e farabutti. Non mi fa certo paura un boschetto con i suoi quattro lupi e i suoi miserabili briganti. Ora: io sono più sveglia di tutti quanti voi, quindi se vi dico che ho visto, sentito o furtato qualcosa voi sguainate le armi, perché difficilmente mi sbaglio."*

*Balestra malnessa: Attacco 2D10+1. Danni 2D6+1 (distanza 60m, due mani, ricarica, mirare)*

*Pugnale di scarsa qualità: Attacco in CaC 2D10 ✦ a Distanza 2D10+1. Danni 2D4 (distanza 10m, CaC)*

*Faretra con 20 dardi*

*Abiti*

*Mantello*

# L'ULTIMA TORCIA

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

SONO *Trager* UN *Umano Guerriero*

PREGIO *Coraggio. Non ho mai avuto paura di nessuno. Questo mi ha causato anche qualche problema.*

### CARATTERISTICHE

|              |       |
|--------------|-------|
| AGILITA'     | 2 D+1 |
| ✦ CORAGGIO   | 2 D   |
| FORZA        | 2 D   |
| INTELLIGENZA | 1 D   |
| MAGIA        | 1 D   |
| MANUALITA'   | 1 D   |
| PERCEZIONE   | 1 D   |
| SOCIALITA'   | 1 D   |



ARMATURA



SALUTE



MANA

.....  
ATTUALE

.....  
ATTUALE

### ABILITA' DI RAZZA

*Lingua delle lande*  
*Fortuna (1 volta a Sessione ottengo il massimo dal tiro di un dado)*  
*Capacità di Guarigione (ogni volta che vengo curato recupero un punto Salute in più)*

### ABILITA' DI RUOLO

*Colpo Perfetto.*  
*Se ottengo 10 tirando il D10 per un Attacco con un'arma infliggo automaticamente il massimo Danno*

PUNTI AVVENTURA

FIORINI

5

### ----- EQUIPAGGIAMENTO E NOTE -----

*Storia: "Ero un soldato. Durante l'apprendistato nella capitale ho capito che la gerarchia militare non faceva per me. Anche il mio superiore l'ha capito... quando ha sputato gli incisivi. Mi hanno cacciato, ma so fare solo una cosa: battermi. Sembra che per quelli come me ci siano solo due strade: gloria o morte. Per ora ho scelto la strada della gloria e dei tesori."*

*Lancia scheggiata: Attacco in CaC 2D10+1, a Distanza 1D10. Danni 2D6 (distanza 20m, CaC)*

*Abiti*

*Scudo rovinato (permette di Parare Attacchi a Distanza)*

# L'ULTIMA TORCIA

L'AVVENTURA CONTINUA CON LA  
SCATOLA BASE, DISPONIBILE NEI  
MIGLIORI NEGOZI DI GIOCHI!



SOLO IL MALE VEDE NEL BUIO!



Distribuito da

asmodee



LOTTA PER LA TUA SOPRAVVIVENZA NEL MONDO  
POST-ATOMICO FANTASY ANNI '80  
DELL'ULTIMA BOMBA!

# L'ULTIMA BOMBA

SCATOLA BASE

IL GIOCO DI RUOLO FANTASY - POSTATOMICO - ANNI '80  
DI MATTEO CURTE CORTINI, LEONARDO MORO MORETTI E FABIO PASSAMONTI  
PER 2-7 GIOCATORI DI ETÀ 10+.

IL VOSTRO PRIMO PASSO NELLE POST-LANDE

SEI PRONTO A FAR ESPLODERE LA TUA FANTASIA?



LA FINE DEL MONDO FU SOLO L'INIZIO!

Distribuito da

asmodee