

DRAGONBANE



QUICKSTART



Nei tempi più antichi, il mondo era governato da draghi e demoni: le forze originali attraverso le quali il mondo e i suoi elementi primordiali si sono formati. Erano i principi opposti che completavano il mondo. Ordine e leggi contro caos e follia. Draghi contro demoni.

Dragonbane è un gioco ricco di magia, mistero e avventura, concepito per giocare rapidamente e con una preparazione minima, per avventure che sono un gioco da ragazzi. È un gioco di ruolo che lascia spazio anche alle risate e, a volte, anche a un pizzico di stupidità, ma che allo stesso tempo offre brutali sfide agli avventurieri. Questo stile di gioco lo abbiamo battezzato “Gioco di Ruolo di Spasso e Scompiglio”.

Questo Quickstart include regole condensate, un'avventura completa e cinque personaggi pregenerati. Per giocare servono solo alcuni dadi e la vostra immaginazione!

La scatola base di prossima uscita di *Dragonbane* include il regolamento completo del gioco, dadi e carte personalizzate, pedine, mappe, regole per il gioco in solitaria e una campagna completa composta da non meno di undici emozionanti avventure.

Per saperne di più su *Dragonbane* e sugli altri nostri giochi, visitate il sito needgames.it



FREE LEAGUE



**NEED
GAMES!**

Dragonbane è un marchio registrato di Fria Ligan AB.
©2023 Fria Ligan AB ©2023 Need Games srl

ISBN 979-12-80692-84-9



9 791280 692849 >

€ 9,90

DRAGONBANE

SVILUPPATORE CAPO ED EDITORE

Tomas Härenstam

TESTI ADDIZIONALI

Andreas Marklund (*testo introduttivo, mostri, La Cripta del Cavaliere*),
Krister Sundelin (*magia*),
Marco Behrmann (*personaggi pregenerati*)

ILLUSTRATORE CAPO

Johan Egerkrans

ILLUSTRAZIONI ADDIZIONALI

Anton Vitus, Niklas Brandt

PROGETTO GRAFICO

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

IMPAGINAZIONE

Dan Algstrand

TRADUZIONE

Niklas Lundmark

MAPPE

Niklas Brandt

PROOFREADING

Brandon Bowling

REVISIONE DELLE REGOLE

Jonas Ferry,
Marco Behrmann,
Nils Karlén,
Kosta Kostulas

PIATTAFORME DIGITALI

Martin Takaichi

RESPONSABILE EVENTI

Anna Westerling

RESPONSABILE PR

Boel Bermann

SUPPORTO CLIENTI

Daniel Lehto, Jenny Lehto

PLAYTESTER

Marco Behrmann, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Anna Westerling, Jonas Ferry, Fredrik Jarl, Kristoffer Sjöo,
Henric Löfqvist, Kalle Henricsson, Krister Sundelin, Andreas Ekeroot, Johan Osbjer, Niklas Fröjd,
Emma Fahlström, Olle Karlsson, Mattias Strandberg, Sara Engström, Maximilian Pukk Härenstam

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A

Roger Undhagen, Orvar Säfström, Fredrik Malmberg, Anders Blixt, Pelle Nilsson, Kiku
Pukk Härenstam, Stella Härenstam, Stephen Perrin, Chaosium Inc., e tutti quelli che
hanno contribuito a questo gioco finanziandolo e condividendo preziosi consigli.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

RESPONSABILE EDITORIALE

Nicola Degobbis

SUPERVISIONE

Francesco Castelli, Marco Munari

TRADUZIONE

Francesco Rizzo

IMPAGINAZIONE

Marco Munari

REVISIONE

Emanuele Mignolli

PROOFREADING

Marco Munari

Dragonbane è un marchio registrato di Fria Ligan AB.

©2023 Fria Ligan AB ©2023 Need Games srl

Stampato in Europa

INTRODUZIONE



Benvenuti al Quickstart di *Dragonbane*. Questo fascicolo contiene una versione semplificata delle regole base del gioco, oltre a dei Personaggi pregenerati e l'avventura *La Cripta del Cavaliere*, pronta per essere giocata.

TU E GLI ALTRI

La maggior parte delle regole di questo gioco sono scritte in seconda persona, cioè parlando a "te". Le regole applicate a te saranno anche applicate agli altri, Personaggi o PNG (personaggi controllati dal GM), a meno che non sia indicato diversamente.

I GIOCATORI

Tutti i giocatori eccetto uno interpreteranno degli avventurieri nel mondo di *Dragonbane*, chiamati *Personaggi*. Sarai tu a decidere cosa il tuo Personaggio pensa e prova, fa e dice, ma non cosa gli accade. Il tuo compito come giocatore è di immedesimarti nel tuo Personaggio.

Dragonbane si adatta al meglio con gruppi dai tre ai cinque Personaggi. Si può giocare con più o meno giocatori, ma sarà necessario apportare modifiche all'avventura.

IL GAMEMASTER

L'ultimo giocatore è il Gamemaster, o GM. Questi deve descrivere il mondo di *Dragonbane*, interpretare le persone che incontrerete nelle vostre cacce al tesoro (chiamati Personaggi Non Giocanti, o PNG) e controllare i mostri nascosti nelle profondità.

Il gioco è una conversazione tra i giocatori e il GM, botta e risposta finché non accade una situazione critica con un esito incerto. A questo punto bisogna tirare fuori i dadi (per approfondire vedi più avanti).

DADI

Tutto ciò che ti serve per giocare, oltre a questo fascicolo e qualche matita, sono i dadi. *Dragonbane* usa diversi tipi di dadi, con quattro, sei, otto, dieci, dodici e venti facce, chiamati D4, D6, D8, D10, D12 e D20. Puoi acquistare questi dadi nei negozi di hobbistica e modellismo o sui siti specializzati on line. In alternativa puoi scaricare un'app apposita sul tuo smartphone o tablet.

MISURARE IL TEMPO

Per misurare il tempo in *Dragonbane* si usano tre unità temporali. I Round sono usati in combattimento, mentre l'Intervallo e il Periodo sono usati in altre situazioni.

UNITÀ DI TEMPO	DURATA	TEMPO NECESSARIO PER
Round	10 secondi	Eseguire un'azione in combattimento, eseguire un round di riposo (pag. 18).
Intervallo	15 minuti	Esplorare una stanza, eseguire un riposo breve (pag. 18).
Periodo	6 ore	Camminare per 15 km, eseguire un riposo lungo (pag. 18).

Il compito del GM è di sfidare i Personaggi ponendo degli ostacoli lungo il loro percorso, costringendoli a mostrare di che pasta sono fatti; ma non sta a lui decidere tutto ciò che accade nel gioco, e sicuramente non come la storia dovrebbe finire. Questo viene deciso durante la partita, e lo scopo del gioco è proprio di scoprirlo.

INIZIA A GIOCARE

L'avventura ti attende nel mondo di *Dragonbane*! Tutto ciò che devi fare prima di giocare l'avventura *La Cripta del Cavaliere*, inclusa in questo Quickstart, è quanto segue:

1. Decidere chi sarà il GM.
2. Far scegliere a ogni giocatore un Personaggio pregenerato.
3. Far leggere al GM il regolamento e l'avventura. Anche i giocatori possono leggere le regole, ma non devono leggere l'avventura.
4. Che il gioco abbia inizio!

REGOLE OPZIONALI

Riquadri in verde come questo descrivono le regole opzionali. Danno più profondità e complessità al gioco, ma la storia funziona bene anche senza. Potresti iniziare a giocare senza usarle e aggiungerle man mano che familiarizzi con il gioco.

LE REGOLE BASE



IL TUO PERSONAGGIO

Il Personaggio è il tuo strumento, i tuoi occhi e orecchie in questo mondo. Prendilo sul serio e interpretalo come fosse una persona vera. Prova a metterti nei suoi panni: questo renderà tutto più divertente.

Il Manuale Base di *Dragonbane* descrive dettagliatamente come creare il tuo Personaggio e tenerne traccia sulla *scheda del personaggio*. In fondo a questo Quickstart troverai cinque Personaggi pregenerati, pronti all'avventura!

STIRPI

In *Dragonbane* ci sono sei stirpi giocabili: umani, nani, halfling, elfi, mallardi e lupinidi. Ogni stirpe possiede una *capacità innata* che nessun altro può apprendere (i mallardi ne hanno due). Ogni Personaggio pregenerato ha la propria capacità innata descritta alla fine di questo fascicolo. Per usare queste capacità, il più delle volte, si utilizzano i Punti Volontà (vedi in seguito).

PROFESSIONI

Tutti i Personaggi sono avventurieri, ma hanno appreso un paio di cose prima dell'inizio del gioco. Nel manuale base di *Dragonbane* sarà descritta un'ampia scelta di professioni.

ATTRIBUTI

Il tuo avventuriero ha sei attributi base che indicano le sue competenze fisiche e mentali, in scala da 3 a 18. Più alto il valore, maggiore la competenza.

- ♦ **Forza (FOR):** Pura potenza muscolare.
- ♦ **Costituzione (COS):** Forma fisica e resilienza.
- ♦ **Agilità (AGI):** Controllo del corpo, velocità e abilità motorie.
- ♦ **Intelligenza (INT):** Acutezza mentale, intelletto e capacità di ragionamento.
- ♦ **Volontà (VOL):** Autocontrollo e concentrazione.
- ♦ **Carisma (CAR):** Personalità ed empatia.

VALORI DERIVATI

In base ai tuoi attributi, avrai un numero di valori derivati che possono essere usati in vari modi.

Movimento: Questo valore determina quanti metri puoi correre in un round di combattimento (pag. 11).

Danno Bonus: Il danno bonus aumenta il danno inflitto dai tuoi attacchi. Hai due danni bonus separati, uno per le armi che utilizzano FOR e uno per le armi che utilizzano AGI.

Punti Ferita (PF): Questo valore determina quanti danni puoi subire. Il numero massimo di PF è pari al tuo attributo di COS.

Punti Volontà (PV): I Punti Volontà sono usati per gli incantesimi, oltre che per le capacità innate ed eroiche. Il numero massimo di PV è pari al tuo attributo di VOL.

ABILITÀ

Le abilità rappresentano la conoscenza e le competenze ottenute durante (o precedentemente) la tua vita da avventuriero. Sono importanti, dato che determinano l'efficacia di certe azioni nel gioco, e vengono misurate dal *livello di abilità*, in scala da 1 a 18. Maggiore il valore, migliore l'abilità.

CAPACITÀ EROICHE

Le capacità eroiche sono abilità speciali che ti danno vantaggi e benefici durante il gioco. I Personaggi pregenerati alla fine di questo fascicolo hanno ognuno una capacità eroica, ad eccezione del mago, che usa invece la magia.

DEBOLEZZA

Il tuo Personaggio è un abile individuo che rischia la pelle per l'onore, l'oro e l'avventura. Nonostante questo, persino un avventuriero ha una debolezza, un tallone d'Achille, che può metterlo in pericolo.

La tua debolezza aggiunge profondità e personalità al Personaggio e può anche essere usata dal GM per creare sfide personalizzate. Questa meccanica è descritta nel regolamento completo del gioco.

ATTREZZATURA

Sulla scheda del personaggio potrai annotare tutti gli oggetti che stai trasportando. Ogni arma che hai *a portata di mano*, come anche armatura, copricapo e scudo che indossi, saranno elencati nei rispettivi riquadri, mentre gli altri oggetti sono segnati nell'Inventario, uno per riga.

Qualunque cosa non sia segnata nella scheda, non è in tuo possesso.

INGOMBRO

Nel tuo Inventario puoi trasportare senza alcuna difficoltà un numero di oggetti pari a metà della tua FOR, arrotondato per eccesso. Solo gli oggetti scritti nella sezione Inventario influenzano l'ingombro.

CIMELIO

Oltre al tuo normale equipaggiamento possiedi anche un cimelio, un oggetto di grande valore sentimentale che porti sempre con te. Un cimelio è un piccolo oggetto senza alcun uso pratico, ma una volta per sessione di gioco puoi usarlo per riprenderti da una condizione aggiuntiva durante un riposo breve (pag. 18).

Armi a Portata di Mano: Puoi avere fino a tre armi *a portata di mano*, ovvero alla cintura o comunque subito disponibili per l'uso in combattimento. Le armi a Portata di Mano sono segnate nella sezione Armi e non vanno a influire sull'ingombro. Gli Scudi contano come armi e sono anch'essi segnati qui.

Copricapo e Armatura: Ogni copricapo o armatura che indossi sono segnati nella rispettiva sezione e non influiscono sull'ingombro.

Cibo: In termini di ingombro, fino a quattro razioni di cibo contano come un oggetto. Segna sempre nel tuo Inventario il numero di razioni rimaste.

Torce e Lanterne: Una torcia, lampada o lanterna sono un oggetto. Il loro fuoco può spegnersi (pag. 18) e possono essere riempite con olio per lampade.

MONETE

Le transazioni monetarie sono solitamente eseguite con le monete d'argento. Le monete di bronzo sono usate per quelle più piccole e quelle d'oro per quelle più onerose. Dieci monete di bronzo equivalgono a una d'argento e dieci d'argento a una d'oro. Le monete che ottieni nella creazione del Personaggio possono acquistare ulteriore equipaggiamento iniziale.

Frecce e Sassi da Lancio: Non devi contare ogni singola freccia che trasporti, ogni faretra conta come un singolo oggetto. Fintanto che hai questo oggetto, puoi usare la tua arma. Non serve segnare i sassi da lancio, si presume che tu ne abbia a sufficienza.

Oggetti Pesanti

In termini di ingombro, gli oggetti molto pesanti contano come due, tre o anche più oggetti normali. Questi saranno indicati con un peso di 2, 3, 4 e così via. Nel tuo Inventario, gli oggetti pesanti occupano un numero di righe pari al loro peso. Se il peso non è specificato, è sempre 1.

Oggetti Minuscoli

Oggetti piccoli e leggeri che possono essere nascosti in una mano sono chiamati minuscoli. Gli oggetti di questa taglia non influiscono sull'ingombro e sono segnati nella sezione apposita della scheda del personaggio e non occupano spazio nell'Inventario.

Monete: Le singole monete sono considerate oggetti minuscoli e non influiscono sul tuo Ingombro fintanto che sono meno di 100. Dalle 100 alle 199 contano come un oggetto, da 200 a 299 come due, e così via.

Sovraccarico

Per breve tempo, puoi trasportare più del tuo normale limite di ingombro. In questo caso, dovrai superare un tiro di FOR ogni volta che vuoi muoverti in un round di combattimento o viaggiare per un'unità temporale corrispondente a un Periodo. Se fallisci il tiro, dovrai scegliere se lasciare gli oggetti che stai trasportando o stare fermo dove ti trovi.

Trasportare gli Altri: Mentre trasporti un'altra persona, diventi automaticamente sovraccarico e non puoi combattere.

TIRARE I DADI

Il gioco ha un totale di trenta abilità base, escludendo quelle secondarie come le scuole di magia. Sono descritte dettagliatamente nel manuale base, quindi questo Quick-start spiega solo brevemente come usarle.

Per usare un'abilità, prima descrivi ciò che il tuo Personaggio sta cercando di compiere e poi tira un D20. Se il risultato del tiro è pari o inferiore al tuo livello di abilità, allora la tua azione avrà successo. In combattimento, le tue abilità hanno spesso effetti specifici. Fuori dal combattimento, il GM o l'avventura che stai giocando determinano gli effetti del tiro.

TIRARE UN DRAGO

Tirare uno (1) su un D20 significa che hai avuto un successo particolare: è ciò che viene definito *tirare un drago*. In combattimento, questo tiro ha degli effetti specifici, come aumentare il danno. Fuori dal combattimento, il GM ne sceglie l'effetto. Ecco alcuni suggerimenti:

- ◆ Stupisci tutti quelli che ti circondano.
- ◆ Riesci a fare più di quanto intendessi.
- ◆ L'azione viene eseguita più velocemente del solito.

TIRARE UN ATTRIBUTO

Quando nessuna abilità sembra adatta alla situazione, il GM può richiedere di tirare utilizzando un attributo base, per esempio un tiro di Forza per sollevare qualcosa di pesante. Se esiste l'abilità che comprende l'azione specifica che vuoi compiere, allora il tiro dovrà basarsi su quella. In casi poco chiari, il GM decide cosa è più appropriato.

UNA SOLA OCCASIONE

Da regolamento, hai una sola occasione per avere successo in un'azione. Una volta tirato il dado, non potrai più ritirarlo per raggiungere lo stesso obiettivo. Dovrai invece provare qualcosa di diverso, aspettare che le circostanze cambino in maniera sostanziale o lasciare che sia un altro Personaggio a provare. Questa regola non si applica al combattimento.

FALLIMENTO

Un risultato di un tiro superiore al tuo livello di abilità indica il fallimento della tua azione. Per qualche ragione non riesci a raggiungere il tuo obiettivo: sentiti libero di descrivere, insieme al GM, ciò che accade. Il GM può anche decidere di aggiungere ulteriori conseguenze ai fallimenti per far proseguire la storia in modo più eccitante.

TIRARE UN DEMONE

Tirare un venti (20) sul D20 è chiamato *tirare un demone* e significa che il tiro sarà un fallimento a prescindere dal livello della tua abilità e da qualunque altra circostanza. Tirare un demone significa anche che il tiro non può essere *forzato* (regola opzionale, pag. 9). Questi tiri possono avere effetti aggiuntivi durante il combattimento, mentre fuori dal combattimento il GM può attribuire effetti come:

- ◆ Danneggi te stesso, qualcun altro o un oggetto.
- ◆ Ti rendi ridicolo davanti a tutti.
- ◆ Fai parecchio rumore.





FAVORI E CASTIGHI

Normalmente, il GM decide quanto un'azione sia difficile. Si tira il dado unicamente in situazioni impegnative, ma qualche volta il GM potrebbe voler evidenziare dei fattori esterni che possono aiutare o ostacolare un'azione. In questo caso potresti ottenere un *favore* o un *castigo* al tuo tiro.

In entrambi i casi tiri due D20, ma solo un risultato conta. Se hai un favore, il risultato migliore verrà applicato, mentre con un castigo dovrai tenere il risultato peggiore.

Favori o Castighi Multipli: Se disponi di favori o castighi multipli, tira dei D20 addizionali e considera solo il risultato minore o maggiore. Tieni presente che, a meno che tu non abbia un alto livello di abilità, i tiri con castighi multipli hanno una scarsa possibilità di successo.

Favore e Castigo: Può succedere di ottenere sia un favore che un castigo per lo stesso tiro. Ogni favore nega un castigo e viceversa. Se li hai entrambi, esegui un tiro

AIUTO DAGLI ALTRI

Altri Personaggi o PNG possono aiutarti a superare un tiro. Ciò dev'essere dichiarato prima di tirare e deve anche avere senso nella storia: l'individuo che ti aiuta deve essere presente fisicamente ed essere in grado di aiutarti nell'azione. Il GM ha l'ultima parola.

Quando qualcuno ti aiuta, ottieni un favore (pag. 6). In combattimento, aiutare conta come un'azione: aiutando qualcun altro perdi la tua azione per quel round. I PNG possono aiutarsi tra di loro come fanno i Personaggi. Un solo Personaggio può aiutare nel tiro.

normale (tira un solo D20). Se hai due favori e un castigo, contali come un favore (tira due D20).

FORZARE IL TIRO

Se fallisci un tiro di abilità o attributo, puoi decidere di *forzare il tiro*, che significa ritentare. Si applica il nuovo risultato, qualunque esso sia. Se hai favori o castighi, devi ritirare tutti i dadi. Non puoi mai forzare un demone (un 20 naturale).

Ogni volta che forzi un tiro, subisci immediatamente una condizione. Questo significa che subirai un castigo su ogni tiro di abilità basato su un attributo specifico e sui tiri contro l'attributo stesso. Ogni attributo è legato a una determinata condizione. Pertanto, ci sono sei diverse condizioni:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| ◆ Esausto – FOR | ◆ Arrabbiato – INT |
| ◆ Malaticcio – COS | ◆ Spaventato – VOL |
| ◆ Disorientato – AGI | ◆ Scoraggiato – CAR |

Decidi tu quale condizione ottieni per forzare il tiro, con due importanti restrizioni:

- ◆ Non puoi scegliere una condizione che hai già.
- ◆ Devi riuscire a spiegare come una condizione risulti da un'azione che stai cercando di eseguire. Il GM ha il diritto di rifiutare spiegazioni illogiche.

Quando hai tutte e sei le condizioni, non puoi più forzare i tiri. Oltre a questi effetti, le condizioni forniscono spunti su come interpretare un Personaggio. Segna le condizioni nella tua scheda.

Guarire dalle Condizioni: Puoi rimuovere una condizione riposando: Ulteriori informazioni a pag. 18.

PNG e Mostri: Solo i Personaggi possono forzare un tiro, non i PNG o i mostri.

TIRI CONTRAPPOSTI

A volte dovrai sconfiggere un nemico in un *tiro contrapposto* per aver successo nella tua azione. Questo significa che sia tu che il tuo avversario dovrete tirare un dado. Questi tiri vengono usati nel gioco con moderazione, e solo quando qualcuno si sta attivamente opponendo a te. In combattimento, conta come azione solo per chi sta eseguendo il proprio turno (parte attiva).

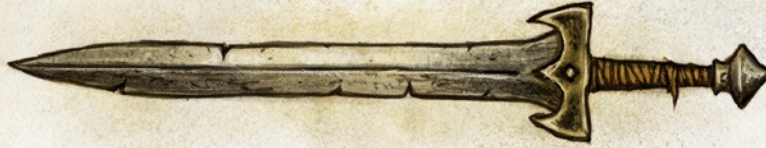
- ◆ Se il tuo tiro fallisce, anche la tua azione fallisce, a prescindere dal risultato dell'avversario.
- ◆ Se il tuo tiro ha successo mentre quello dell'avversario fallisce, la tua azione ha successo.
- ◆ Se entrambi avete successo nel tiro, la tua azione ha successo se il risultato del tuo tiro è *inferiore o pari* al risultato del tuo avversario. Se il risultato dell'avversario è inferiore al tuo, fallisci.

Tiri Forzati: Anche i tiri contrapposti possono essere forzati (regola opzionale, pag. 9), ma solo se sei parte attiva. Questo può essere fatto anche dopo il tiro del tuo avversario.



COMBATTIMENTO E DANNO





La vita di un avventuriero è difficile, e spesso violenta. In *Dragonbane* puoi incontrare bestie selvagge, malvagi razziatori e mostri demoniaci. Per il tuo

Personaggio, il combattimento può rivelarsi arduo, qualche volta perfino fatale. Prima di ogni combattimento devi sempre chiederti: ne vale la pena?

ROUND E INIZIATIVA

Il combattimento si svolge in *round*, ognuno dei quali rappresenta circa dieci secondi. All'inizio di ogni round, il primo passaggio è decidere chi ha l'iniziativa, ovvero l'ordine in cui agiranno i combattenti.

PESCARRE L'INIZIATIVA

Per determinare l'iniziativa, si usano dieci carte numerate da 1 a 10. La scatola base include delle carte personalizzate per questo scopo, ma anche delle normali carte da gioco vanno bene, basta contare l'Asso come 1. Ogni giocatore che partecipa al conflitto, volontariamente o meno, pesca una carta casuale all'inizio di ogni round, mentre il GM pesca per i PNG. Questo si chiama *pescare l'iniziativa*.

Il numero sulle carte determina l'ordine in cui si dovrà agire, partendo dal numero più basso, finché tutti non hanno agito. Il tuo posto nell'ordine di iniziativa si chiama turno.

Posiziona la tua carta iniziativa vicino alla tua scheda in modo che tutti possano vedere l'ordine in cui ogni giocatore agirà. Anche il GM farà lo stesso. Quando tutti i partecipanti hanno svolto il loro turno, il round è finito e ne inizierà uno nuovo, pescando nuovamente le carte iniziativa.

INIZIATIVA PER I PNG

Per semplificare le cose, soprattutto in battaglie su larga scala, il GM può pescare una singola carta iniziativa per un intero gruppo di PNG, facendoli agire nello stesso turno per quel round. L'ordine tra di loro è deciso dal GM.

SORPRESA

Se il GM ritiene che il tuo attacco possa cogliere l'avversario di sorpresa, potrai scegliere la carta iniziativa che preferisci per il primo round di combattimento. Se a questo attacco a sorpresa partecipano più Personaggi, tutti possono scegliere la propria carta, mentre i restanti combattenti pescano l'iniziativa dalle carte rimanenti. All'inizio del secondo round tutti pescano l'iniziativa come di consueto.

ATTENDERE

Durante il tuo turno, puoi decidere di *attendere*. Questo significa che scambierai la carta iniziativa, e quindi il tuo posto nell'ordine di iniziativa, con un'altra creatura il cui turno viene dopo il tuo. Puoi scambiare l'iniziativa con un Personaggio o con un PNG (o un gruppo di PNG che agisce nello stesso turno) senza che si possa rifiutare lo scambio. Ad ogni modo, non puoi scambiare l'iniziativa con chi ha già agito in questo round o con un altro Personaggio che ha scelto di attendere prima di te.

Mostri: I mostri (pag. 20) hanno spesso turni multipli in un singolo round e quindi dovranno pescare più carte iniziativa. In questo caso, puoi decidere con quale carta fare lo scambio, fintanto che è successiva al tuo turno nell'ordine di iniziativa. I mostri non decidono mai di attendere.

AZIONE E MOVIMENTO

Durante il tuo turno nel round, puoi *muoverti* ed eseguire *una sola azione*. Devi semplicemente spiegare come vuoi muoverti e agire e, se necessario, tirare i dadi per vedere se hai successo.

Puoi decidere se muoverti prima di agire o viceversa. Puoi perfino usare parte del tuo movimento, eseguire un'azione, e finire di muoverti.

AZIONI

Un'azione in combattimento può significare varie cose, ma la lista sottostante riassume le più comuni. Queste azioni sono descritte più in dettaglio successivamente nel capitolo.

Azioni Gratuite: Azioni minori come estrarre un'arma a portata di mano, lasciar cadere un oggetto, gettarsi a terra, rialzarsi o urlare qualche parola sono tutte *azioni gratuite*. Vedi il riquadro accanto per una lista completa. Queste non contano come azione nel round ma puoi eseguirne solo *una di ogni tipo* per round e solo nel tuo turno. Per esempio puoi gettarti a terra o rialzarti nel tuo turno, ma non entrambi.

REAZIONI

Alcune azioni non vengono svolte nel tuo turno, ma in quello dei tuoi avversari. Sono chiamate *reazioni* e includono azioni come parare o schivare. Questo consuma il tuo turno nel round, il che vuol dire che non puoi usare una reazione se hai già agito nel tuo turno. Dopo aver eseguito una reazione, gira la tua carta iniziativa.

AZIONI GRATUITE

- ◆ **Estrarre l'Arma:** Estrarre, cambiare o rinforzare un'arma a portata di mano.
- ◆ **Cambiare Posizione:** Gettarsi a terra o alzarsi.
- ◆ **Gettare un Oggetto:** Lasciar cadere un oggetto a terra.
- ◆ **Urlare:** Pronunciare o gridare qualche parola.

AZIONI

Puoi fare diverse cose durante un'azione in combattimento, ma le più comuni sono riassunte qui. Le regole per queste azioni si trovano più avanti.

- ◆ **Scatto:** Questa azione raddoppia il tuo valore di movimento nel round.
- ◆ **Attacco in Mischia:** Può essere eseguito contro nemici entro 2 metri (4 metri per le armi lunghe).
- ◆ **Attacco a Distanza:** Gli attacchi con armi a distanza possono essere eseguiti contro nemici entro la Portata dell'arma.
- ◆ **Parata:** Sia attacchi in Mischia che a Distanza possono essere parati, ma bloccare un attacco a Distanza richiede uno scudo. Parare è una reazione che avviene fuori dal tuo turno, ma sostituisce la tua regolare azione nel round.
- ◆ **Schivata:** Anche schivare un attacco in Mischia o a Distanza è una reazione.
- ◆ **Raccogliere un Oggetto:** Raccogliere un oggetto da terra entro 2 metri, o dal tuo Inventario.
- ◆ **Equipaggiare/Rimuovere Armatura/Copricapo:** Le armature e i copricapi ti proteggono dal danno, ma limitano anche i movimenti.
- ◆ **Primo Soccorso:** L'abilità GUARIRE è usata per salvare la vita a qualcuno che ha i PF a zero e rischia di morire.
- ◆ **Incitare:** Puoi PERSUADERE un altro PG con zero PF a riprendersi e continuare a combattere.
- ◆ **Sfondare una Porta:** Le porte possono subire un certo ammontare di danni prima di rompersi.
- ◆ **Scassinare una Serratura:** Scassinare una serratura richiede un tiro di RAPIDITÀ DI MANO. Provarci senza grimaldello infligge un castigo.
- ◆ **Usare un Oggetto:** Usare una pozione o un altro oggetto entro 2 metri da te.
- ◆ **Attivare Capacità:** Usarne una innata o eroica.
- ◆ **Lanciare un Incantesimo:** Nella maggior parte dei casi, lanciare un incantesimo conta come un'azione. Ciò include i trucchetti magici. Alcuni sono reazioni e non richiedono un'azione, mentre altri, chiamati rituali, richiedono più tempo. Per ulteriori dettagli sulla magia, vedi Capitolo 4.
- ◆ **Aiutare:** Aiutare un altro Personaggio gli concede un favore a un tiro durante questo round.
- ◆ **Round di Riposo:** Puoi riposare e recuperare D6 PV. Puoi usarla solo una volta per Periodo.

Reazioni e Movimento: Quando esegui una reazione, perdi anche il movimento nel round. Alcune reazioni come schivare o parare ti permettono di muoverti. Puoi approfondire nella sezione Combattimento in Mischia a pag. 14.

MOVIMENTO

Normalmente, puoi muoverti di un numero massimo di metri pari al tuo valore di Movimento, ma ci sono alcuni casi speciali da considerare:

Scatto: Scegliendo di *scattare* come azione nel round, puoi muoverti del doppio del normale.

Alzarsi o Accucciarsi: Puoi gettarti a terra o alzarti come parte del movimento. Sono azioni gratuite e non influiscono sul tuo movimento di per sé, ma possono essere eseguite solo nel tuo turno.

Balzo: Come parte del movimento, con un tiro di ACROBAZIA puoi eseguire un balzo orizzontale lungo fino alla metà del tuo valore di movimento. Se la distanza è un quarto del tuo movimento o meno, non serve tirare.

Porte: Oltrepassare una porta chiusa ma non a chiave richiede metà del tuo movimento del round. Se non puoi muoverti oltre, rimani sull'uscio della porta aperta. Una porta chiusa a chiave dev'essere scassinata o sfondata.

Nemici: Non puoi oltrepassare un nemico in piedi, cercherà di fermarti. Una creatura umanoide di taglia media può bloccare un'area di circa 2x2 metri, mentre i mostri bloccano aree più grandi. Per superare un nemico che blocca la zona, dovrai prima atterrarlo o ridurre i suoi PF a zero. Gli individui amichevoli possono essere superati senza alcun problema.

Attacco Gratuito: Se ti trovi entro 2 metri da un nemico e vuoi allontanartene, dovrai fare un tiro di SFUGGIRE. Non conta come azione ma, se fallisce, permette al nemico di eseguire immediatamente un attacco in mischia contro

di te: un *attacco gratuito*. Questo non conta come azione e non può essere parato o schivato. Tieni presente che subisci un attacco gratuito anche se inizi il tuo movimento a distanza ma passi accanto a un nemico. Muoversi *attorno* a un nemico non causa attacchi gratuiti fintanto che rimani entro 2 metri di distanza.

ATTACCO FURTIVO

Spesso la chiave per vincere un conflitto è attaccare il nemico quando meno se lo aspetta.

Attacco Furtivo: Quando ti avvicini a qualcuno senza essere scoperto e attacchi, l'azione si chiama *attacco furtivo*. Per prima cosa esegui un tiro di SGATTAIOLARE, ma per avvicinarti abbastanza da eseguire un attacco in mischia (entro 2 metri) subisci un castigo. Se fallisci, il nemico ti nota e si pesca l'iniziativa.

Se hai successo, l'attacco prende di sorpresa il nemico, il che significa che puoi scegliere la carta iniziativa che preferisci. Ottieni anche un favore all'attacco e il bersaglio non può schivare o parare. Usare un'arma *infida* aumenta il danno di un dado (per esempio 2D8 anziché D8). Gli attacchi furtivi sono eseguiti uno per uno, da un attaccante nei confronti di un bersaglio.

Imboscata: Un tipo speciale di attacco furtivo è detto *imboscata*: attendere un nemico e attaccarlo non appena ti passa accanto. In questo caso, ogni vittima esegue un tiro di CONSAPEVOLEZZA per accorgersi dell'imboscata, con un castigo se l'attaccante è ben preparato. Chiunque fallisca ottiene la carta inferiore (partendo dal 10 e salendo), pescata a caso.

GIRARE LA CARTA INIZIATIVA

Una volta terminato il tuo turno nel round, puoi girare a faccia in giù la carta iniziativa per rendere chiaro a tutti che hai già agito. Questo significa che non potrai eseguire alcuna reazione (come parare un attacco) successivamente nel round.

MAPPE DA COMBATTIMENTO

Le mappe con griglia sono utili per il combattimento, in quanto possono essere usate per tenere traccia dei vari posizionamenti. Una mappa simile è inclusa nell'avventura *La Cripta del Cavaliere* alla fine di questo Quickstart. Questa mappa contiene porte, muri e altri dettagli e ogni riquadro rappresenta un'area di 2x2 metri.

Da regolamento, ogni riquadro può essere occupato da una sola persona alla volta, ma è possibile attraversare una zona occupata da un alleato. I movimenti e gli attacchi in diagonale sono permessi, tranne se entrambi i riquadri tra i quali devi passare sono bloccati o occupati da avversari ostili.

COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Per attaccare qualcuno in mischia, devi generalmente trovarti entro 2 metri dal tuo bersaglio. Sulla griglia della mappa da combattimento dovrai essere posizionato in un riquadro adiacente al nemico (anche in diagonale). Quando attacchi corpo a corpo, usa l'abilità che copre la tipologia di arma che stai brandendo.

Danno: Se l'attacco va a segno, l'arma determina quale dado tirare per stabilire quanto danno hai inflitto al nemico. Il danno può essere aumentato dal Danno Bonus e tirando un drago, e può essere ridotto dall'armatura.

Danno Bonus: Il tuo Danno Bonus è determinato dal valore dell'attributo sul quale si basa l'arma, AGI o FOR.

Arma: Puoi avere fino a tre armi *a portata di mano*, segnate nella sezione Armi della scheda del personaggio. Per attaccare con un'arma, dev'essere anche estratta. Estrarre un'arma a portata di mano o cambiare la tua arma estratta con un'altra arma a portata di mano sono azioni gratuite. Raccogliere un'altra arma da terra o dal tuo Inventario richiede invece un'azione regolare.

Requisiti di Forza: Alcune armi richiedono un valore minimo di FOR. Se il tuo valore di FOR è inferiore a quello richiesto, subisci un castigo in ogni attacco o parata

con quell'arma. Se la tua Forza è inferiore alla metà del valore richiesto, non puoi usare quell'arma.

Impugnatura: Le armi richiedono una o due mani per essere usate. Puoi estrarre e utilizzare o un'arma a due mani o due armi a una mano (scudo compreso). Il requisito di FOR delle armi a una mano è ridotto di 3 se le si impugna a due mani.

Armi Lunghe: Un attacco effettuato con un'arma con la qualità *lunga* (come una picca o una lancia) può colpire bersagli fino a 4 metri di distanza (due riquadri). Con un'arma simile è anche possibile attaccare al di là di un combattente amico e colpire un nemico dalla parte opposta.

BERSAGLI PRONI

Se sei in piedi e il tuo nemico è steso a terra, il tuo attacco ottiene un favore e infligge un D6 di danno aggiuntivo.



SPINTONARE

Se colpisci un nemico con un attacco in mischia e il tuo danno bonus FOR è maggiore di quello del tuo avversario, puoi decidere di spingere il nemico fino a 2 metri in qualsiasi direzione (in un riquadro adiacente, se usi la mappa) oltre a infliggere danno.

Questo movimento non conta nel suo totale del round e non innesca attacchi gratuiti.

I mostri non possono spintonare o essere smossi.

TIPI DI DANNO

Ci sono tre tipi di danno: tagliente, perforante e contundente. I tipi di danno delle armi dei personaggi pregenerati sono indicati nelle rispettive schede. Alcune armi, come le spade, possono infliggere sia danni taglienti che perforanti, ma dovrai dichiarare se stai effettuando un affondo o un fendente prima di tirare il dado. Il tipo di danno influenza l'efficacia dell'armatura, e i mostri possono essere resistenti a certi tipi di danno.

COLPI CRITICI

Tirando un drago quando attacchi ottieni un *colpo critico*. Questo significa che solamente un altro drago permetterà di parare o schivare questo colpo e, inoltre, potrai scegliere uno dei seguenti effetti:

- ♦ Tira il doppio dei dadi del danno dell'arma, prima di aggiungere il danno bonus o altri modificatori. Per esempio, se ottieni un colpo critico con uno spadone (2D6 danni) e hai un danno bonus D4, il critico colpirà per 4D6+D4 danni.
- ♦ Puoi eseguire immediatamente un secondo attacco contro un altro nemico, come azione gratuita.
- ♦ L'armatura è inefficace contro questo attacco, dato che riesci a individuare un'apertura o un punto debole. Questo effetto può essere scelto solo se l'attacco infligge danni perforanti (regola opzionale, vedi più avanti).

PARARE

Quando vieni colpito da un attacco ravvicinato, puoi scegliere di *parare* con la tua arma o scudo. Nota che non puoi estrarre un'arma per parare, in quanto le azioni gratuite vengono eseguite solo nel tuo turno. Devi dichiarare che intendi parare prima che l'attaccante tiri i danni. Non puoi parare da disarmato. È anche impossibile parare e schivare lo stesso attacco. Puoi parare da prono. Per parare, esegui un tiro basato sul tuo livello di abilità nell'arma.

Reazione: Parare è una reazione e, dato che sostituisce la tua regolare azione, devi immediatamente girare la tua carta iniziativa. Questo significa che non puoi parare se hai già eseguito un'azione durante il round.

Integrità: Se la tua parata ha successo, l'attacco nemico colpirà la tua arma o lo scudo, senza infliggerti alcun

danno. Tuttavia, se il danno supera l'integrità della tua arma, questa sarà danneggiata e non potrà essere utilizzata finché non verrà riparata con un tiro di ARTIGIANATO.

Scudo: Se hai estratto uno scudo, puoi usarlo al posto dell'arma per parare. Non c'è un'abilità per gli scudi, al suo posto puoi usare una qualunque abilità da mischia su FOR (qualunque eccetto COLTELLI e BASTONI).

Danno Perforante: Gli attacchi perforanti non danneggiano mai le armi o gli scudi usati per parare.

Mostri: Gli attacchi dei mostri (pag. 21) non possono essere parati, a meno che non sia specificato diversamente.

SCHIVARE

In alternativa alle parate, puoi provare a schivare un attacco. Non puoi parare e schivare lo stesso attacco, devi scegliere una delle due reazioni, e devi dichiarare di voler schivare prima che il tuo avversario tiri i danni. Puoi schivare da prono. Effettua un tiro di SFUGGIRE: se hai successo, schivi il colpo senza subire danni, mentre se fallisci, vieni colpito dall'attacco.

Reazione: Schivare è una reazione che, come per parare, non può essere eseguita se hai già agito nel round. Una volta effettuata la schivata avrai usato la tua azione del round e dovrai girare la tua carta iniziativa.

Movimento: Se la tua schivata ha successo puoi decidere, se vuoi, di spostarti fino a 2 metri in qualunque direzione senza innescare attacchi gratuiti contro di te.

Mostri: Gli attacchi dei mostri (pag. 21) possono essere schivati, a meno che non sia specificato diversamente.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Per usare un'arma a distanza devi prima estrarla (azione gratuita), proprio come in mischia. Sarebbe meglio che ti posizionassi a più di 2 metri dal tuo bersaglio (*non* in un riquadro adiacente), altrimenti otterrai un castigo sul tuo attacco. Tira usando l'abilità relativa all'arma che impugni. Per le armi da lancio, usa la stessa abilità che useresti in mischia (come **COLTELLI** o **LANCE**). Se l'attacco colpisce, l'arma determina quali dadi tirare per calcolare quanto danno infligge. Il danno può essere incrementato dal danno bonus e dal tiro di un drago, e viene ridotto dall'armatura.

Danno Bonus: Hai un danno bonus per le armi a distanza, proprio come in mischia.

Portata: La distanza massima (in metri) in cui puoi usare in modo efficace l'arma. Puoi mirare a bersagli al doppio della normale distanza, ma il tuo attacco subirà un castigo.

COLPI CRITICI

Tirare un drago su un attacco a distanza ha come risultato un colpo critico: ciò significa che può essere schivato solo se anche l'avversario tira un drago. Puoi inoltre scegliere uno dei seguenti effetti:

- ◆ Il danno della tua arma è raddoppiato, escluso il danno bonus o altri modificatori. Tira il doppio dei dadi che tireresti normalmente e somma i risultati. Per esempio, un colpo critico con un arco lungo infligge 2D12 danni.
- ◆ L'armatura e l'armatura naturale sono inefficaci contro questo attacco, dato che colpisce attraverso un'apertura o un punto debole. Questo effetto può essere scelto solo se l'attacco infligge danni perforanti (regola opzionale).

PARARE E SCHIVARE

Parare un attacco a distanza richiede uno scudo. Funziona allo stesso modo del combattimento ravvicinato, con la differenza che tirare un drago non ti permette di contrattaccare. Puoi schivare gli attacchi a distanza come quelli in mischia.

BERSAGLI OSCURATI

Se la tua visuale sul bersaglio è parzialmente oscurata da un oggetto o persona, amico o nemico che sia, il tuo attacco subisce un castigo. Sulla mappa, puoi colpire oltre una persona che sta tra te e il tuo bersaglio, ma con un castigo. Se il bersaglio è completamente fuori dalla tua linea visiva, magari nascosto dietro a un muro, non puoi colpirlo. Se giochi senza mappa, è il GM a decidere se la tua linea visiva è parzialmente o completamente bloccata.

DANNI

La vita di un avventuriero è dura e rischiosa. Le ricompense potranno essere enormi, ma l'unica cosa di cui sei sicuro è che durante il tuo viaggio subirai ogni sorta di danno. Subire danni riduce i tuoi punti ferita (PF).

ARMATURA

Indossare un'armatura di cuoio, di maglia o a piastre può proteggere il tuo corpo dai danni. Indossare o rimuovere l'armatura conta come un'azione in combattimento. L'armatura che stai indossando deve essere segnata nella sezione Armatura della scheda del personaggio e non conta nel tuo Ingombro. Puoi indossare solo un'armatura per volta. Alcune tipologie infliggeranno castighi a certi tiri di abilità o limiteranno i tuoi movimenti.

TIPI DI DANNO E ARMATURE

Se utilizzi la regola opzionale per i tipi di danno (pag. 15), vanno applicate le seguenti regole:

- ◆ Le armature in cuoio o cuoio borchiato guadagnano +2 al loro valore di armatura contro i danni contundenti.
- ◆ Le cotte di maglia guadagnano +2 al loro valore di armatura contro danni taglienti.

Se il tipo di danno non è dichiarato, l'armatura ha il suo normale effetto.

Valore di Armatura: L'efficacia di un'armatura è determinata dal suo valore di armatura. Ogni volta che subisci un danno da un attacco fisico, sottrai dal danno il valore di armatura. Se un danno da un attacco in mischia viene completamente negato, sarà l'arma attaccante a subire il danno, il che potrebbe romperla (vedi Integrità a pag. 15).

Copricapi: La tua armatura può essere combinata con un copricapo, che incrementa ulteriormente il tuo valore di armatura. Indossare o rimuovere un copricapo richiede un'azione. Quando usi certe abilità indossando un copricapo, potresti subire un castigo.

MORTE

Se i tuoi PF scendono a zero, cadi a terra e rischi di morire. Non puoi muoverti o eseguire azioni, puoi solo tentare di rialzarti (vedi sotto).

Tiri Morte: Nel tuo turno in ogni round seguente, dovrai fare un *tiro morte* , ovvero un tiro sulla tua COS. Questo tiro *non può* essere forzato se la regola opzionale viene utilizzata. Segna i risultati dei tuoi tiri morte nella tua

PNG A ZERO PF

Quando un PNG arriva a zero PF, non si effettua nessun tiro morte: è il GM a decidere se la persona vive o muore. Tuttavia, un PNG muore se colpito da un singolo colpo che lo uccide all'istante, proprio come un Personaggio.

scheda del personaggio. Dopo tre successi recuperi un D6 PF, mentre dopo tre tiri falliti, il tuo Personaggio muore. Tirare un drago conta come due successi, mentre un demone come due fallimenti. Se il combattimento termina, continua a contare i round finché non sono stati fatti tutti i tiri morte.

Danno Aggiuntivo: Se subisci dei danni mentre sei a zero PF, conta automaticamente come un tiro morte fallito.

Incitare: Un altro giocatore entro 10 metri e a portata d'orecchio può **PERSUADERE** il tuo Personaggio a riprendersi e combattere nonostante tu sia a zero PF. Questa conta come azione. Se ti riprendi, puoi continuare ad agire normalmente, ma devi continuare a fare tiri morte come descritto sopra. Puoi anche tentare di riprenderti da solo, tirando su VOL con un castigo (invece che **PERSUADERE**).

Salvare una Vita: Quando scendi a zero PF, un'altra persona può salvarti la vita superando un tiro di **GUARIRE**. Senza bende, il tiro ha un castigo. Questo conta come azione, e sono consentiti più tentativi. Se il tiro ha successo, smetti di fare tiri morte e recuperi un D6 PF. Non puoi salvarti la vita tu stesso in questo modo, nemmeno se ti sei ripreso da solo (vedi sopra). Le prove aggiuntive di **GUARIRE** non hanno effetto se non sei più a zero PF, eccetto durante un riposo (vedi pag. 18). Anche la magia può salvare vite.

Morte Istantanea: I PF non scendono sotto lo zero, ma se un singolo colpo riduce i tuoi PF a un valore negativo equivalente al massimo dei tuoi PF, il tuo Personaggio muore all'istante. È tempo di onorare l'avventuriero caduto e crearne uno nuovo!

CONDIZIONI

In questo gioco, puoi subire sei diverse condizioni, ognuna delle quali infligge un castigo su tutti i tiri basati su un attributo specifico e su tutti i tiri di abilità collegati a esso:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| ◆ Esausto – FOR | ◆ Arrabbiato – INT |
| ◆ Malaticcio – COS | ◆ Spaventato – VOL |
| ◆ Disorientato – AGI | ◆ Scoraggiato – CAR |

Subire una Condizione: Il modo più comune per subire una condizione è forzare un tiro (regola opzionale, pag. 9). Dopo averlo fatto, scegli una condizione e descrivi come la ottieni. Puoi subire condizioni anche in

altri modi, per esempio dall'attacco di un mostro o da una magia.

Condizioni Multiple: Se subisci una condizione che già ti affligge, dovrai sceglierne un'altra. Se diventi afflitto da tutte e sei le condizioni, perderai invece un D6 PV quando ne subisci un'altra. Se esaurisci i PV, perdi invece un D6 PF.

Guarire dalle Condizioni: Puoi curare una condizione a tua scelta durante un riposo breve, mentre un riposo lungo le rimuove tutte.

GUARIRE E RIPOSARE

I PF e PV persi si recuperano riposando. Ci sono tre tipi di riposo: il round di riposo, quello breve e quello lungo. Mentre riposi, non puoi effettuare nessuna azione che richieda di tirare dadi o spendere PV.

Round di Riposo: Un rapido riposo che dura per un singolo Round e ti permette di recuperare un D6 PV, ma nessun PF. Puoi effettuarne soltanto uno per Periodo.

Riposo Breve: Un riposo che dura solo per un Intervallo. Durante un riposo breve guarirai di D6 PF, o 2D6 PF se qualcun altro si sta prendendo cura di te e supera un tiro di GUARIRE. Chi assiste con le cure non può riposare nello stesso momento e non può guarire più di una persona per riposo.

Durante un riposo breve recuperi anche un D6 PV e guarisci da una condizione a tua scelta. Se qualcosa di drammatico interrompe il riposo, gli effetti sono persi. Puoi effettuare un solo riposo breve per Periodo.

Riposo Lungo: Un riposo lungo dura per un intero Periodo e può essere effettuato solo in un posto sicuro senza nemici nei paraggi. Durante un riposo lungo recuperi tutti i PF e PV e guarisci da tutte le condizioni. Se viene interrotto da un combattimento o da un lavoro impegnativo, il riposo lungo non ha effetto.

Magia: Le magie permettono di guarire i PF più velocemente del normale.

ALTRI PERICOLI

OSCURITÀ

Nell'oscurità totale non puoi scattare (pag. 13) o colpire nemici con attacchi a distanza. Per attaccare un nemico in mischia, devi prima superare un tiro di CONSAPEVOLEZZA (non è un'azione).

Torçe: Una torcia illumina fino a 10 metri (cinque riquadri) in ogni direzione. Accendere una torcia richiede una pietra focaia e un acciarino, un fuoco o il truccetto magico INFIAMMA (pag. 25). Se nessuna di queste cose è disponibile, la si può accendere superando un tiro di SOPRAVVIVENZA, ma questo richiede un Intervallo di lavoro.

Una torcia si porta in una mano, il che significa che non potrai usare armi a due mani o una seconda arma a una mano allo stesso tempo, ma la torcia stessa può essere usata come arma e conta come una piccola mazza di legno che infligge danni da fuoco. Ogni volta che colpisci qualcuno con una torcia, dovrai tirare un dado per vedere se la fiamma si spegne (vedi sotto).

Le torçe possono restare accese per un Periodo, ma sono inaffidabili. Dopo ogni Intervallo, o quando il GM lo richiede per una maggior drammaticità, tira un D6. Se il risultato è 1, la torcia si spegne.

PAURA

Ci sono molte bestie terrificanti in agguato nelle rovine e nelle foreste di *Dragonbane*. Queste creature possono effettuare i cosiddetti *attacchi di paura*. Questi possono essere innescati anche dalla magia e altre esperienze orribili.

Quando sei in preda al terrore devi immediatamente fare un tiro di VOL. Questo tiro può essere forzato (regola opzionale) e non conta come azione. Eventi particolarmente spaventosi possono aggiungere un castigo al tiro. Se il tiro di VOL fallisce, tira sulla Tabella delle Paure nella pagina successiva.

VELENO

I veleni sono misurati dalla loro *potenza*. Un veleno debole ha una potenza di 9, uno medio di 12 e uno forte può avere una potenza di 15 o più. Ogni volta che ingerisci un veleno, il GM farà un tiro contrapposto (pag. 9) tra la potenza e la tua COS. Se vince il veleno, subirai il suo pieno effetto, mentre se superi la prova, ne soffrirai un effetto limitato. Il veleno non ha effetto sui mostri.



PNG: Per l'effetto del veleno contro i PNG, tira contro il loro valore massimo di PV.

Veleno Letale

- ◆ **Effetto Pieno:** Nel tuo turno, subisci D6 danni per Round finché i tuoi PF non scendono a zero. Se usi un antidoto in tempo, l'effetto è fermato.
- ◆ **Effetto Limitato:** Nel tuo prossimo turno subisci D6 danni.

Veleno Paralizzante

- ◆ **Effetto Pieno:** Diventi Esausto e devi fare un tiro di COS all'inizio di ogni turno (non è un'azione). Se fallisce, in questo round non puoi né muoverti né eseguire azioni (nemmeno gratuite). L'effetto svanisce dopo un Periodo o se ti viene dato un antidoto.
- ◆ **Effetto Limitato:** Diventi Esausto.

Veleno Soporifero

- ◆ **Effetto Pieno:** Diventi Disorientato e devi fare un tiro di COS all'inizio di ogni turno (non è un'azione). Se fallisce, cedi al sonno e resti addormentato per un Intervallo. Ricevere un antidoto o subire almeno un danno ti sveglia.
- ◆ **Effetto Limitato:** Diventi Disorientato.

FREDDO

Quando il freddo è pungente e non hai abbastanza riparo (stando al GM), devi tirare regolarmente SOPRAVVIVENZA. Normalmente esegui il tiro una volta per Periodo, ma il freddo estremo potrebbe farti tirare a ogni Intervallo o perfino ogni Round. Se non hai una coperta subisci un castigo al tiro, mentre una pelliccia ti fornisce un favore.

Se fallisci, subisci D6 PF e D6 PV e non potrai recuperarli o guarire le condizioni se non tramite la magia. Devi continuare a eseguire i tiri per sopportare il freddo, con le stesse conseguenze. Se scendi a zero PF mentre sei esposto al gelo, morirai al momento del tiro successivo. Solo quando ti scaldi, magari accanto a un falò, puoi smettere di tirare e recuperare normalmente.

CADERE

Cadere su una superficie dura infligge un numero di D6 danni contundenti pari a metà dell'altezza della caduta in metri, arrotondato per difetto. Una caduta da meno di due metri non infligge danni. Superare un tiro di ACROBAZIA dimezza il numero di D6 (arrotondato per eccesso). L'armatura non protegge dai danni da caduta.

TABELLA DELLE PAURE

D8 EFFETTO

- 1 **Indebolito.** La paura consuma la tua energia e determinazione. Perdi 2D6 PV (fino a un minimo di zero) e diventi Scoraggiato.
- 2 **Scosso.** Subisci la condizione Spaventato.
- 3 **Affannato.** La paura intensa ti lascia senza fiato e ti rende Esausto.
- 4 **Impallidito.** Il tuo volto diventa bianco come un lenzuolo. Tu e tutti i Personaggi entro 10 metri che ti vedono diventano Spaventati.
- 5 **Urlante.** Urli in preda al terrore, il che causa uno spavento immediato a tutti i Personaggi che ti possono sentire. Ognuno deve fare un tiro di VOL per resistere allo stesso attacco di paura.
- 6 **Furioso.** La tua paura diventa rabbia e sei obbligato ad attaccarne la fonte nel tuo prossimo turno, in un combattimento in mischia se possibile. Inoltre diventi Arrabbiato.
- 7 **Paralizzato.** Sei pietrificato dal terrore e non puoi muoverti. Non puoi eseguire azioni o movimento nel tuo prossimo turno. Esegui un altro tiro di VOL in ogni turno seguente (non è un'azione) per interrompere la paralisi.
- 8 **Panico Selvaggio.** In preda al panico, scappi dalla scena il più veloce possibile. Nel tuo prossimo turno devi scattare lontano dalla fonte della tua paura. Esegui un altro tiro di VOL in ogni turno seguente (non è un'azione) per smettere di correre e agire di nuovo normalmente.

NUOTARE E ANNEGARE

Tutti i Personaggi sanno nuotare. In acqua, il tuo valore di movimento è dimezzato rispetto che a terra. Mentre sei in acqua, non puoi eseguire attacchi a distanza e quelli ravvicinati subiscono un castigo. Manovre subacquee più complesse, come immergersi per cercare qualcosa, richiedono un tiro di NUOTARE. Subisci un castigo se indossi una cotta di maglia o un'armatura a piastre.

In acqua devi anche eseguire un tiro di NUOTARE dopo ogni Intervallo per restare a galla. Se indossi una cotta di maglia o un'armatura a piastre, devi tirare a ogni Round. Sott'acqua devi superare un tiro di COS ogni Round per trattenere il respiro (non è un'azione). Se fallisci, inizi ad annegare e subisci D6 danni ogni turno finché qualcuno non ti salva. Se scendi a zero PF mentre stai annegando, esegui i tiri morte normalmente, ma conta solo i fallimenti.

MOSTRI





Un *mostro* è una creatura di origine innaturale, un'orribile bestia che terrorizza le masse e sfida l'ordine naturale. Un gran numero di mostri è descritto nel manuale base del gioco e ne troverete alcuni nell'avventura *La Cripta del Cavaliere* in questo Quickstart.

I mostri sono controllati dal GM e agiscono all'incirca come i Personaggi e i PNG durante il combattimento. Ci sono, però, anche delle notevoli differenze che sono descritte sotto.

FEROCIA

Alcuni mostri sono talmente potenti da poter agire più volte nello stesso round. Questo è indicato dal loro valore di Ferocia. All'inizio di ogni round, il GM pesca una carta iniziativa per ogni punto di Ferocia. Il mostro ottiene un turno per carta, con un'azione e un movimento per ogni turno.

Attendere: Se un Personaggio scambia una carta iniziativa con un mostro (regola opzionale, pag. 11), sceglie una tra le carte disponibili. I mostri non attendono mai.

MOVIMENTO

Proprio come i Personaggi, i mostri hanno un valore di Movimento e possono muoversi prima o dopo i loro attacchi, o dividere il loro movimento tra prima e dopo l'azione. Nota che questo valore si riferisce al movimento *per turno* del mostro, non per round. Alcuni mostri hanno un valore di movimento diverso a terra, in acqua e in aria. Spiccare il volo o atterrare sono azioni gratuite.

ATTACCHI MOSTRUOSI

Un mostro usa sempre un *attacco mostruoso* per attaccare. Ogni mostro ha una serie di attacchi unici, riassunti in una tabella. Durante il turno di attacco del mostro, il GM tira un dado o sceglie un attacco tra quelli elencati. I mostri non tirano mai per colpire il loro bersaglio: *gli attacchi mostruosi colpiscono automaticamente*.

Eseguire un attacco mostruoso conta come un'azione. Eccetto quando specificato, questi attacchi hanno la stessa portata degli attacchi in mischia, ovvero 2 metri (un riquadro adiacente, se si usa la griglia).

Schivare e Parare: Da regolamento, gli attacchi mostruosi possono essere schivati (pag. 15), ma non parati.

Questa regola si applica anche agli attacchi ad area, ma non a quelli di paura. Le eccezioni a questa regola sono specificate nella descrizione dell'attacco mostruoso.

Condizioni: Gli attacchi mostruosi possono infliggere condizioni (pag. 17) ai Personaggi. Se il Personaggio subisce una condizione che già lo affligge, ne deve scegliere un'altra.

Attacchi Ripetuti: Un mostro non esegue mai lo stesso attacco due volte di seguito. Se il GM tirando ottiene lo stesso attacco mostruoso per due volte di fila, il secondo tiro diventerà l'attacco successivo. L'attacco 6 diventa un 1.

ABILITÀ

I mostri possono avere abilità, ma sono usate principalmente fuori dal combattimento o per tiri contrapposti, non per attacchi. Attaccano soltanto con gli attacchi mostruosi.

COMBATTERE I MOSTRI

Schivare e Parare: Tutti i mostri possono schivare e, se possiedono un'arma, persino parare. Ogni schivata o parata consuma una delle sue azioni del round (gira una carta iniziativa a tua scelta). Supera un tiro di abilità predefinito di 15 per tutte le schivate e parate dei mostri.

Armatura Naturale: Molti mostri hanno diverse forme di armatura naturale, che funziona come una normale armatura (pag. 16).

Oscurità: A meno che non sia specificato diversamente, i mostri possono vedere nell'oscurità e non soffrono gli effetti descritti a pagina 18.

RESISTENZE E IMMUNITÀ

Alcuni mostri sono *resistenti* a certi tipi di danno. Questo significa che tutti i danni di quel tipo sono dimezzati (arrotondando per eccesso). Possono persino esserne *immuni* e quindi non subire alcun danno da questi attacchi.

PAURA E PERSUASIONE

I mostri sono troppo terrificanti per potersi spaventare (pag. 18), ma molti di loro possono instillare paura nei Personaggi. I mostri sono anche immuni dall'abilità **PERSUADERE**, a meno che non sia scritto diversamente.

MAGIA





Alcuni dicono che la magia sia un dono dei draghi, altri una maledizione dei demoni e altri ancora una benedizione di divinità o spiriti. È vero che queste entità influenzano la magia e possono guidare gli stregoni che la esercitano, ma la verità è che la magia è una forza della natura che esiste in tutto il mondo fisico e persino oltre ad esso. La magia è descritta nel dettaglio nel manuale base di *Dragonbane*. Questo Quickstart offre solo un breve riassunto su come viene usata.

SCUOLE DI MAGIA

Ci sono diverse scuole di magia, ognuna con una diversa idea su cosa sia la magia e come questa funzioni. Nel manuale base sono descritte tre di queste scuole: Animismo, Elementalismo e Mentalismo. Ogni scuola vale come una diversa abilità.

USARE LA MAGIA

Un *incantesimo* è una formula con la quale uno stregone può influenzare e alterare il mondo attraverso mezzi magici. Molti incantesimi sono inclusi nel manuale base di *Dragonbane*, mentre in questo manuale è descritta una breve selezione insieme ai Personaggi pregenerati. Un incantesimo o lo conosci o non lo puoi usare. Non hai un livello abilità nei singoli incantesimi, ma solamente nella scuola. Tieni gli incantesimi nella tua memoria o in un libro degli incantesimi.

Trucchetti Magici

I cosiddetti *trucchetti magici* sono incantesimi minori e abbastanza innocui. Sono spesso le prime cose che uno stregone impara, allenando la mente a gestire gli incantesimi e il potere magico. Usare un trucchetto costa 1 PV e ha successo in automatico, ma conta comunque come un'azione in combattimento.

LANCIARE INCANTESIMI

Per lanciare un incantesimo, devi spendere Punti Volontà (PV) ed eseguire un tiro con l'abilità della relativa Scuola. Se hai successo, l'incantesimo avrà l'effetto previsto come da descrizione. In caso contrario, non ha effetto. Puoi forzare il tiro, se questa regola opzionale viene usata. I trucchetti magici hanno successo automatico e costano sempre 1 PV.

Livello del Potere

Il *livello del potere* di un incantesimo indica con quanto potere lo stai caricando e varia da 1 a 3. Lanciare un incantesimo costa 2 PV per livello. In altre parole, i normali incantesimi costano almeno 2 PV, mentre i trucchetti magici sempre 1 PV. Alcuni incantesimi non usano questo livello e costano sempre 2 PV.

Requisiti

Per lanciare un incantesimo, devi soddisfare uno o più *requisiti*, specificati nella descrizione di ogni incantesimo.

- ◆ **Parola:** L'incantesimo si attiva con una formula o una parola magica.
- ◆ **Gesto:** L'incantesimo si attiva con un movimento specifico delle mani.
- ◆ **Tramite:** L'incantesimo si attiva tenendo un oggetto in mano, come una bacchetta, sfera di cristallo o amuleto.
- ◆ **Ingredienti:** L'incantesimo si attiva usando un ingrediente specifico che viene consumato nel processo.

Alcuni incantesimi hanno requisiti multipli. Senza soddisfarli tutti, non puoi lanciare l'incantesimo.

Tempo di Lancio

A meno che non sia specificato diversamente, lanciare un incantesimo conta sempre come un'azione in combattimento. Nonostante questo, ci sono degli incantesimi a *reazione* che vengono lanciati al di fuori del tuo turno. A differenza delle reazioni di combattimento, come parare



o schivare, gli incantesimi a reazione *non* sostituiscono la regolare azione del round, il che significa che puoi lanciarne quanti ne vuoi, finché hai PV. I *rituali*, invece, richiedono un Intervallo o perfino un Periodo per essere lanciati.

Portata

Ogni incantesimo ha una portata massima. A differenza delle armi a distanza, gli incantesimi non possono essere usati su bersagli fuori portata. La portata personale indica che l'incantesimo ha effetto solo su chi lo ha lanciato.

Area d'Effetto: Alcuni incantesimi colpiscono un'intera area, chiamata *area d'effetto*. Quest'area ha sempre origine dallo stregone che lancia l'incantesimo, tranne quando specificato diversamente. Questi incantesimi possono essere schivati ma non parati, eccetto se specificato diversamente. Puoi escludere dall'effetto dell'incantesimo uno o più bersagli all'interno dell'area, subendo un castigo al tiro.

Sfera: Se la portata è a *sfera*, l'incantesimo ha effetto su tutti i bersagli entro l'area scelta, eccetto lo stregone stesso.

Cono: Se la portata è a *cono*, l'incantesimo avrà effetto su tutti i bersagli all'interno di un'area a forma di cono la cui larghezza è pari alla distanza dalla fonte dell'incantesimo. La portata indica la lunghezza del cono.

Durata

Ogni incantesimo specifica la durata del proprio effetto.

- ◆ **Istantaneo:** L'effetto accade all'istante e non dura nel tempo.
- ◆ **Round:** L'effetto dura fino alla fine del round.
- ◆ **Intervallo:** L'effetto dura per un Intervallo.
- ◆ **Periodo:** L'effetto dura per un Periodo.
- ◆ **Concentrazione:** L'effetto termina se compì un'altra azione, subisci danno e fallisci un tiro di VOL per resistere alla paura. Se vieni interrotto da una distrazione improvvisa, come un suono, effettua un tiro di VOL (non è un'azione) per mantenere la tua concentrazione.

Fallimenti, Draghi e Demoni

Se fallisci il tiro per lanciare un incantesimo, questo non ha effetto, ma spendi comunque i tuoi PV. Sei libero di descrivere come questo fallimento si manifesta nella storia, fintanto che non ha effetti di meccaniche di gioco.

Tirare un drago: Tirare un drago genera un effetto critico. Questo significa che il tuo bersaglio deve tirare un drago nei tentativi di resistere, parare o schivare l'incantesimo, e che puoi scegliere uno dei seguenti effetti:

- ◆ Il danno o la portata dell'incantesimo sono raddoppiati.
- ◆ L'incantesimo non consuma PV.
- ◆ Puoi lanciare immediatamente un altro incantesimo, ma con un castigo sul tiro.

Tirare un demone: Se tiri un demone, non puoi forzare il tiro.

INCANTESIMI

TRUCCHETTI MAGICI

Infiamma: Accendi o spegni una candela, torcia o lanterna entro 10 metri.

Calore/Gelo: L'area entro 10 metri da te diventa piacevolmente calda o fredda. L'effetto ti protegge dal freddo (pag. 19) per un Intervallo.

Sbuffo di Fumo: Un notevole sbuffo di fumo compare attorno a te. Molto popolare per ingressi drammatici e può fornire un favore a SGATTAIOLARE in situazioni specifiche determinate dal GM.

PALLA DI FUOCO

- ◆ **Grado:** 1
- ◆ **Scuola:** Elementalismo
- ◆ **Requisiti:** Parola, gesto
- ◆ **Tempo di Lancio:** Azione
- ◆ **Portata:** 20 metri
- ◆ **Durata:** Istantanea

L'incantesimo scaglia una palla di fuoco dalla tua mano o da un tramite al bersaglio, che può essere parata o schivata come un attacco a distanza. Se colpisce, infligge 2D6 danni e dà fuoco agli oggetti infiammabili. Ogni livello del potere dopo il primo aumenta il danno di D6 o crea una seconda palla di fuoco che colpisce un altro bersaglio entro portata.

RAFFICA DI VENTO

- ◆ **Grado:** 1
- ◆ **Scuola:** Elementalismo
- ◆ **Requisiti:** Parola, gesto
- ◆ **Tempo di Lancio:** Azione
- ◆ **Portata:** 10 metri (cono)
- ◆ **Durata:** Istantanea

L'incantesimo evoca un'enorme raffica di vento. Tutti gli oggetti e le creature fino a taglia umana all'interno dell'area e non ancorate al terreno vengono spinte di 2D4 metri e subiscono lo stesso valore di danni contundenti. Contro uno sciame (come i pipistrelli vampirici a pagina 30) l'incantesimo infligge 2D6 danni. Ogni livello del potere aggiuntivo aggiunge un dado.

COLONNA

- ◆ **Grado:** 1
- ◆ **Scuola:** Elementalismo
- ◆ **Requisiti:** Parola, gesto
- ◆ **Tempo di Lancio:** Azione
- ◆ **Portata:** 10 metri
- ◆ **Durata:** Periodo

L'incantesimo innalza una colonna, alta tre metri e larga uno, dal terreno o dal pavimento di pietra. Se qualcuno è fermo in quel punto, dovrà superare un tiro di ACROBAZIA (non è un'azione) per evitare di cadere dalla colonna. Se viene creata in un luogo col soffitto basso e il tiro viene fallito, la vittima invece subisce 2D6 danni contundenti.

Per ogni livello aggiuntivo del potere, l'altezza della colonna aumenta di tre metri, infliggendo danni da caduta per chiunque cada da là sopra (pag. 19).





LA CRIPTA DEL CAVALIERE



Nel cuore delle vaste foreste della Valle Nebbiosa si trova un tumulo chiamato la Cripta del Cavaliere. È un luogo temuto, infestato da una creatura non-morta, il wight di un potente cavaliere al servizio dell'Imperatore Drago... un'anima in pena che, secondo alcune voci, è a guardia di tesori nascosti.

Questa avventura è concepita per essere una breve introduzione a *Dragonbane* e alle sue regole. Alla fine di questo manuale ci sono cinque Personaggi pregenerati per i giocatori. L'avventura è stata creata per un gruppo dai tre ai cinque giocatori, più il GM.

SOLO PER GLI OCCHI DEL GM

Le pagine che seguono sono solo per il GM, che dovrebbe leggerle prima di far giocare l'avventura. Sollecitiamo i giocatori a smettere di leggere da qui in poi!

LA SITUAZIONE

I Personaggi sono avventurieri che sono arrivati nella Valle Nebbiosa alla ricerca di gloria e ricchezze. Hanno sentito storie di una corona, antica e preziosa, sepolta nella Cripta del Cavaliere e sono giunti fin qui dopo diversi giorni di avversità. All'inizio del gioco, i Personaggi si trovano nel punto #1 sulla mappa.

All'arrivo dei Personaggi, il tumulo è già stato aperto da una spedizione di goblin mandati dal Capotribù degli Orchi Maladûk. Questi tombaroli sono stati tutti uccisi o costretti a scappare, ad eccezione del povero Grub nella stanza #5, ma non prima di aver provocato la collera dell'essere e di alcuni non-morti inferiori che abitano questo tetro regno d'ombre.

Il wight del cavaliere sta ancora dando la caccia ai ladri. Si muove, lento ma implacabile, avanti e indietro nel tumulo, pieno di rabbia per la sfrontatezza dei goblin. È descritto nel dettaglio nella Tomba del Cavaliere Drago (stanza #9) ma, dato che è in grado di passare attraverso inferriate e porte, può spuntare ovunque.

Prima dello scontro, prova a creare un'atmosfera di suspense, come in un film horror. Usa la creatura per inquietare i Personaggi mentre sgattaiolano nel buio, facendo sentir loro i suoi pesanti passi trascinati, il crepitio della sua cotta di maglia e i forti tonfi della sua mazza ferrata che raschia i muri.

MAPPA E LUOGHI

La mappa di pagina 29 mostra ogni luogo all'interno del tumulo. Puoi disegnare ogni stanza, per i tuoi giocatori, su una lavagna o un foglio di carta. La mappa è anche inclusa nella sezione centrale di questo manuale: rimuovila e taglia le varie stanze per mostrarle ai giocatori una per volta.

Le descrizioni delle stanze seguono lo stesso schema. All'inizio c'è un testo in corsivo che può essere letto a voce alta ai giocatori nel momento in cui entrano nella stanza; successivamente si trova un elenco puntato con le cose più importanti che possono trovare. I punti scritti in corsivo sono nascosti a una prima occhiata; per poterli trovare, i Personaggi dovranno cercare nei luoghi giusti e fare un tiro di LOCALIZZARE. Indagare una stanza richiede un Intervallo e può scatenare eventi casuali (vedi pagina successiva).

EVENTI CASUALI

Per ogni Intervallo che i Personaggi passano in una stanza a esaminare i dintorni o a riposarsi, tira nella tabella. La descrizione di ogni stanza

indica quali eventi casuali possono verificarsi e quale dado dovrai tirare. Puoi anche semplicemente scegliere un evento adatto.

TIRO EVENTO

- 1 **Goblin all'attacco!** Dopo essere stati rimproverati dal loro comandante, una pattuglia di goblin è tornata nel tumulto per recuperare i tesori e (se possibile) salvare i loro compagni. Sono due in più del numero dei Personaggi e attaccano immediatamente, ma fuggono non appena la metà di loro viene sconfitta. I goblin usano le statistiche di Grub (pag. 31).
- 2 **Goblin Massacrato.** I Personaggi trovano i tristi resti di un goblin morto. Il corpo è gravemente straziato e chi supera un tiro di **GUARIRE** capisce che non è morto da molto.
- 3 **Ragno Gigante.** I Personaggi vengono attaccati da un ragno gigante che dimora in una cavità di uno dei muri. Per le statistiche, vedi pagina 28. Questo evento può accadere solo una volta.
- 4 **Il Wight.** Il wight, disturbato dai Personaggi, attacca. Essendo parzialmente immateriale, può passare attraverso inferriate e porte, ma spende un'azione per farlo. Fugge verso la sua tomba (#9) se perde metà dei suoi **PF** e guarisce completamente nel corso di un Intervallo.
- 5 **Spiriti Inquieti.** Delle figure semitrasparenti dai volti contorti fluttuano verso il gruppo emergendo dalle ombre e assalendo chiunque con urla terrificanti. I Personaggi dovranno tirare su **VOL** per resistere alla paura (pag. 18). Gli spiriti, una volta servitori della famiglia del cavaliere, attirano il loro padrone, il wight del tumulto, che arriva dopo un D3 round (vedi evento #4 sopra).
- 6 **Visione Draconica.** Un lontano ricordo assale uno dei Personaggi, che improvvisamente vede una strana città fortificata piena di torri e guglie simili a corna. Qualcosa vola verso di lui, un enorme drago cavalcato da un cavaliere rivestito di un'armatura dorata e un elmo cornuto. Il Personaggio deve superare un tiro di **VOL** con un castigo per resistere alla paura. Questo evento può accadere solo una volta.
- 7+ **Non accade nulla.**

LASCIARE IL TUMULO?

Se i Personaggi lasciano il tumulto per riposare e guarire all'esterno, tira un D6 per ogni Periodo:

TIRO EVENTO

- 1-3 **Non accade nulla.**
- 4-5 **Goblin!** Arriva una pattuglia di goblin del doppio del numero dei Personaggi e con le statistiche di Grub (pag.31), che attacca immediatamente.
- 6 **Wight!** Il wight appare all'accampamento e attacca i Personaggi, ma scompare non appena subisce danno.

LUOGHI

I. IL TUMULO

Una collina contornata da alte pietre sorge in una radura nel mezzo della foresta. Tutto è stranamente calmo. Notate, comunque, un odore lieve ma minaccioso.

- ◆ **Lastra di Pietra:** Una grossolana lastra squadrata, di 2x2 metri, è incastrata nel terreno in cima alla collina. È stata leggermente spostata dalla sua posizione originale e una piccola apertura su un lato rivela una specie di cavità sotto di essa. La lastra è pesante, ma spostarla non richiede alcun tiro.
- ◆ **Tracce ed Escrementi:** Impronte facilmente riconoscibili possono essere viste nell'erba della collina. Un Personaggio che supera un tiro di **SOPRAVVIVENZA** può identificare anche mucchietti di escrementi di lupo e di goblin. L'odore proviene dagli escrementi di goblin.



RAGNO GIGANTE

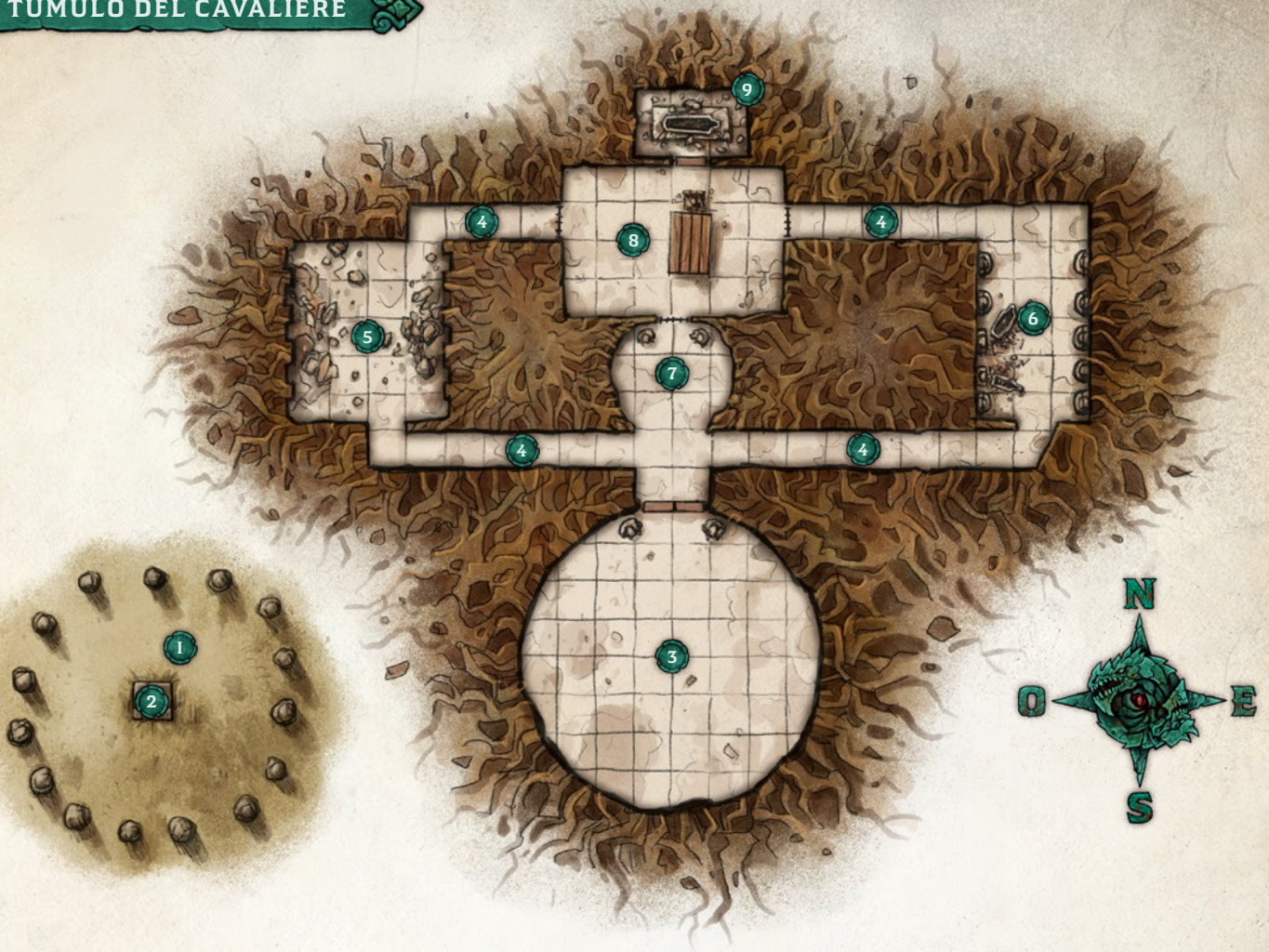
Ferocia: 2 Taglia: Normale

Movimento: 24 Armatura: — PF: 36

ATTACCHI MOSTRUOSI

D6 ATTACCO

- 1 **Mandibole!** Le mandibole seghettate del ragno fendono l'aria come scimitarre. L'attacco infligge 2D8 danni taglienti.
- 2 **Squarcio!** L'affamato ragno gigante si lancia addosso ai Personaggi, attaccando freneticamente con le sue pelose zampe acuminata. Chiunque si trovi entro 2 metri subisce D8 danni perforanti.
- 3 **Occhi Ipnotici!** Il mostruoso aracnide fissa i personaggi con la sua terrificante moltitudine di occhi. Tutte le vittime entro 10 metri devono tirare **VOL** per resistere alla paura.
- 4 **Pungiglione Velenoso!** L'orrore a otto zampe alza il suo posteriore e attacca un Personaggio sparando dal corpo ripugnante un pungiglione velenoso, che infligge D10 danni perforanti e, se la vittima subisce almeno 1 danno, inietta un veleno paralizzante di potenza 16. L'attacco può essere parato.
- 5 **Ragnatela!** Gli occhi della bestia si concentrano sul Personaggio con la **FOR** maggiore. Successivamente, sputa una tela appiccicosa alla vittima, che deve superare un tiro di **SFUGGIRE** (non un'azione) o venire intrappolato in essa, rendendogli impossibile muoversi. Liberarsi richiede di superare un tiro di **FOR** con un castigo (azione). Gli altri possono aiutare.
- 6 **Sfondamento!** Con un enorme balzo, il ragno gigante scaglia il suo grosso corpo contro un Personaggio. L'attacco infligge 2D6 danni contundenti e getta a terra la vittima.



2. CONDOTTO

Un condotto sotterraneo si apre sotto alla lastra di pietra. Non si vede il fondo. Un odore stantio di aria ferma e cadaveri rinsecchiti sale dalle profondità.

- ◆ **Caduta Libera:** Il fondo del condotto è a cinque metri dall'apertura. Ogni Personaggio deve superare un tiro di ACROBAZIA per scendere. Usare una corda concede un favore al tiro. Se fallisce il tiro, il Personaggio cade come nelle regole a pagina 19.
- ◆ **Grotta a Volta:** Se i Personaggi gettano una torcia o una fonte di luce simile giù per il condotto, possono vedere che conduce a una grotta a volta, con una sorta di accesso nel muro a nord.

3. ANTICAMERA

Una stanza a cupola, con il pavimento in terra battuta. In alto, nell'oscurità, l'apertura verso la superficie sembra un quadrato di luce soffusa. Nel muro a nord ci sono due grandi porte di quercia con le giunzioni in ferro. Un simbolo argenteo si estende su entrambe le porte, che sono affiancate da statue di cavalieri in antiche armature.

- ◆ **Portone di Quercia Forzato:** I goblin hanno già sfondato il portone che, all'arrivo dei Personaggi, è leggermente socchiuso.
- ◆ **Corona Stilizzata:** Superare un tiro di MITI & LEGGENDE permette di identificare il simbolo sulla porta come una corona stilizzata risalente ai tempi antichi, quando la Valle Nebbiosa era governata da un grande regno di adoratori dei draghi.
- ◆ **Tracce sul Terreno:** Numerose impronte e segni di trascinamento possono essere viste per terra.
- ◆ **Pipistrelli Dormienti:** Uno nugolo di pipistrelli vampirici è appeso al soffitto della stanza. Per localizzarli serve superare un tiro passivo di CONSAPEVOLEZZA, che rende possibile un tiro di SGATTAIOLARE per superarli. Se questa prova fallisce, attaccano. Per le statistiche vedi pagina 30.
- ◆ **Daga Goblin Avvelenata:** Un Personaggio che supera un tiro di LOCALIZZARE trova a terra una daga a lama ricurva dei goblin. La lama è cosparsa di un veleno a Potenza 9.
- ◆ **NORD:** Il doppio portone conduce alle Gallerie del Tumulo (#4).

PIPISTRELLI VAMPIRO

Ferocia: 2 **Taglia:** Scieme

Movimento: 24 **Armatura:** — **PF:** 18

Resistenza: I pipistrelli attaccano insieme e quindi contano come un singolo mostro. Ogni danno inflitto con armi fisiche o magiche è dimezzato (arrotondato per eccesso). Il fuoco infligge danni normali.

ATTACCHI MOSTRUOSI

D6 ATTACCO

- 1-2 **Orrore Vorticoso!** I pipistrelli vorticano freneticamente attorno alle vittime. Tutti i Personaggi entro 10 metri subiscono un attacco di paura.
- 3-4 **Attacco Coordinato!** I pipistrelli concentrano i loro attacchi sul Personaggio con più **COS**. L'attacco infligge 2D6 danni taglienti e la vittima subisce un attacco di paura, mentre lo sciame guarisce dello stesso numero di **PV**, bevendo il sangue della vittima.
- 5-6 **Attacco in Massa!** I pipistrelli si dividono e attaccano chiunque sia entro 10 metri. Ogni vittima subisce D8 danni taglienti, mentre i pipistrelli si curano dello stesso numero di **PV**, bevendo il sangue delle vittime.

4. GALLERIE DEL TUMULO

Una galleria buia e umida si dirama in più direzioni nella terra battuta. L'aria è fredda e puzza di chiuso. Radici striscianti, vermi e centopiedi stanno appesi al soffitto come stalattiti e quelli a terra rendono il pavimento scivoloso.

- ◆ **Evento Casuale:** Tira un D12 sulla tabella di pagina 27 per ogni Intervallo completo passato in questa stanza.
- ◆ **NORD:** Apertura verso la Guardiola (#7).
- ◆ **EST:** Galleria fangosa verso la Cripta di Famiglia (#6).
- ◆ **SUD:** Accesso all'Anticamera (#3).
- ◆ **OVEST:** Galleria fangosa verso la Cripta della Servitù (#5).



5. CRIPTA DELLA SERVITÙ

Una camera buia e umida. Sono presenti nicchie funebri ricavate nei muri dal pavimento al soffitto. Scheletri sparpagliati, cenci marci e frammenti di ceramiche infrante sono sparsi ovunque sul terreno.

- ◆ **Vandalizzata:** La cripta è stata chiaramente visitata dai tombaroli. Gli scheletri sono stati riversati sul terreno, i vasi sono stati rotti e i panni tagliati.
- ◆ **Inferriata Bloccata:** Un'inferriata blocca il passaggio verso la Sala della Signora (#8). Una chiave rotta è incastrata nella serratura e la porta è impossibile da sbloccare. Ha un valore di armatura di 10 ma può essere forzata infliggendo 30 danni o lanciando un incantesimo come **COLONNA**, ma tale rumore attirerà immediatamente il wight del tumulo.
- ◆ **Goblin Nascosto:** Nascosto dietro alle spoglie in una delle nicchie più vicine al pavimento c'è un goblin, che respira affannosamente, di nome Grub. I Personaggi devono cercare nelle nicchie o fare un tiro di **LOCALIZZARE** per trovare l'ultimo sopravvissuto della spedizione di Maladûk.
- ◆ **Evento Casuale:** Tira un D12 sulla tabella di pagina 27 per ogni Intervallo completo passato in questa stanza.
- ◆ **NORD:** Galleria fangosa che svolta verso est in direzione della Sala della Signora (#8), bloccata da un'inferriata chiusa.
- ◆ **SUD:** Galleria fangosa che svolta verso est in direzione delle Gallerie del Tumulo (#4).

L'aiuto di Grub: Il povero Grub è spaventato a morte e il suo unico obiettivo è di uscire vivo dal tumulo. Il suo primo istinto è di scappare ma, se i Personaggi usano **PERSUADERE** per calmarlo, potrebbe decidere di aiutarli. Avendo osservato i movimenti del wight, riferisce che questi si muove senza impedimenti all'interno del tumulo, ma sembra che non voglia superare i portoni che conducono all'Anticamera (#3). Grub ha anche raccolto dalla Guardiola (#7) un mazzo arrugginito con tre larghe chiavi di ferro, due intatte e una spezzata. Il pezzo mancante della chiave spezzata è incastrato nella porta della stanza #5. Le altre due appartengono alle inferriate nelle stanze #6 e #7, ma solo il lucchetto in #6 può essere aperto.



GRUB

Il goblin Grub è una vista pietosa: sporco, stralunato e terribilmente ansimante. Indossa un'armatura di cuoio malconcia e puzza di paura e fluidi corporei di goblin.

Movimento: 12 **Danno Bonus:** AGI +D4

Armatura: Cuoio (1) **PF:** 9

Abilità: Consapevolezza 10, Sfuggire 12, Sgattaiolare 14

Armi: Spada corta (livello abilità 12, danno D10), Arco corto (livello abilità 10, danno D10)

6. CRIPTA DI FAMIGLIA

Una camera buia con il pavimento in terra battuta. Sette semplici sarcofagi in pietra sono allineati lungo le pareti. Molti sono aperti e due scheletri sono stati gettati a terra.

- ◆ **Vandalizzata:** Tre dei sette sarcofagi sono stati aperti e razzati dai goblin.

- ◆ **Tesori:** Se i Personaggi esaminano i sarcofagi chiusi, trovano quattro scheletri sepolti singolarmente, alcuni della statura di bambini, vestiti con resti di abiti cerimoniali marciti. Ognuno di loro indossa una fascia dorata del valore di 5 monete d'oro ciascuna, oltre ad anelli ingioiellati del valore di 3 monete d'oro l'uno.
- ◆ **Inferriata Chiusa:** Un'inferriata in ferro blocca il passaggio verso la Sala della Signora (#8). Può essere aperta con una delle chiavi intatte del mazzo di Grub, ma richiede un tiro di **RAPIDITÀ DI MANO** e fallendo la chiave si spezza. Ha un valore di armatura di 10 e può essere forzata infliggendo 30 danni o lanciando un incantesimo come **COLONNA**, ma tali rumori attireranno immediatamente il wight.
- ◆ **Trappola:** Una botola è nascosta sotto un sottile strato di terra davanti all'inferriata. Trovarla richiede un tiro di **LOCALIZZARE**. Se ciò non avviene, il primo Personaggio che si avvicina cadrà dalla botola in una buca con pali di legno acuminati, subendo 3D6 danni perforanti. Superare un tiro di **SFUGGIRE** dimezza il danno (arrotondato per eccesso).
- ◆ **Evento Casuale:** Tira un D12 sulla tabella di pagina 27 per ogni Intervallo completo passato in questa stanza.
- ◆ **NORD:** Galleria fangosa che svolta verso ovest in direzione della Sala della Signora (#8), bloccata da un'inferriata.
- ◆ **SUD:** Galleria fangosa che svolta verso ovest in direzione delle Gallerie del Tumulo (#4).

7. GUARDIOLA

Una piccola stanza con il pavimento in terra battuta. La luce baluginante di una torcia passa attraverso una nera inferriata incastonata nella parete opposta. Due guardie mummificate, con addosso cotte di maglia arrugginite e delle lunghe lance, fiancheggiano il cancello sbarrato.

- ◆ **Inferriata Arrugginita:** La porta sbarrata è completamente arrugginita e impossibile da aprire, perfino con la chiave presa da Grub nella stanza #5. Ha un valore di armatura di 10 e può essere forzata infliggendo 30 danni o lanciando un incantesimo come **COLONNA**, ma un tale rumore attirerà immediatamente il wight.
- ◆ **Armi e Armature:** Le guardie mummificate non prendono vita, anche se i Personaggi le derubano. La cotta di maglia arrugginita si sgretola immediatamente se toccata, ma ogni guardia ha una lancia lunga.
- ◆ **Evento Casuale:** Tira un D12 sulla tabella di pagina 27 per ogni Intervallo completo passato in questa stanza.
- ◆ **NORD:** L'inferriata arrugginita blocca l'accesso alla Sala della Signora (#8).
- ◆ **SUD:** Apertura verso le Gallerie del Tumulo (#4).



LA SIGNORA

La Signora è il fantasma traslucido, azzurro scintillante di una fanciulla guerriera che indossa una lunga cotta di maglia e una fascia dorata. Il suo volto appare triste e solenne ma, quando attacca, si contorce in una terrificante maschera di morte dalle orbite vuote. La Signora è un mostro secondo le regole di pagina 21.

Ferocia: 2 **Taglia:** Normale

Movimento: 12 **Armatura:** — **PF:** 27

Immunità: I fantasmi sono esseri immateriali e immuni a qualsiasi danno eccetto magia e fuoco. Un fantasma sconfitto viene bandito soltanto per un Periodo, dopo la quale farà ritorno. L'unico modo per bandire permanentemente un fantasma è di risolvere qualunque problema li tenga legati al mondo dei vivi.

Persuasibile: A differenza della maggior parte dei mostri, è possibile PERSUADERE un fantasma, ma con un castigo al tiro.

D6 ATTACCO

ATTACCHI MOSTRUOSI

- 1 **Colpo Fantasma!** Il fantasma si scaglia contro un Personaggio entro 10 metri e colpisce con un'enorme forza. La vittima viene spinta per 2D6 metri, subisce lo stesso valore di danni e cade a terra prona.
- 2 **Tocco della Morte!** Il fantasma infila la sua mano traslucida nel petto di uno sfortunato Personaggio e afferra il suo cuore. La vittima subisce 2D10 danni e diventa Spaventata. L'armatura non ha effetto.
- 3 **Grido Spettrale!** Il volto del fantasma si contorce in un'orribile smorfia, mentre rilascia un grido che fa rabbrivire le anime di tutti gli avventurieri entro 10 metri, che subiscono un attacco di paura (pag. 18).
- 4 **Sguardo Mortale!** Il fantasma sovrasta uno dei Personaggi e fissa la sua anima con occhi morti. La vittima vede la propria vita passargli davanti e, in una visione grottesca, ricorda amici e nemici defunti. La vittima diventa Spaventata, subisce un attacco di paura (pag. 18) con castigo al tiro **VOL**.
- 5 **Abbraccio Spettrale!** Con un sibilo innaturale, il fantasma appare improvvisamente davanti a un avventuriero entro 10 metri, avvolgendo la vittima in un abbraccio mortale che mira a estinguere la sua scintilla vitale. L'attacco infligge 3D6 danni contundenti e lascia la vittima Disorientata.
- 6 **Colpo Gelido!** Il fantasma afferra una vittima e lascia che il suo freddo letale scorra nel suo corpo. Il Personaggio subisce 2D8 danni e non può recuperare **PF** o **PV** finché non passa un Intervallo in una zona calda. L'armatura non ha effetto.

8. SALA DELLA SIGNORA

Una piccola stanza con al centro un tavolo in legno di quercia e torce accese appese alle pareti. Una donna mummificata con una cotta di maglia dorata siede al lato opposto del tavolo. Dietro di lei, un portone di quercia e ferro mostra un antico simbolo in argento scintillante.

- ♦ **La Signora:** La donna mummificata è la moglie del Cavaliere Drago. Fa da guardia all'ingresso del luogo di riposo di suo marito e il suo fantasma si sveglia se i Personaggi tentano di aprire la porta in legno di quercia che conduce a #9 o se toccano il martello da guerra Schiacciademoni. Chiede loro di lasciare in pace il tumulo, parlando in una lingua antica che può essere compresa soltanto superando un tiro di LINGUAGGI. Se i Personaggi persistono nel rubare il martello o aprire la porta, il suo volto si contorce in un'orribile smorfia, prima di lanciarsi all'attacco. Se invece si astengono dal compiere queste azioni, potranno ascoltare l'alquanto incomprensibile discorso della Signora. Le parole per "drago" e "impero" sono menzionate più volte, come anche il nome Eledain e qualcosa riguardante lo scontro tra la corruzione e il fuoco purificatore.
- ♦ **Lo Schiacciademoni:** Le mani della donna mummificata, simili ad artigli, sono adagate su un magnifico martello da guerra leggero con delle gemme incastonate (2D6 danni, integrità 15). Il martello è magico e si illumina di rosso quando il portatore è entro 10 metri da un demone.
- ♦ **La Cotta di Maglia:** La cotta di maglia dorata è leggera e flessibile (valore armatura 4, castigo ai tiri di SGATTAIOLARE).
- ♦ **Corona Stilizzata:** Un Personaggio che superi un tiro di MITI & LEGGENDE capisce che il simbolo sulla porta è una corona stilizzata come quella trovata nell'Anticamera (#3).
- ♦ **Torçe:** Le torçe bruciano di un fuoco magico che si spegne automaticamente se rimosse dal tumulo.
- ♦ **Evento Casuale:** Tira D6+3 sulla tabella di pagina 27 per ogni Intervallo completo passato in questa stanza (possono avvenire solo gli eventi 4-6).
- ♦ **NORD:** Portone in legno di quercia e inserti in ferro che conduce alla Tomba del Cavaliere Drago (#9).
- ♦ **EST:** Galleria fangosa che conduce alla Cripta di Famiglia (#6), bloccata da un'inferriata.
- ♦ **SUD:** Inferriata che conduce alla Guardiola (#7).
- ♦ **OVEST:** Galleria fangosa che conduce alla Cripta dei Servitori (#5), bloccata da un'inferriata.

9. TOMBA DEL CAVALIERE DRAGO

Nel mezzo di una camera sepolcrale con torce alle pareti, giace un podio con un ornato sarcofago di pietra. Il pavimento, il soffitto e le pareti sono di mattoni in pietra. Il dipinto di una persona in groppa a un drago è visibile sulla parete opposta.

- ♦ **Il Sarcofago Aperto:** La bara di pietra è stata aperta dall'interno con una forza tremenda e pezzi del coperchio infranto giacciono sparsi sul pavimento.
- ♦ **Corona del Demone:** Dentro al sarcofago, i Personaggi trovano una corona dorata e incantata in modo da dimezzare qualunque danno dagli attacchi dei demoni (arrotondato per eccesso). Questo effetto è spiegato dalle rune sulla corona, che possono essere lette superando un tiro di LINGUAGGI.
- ♦ **Trappola Tombale:** Superare un tiro di LOCALIZZARE rivela che la statuetta sul sarcofago è collegata a un meccanismo che denota l'esistenza di una trappola. Se qualcuno rimuove l'artefatto senza prima sostituirlo attentamente con un oggetto dello stesso peso (oggetto normale), che richiede un tiro di RAPIDITÀ DI MANO, venti lame vengono sparate dal sarcofago in ogni direzione. Chiunque si trovi entro 2 metri deve superare un tiro di SFUGGIRE o subire 2D6 danni perforanti.
- ♦ **Il Wight:** Se i Personaggi non hanno ancora sconfitto il wight, o si è rialzato di nuovo, li attacca in questa stanza.
- ♦ **Affresco:** Il drago nell'affresco dipinto in fondo alla stanza ha un cavaliere sul dorso, che indossa la stessa armatura ed elmo cornuto del wight del tumulo.
- ♦ **Iscrizione:** Antiche rune sono incise sul muro accanto all'affresco. Un Personaggio può tentare un tiro di LINGUAGGI per scoprire qualcosa riguardo al "dono dell'Imperatore" e una "collera sacra" che consumerà tutti coloro che osano toccare tale dono.
- ♦ **Evento Casuale:** Tira D4+4 sulla tabella di pagina 27 per ogni Intervallo completo passato in questa stanza.
- ♦ **SUD:** Portone in legno di quercia e inserti in ferro che conduce alla Sala della Signora (#8).



IL WIGHT

Il wight è un enorme guerriero in un'antica armatura a piastre con un grande elmo cornuto. La visiera aperta rivela un tetro volto scheletrico dalle orbite vuote. Si muove lentamente e pesantemente all'interno del tumulo, con un terribile stridio di metallo. All'interno del tumulo è protetto da un'antica magia draconica. Subisce danni come da regolamento ma, se sconfitto entro i portoni dell'anticamera (#3), riemerge nuovamente entro un Intervallo dalla stanza #9 (decidi tu esattamente quando).

Questa creatura è un mostro secondo le regole di pagina 21. Impugna una mazza ferrata (2D8 danni).

Ferocia: 2 **Taglia:** Normale

Movimento: 10 **Armatura:** 8 **PF:** 38

Resistenza: Subisce metà dei danni da armi non magiche, eccetto dal fuoco che infligge danno normalmente.

D6 ATTACCO

ATTACCHI MOSTRUOSI

- 1 **Empio Ruggito!** Il cranio decomposto della creatura si torce rilasciando un orribile urlo disumano che fende come una lama arrugginita. Chiunque si trovi entro 10 metri subisce un attacco di paura (pag. 18).
- 2 **Sguardo Terrificante!** Uno sfortunato Personaggio guarda il wight dritto negli occhi, mentre si sente un rantolo fuoriuscire dalla gola della creatura. La vittima diventa Spaventata e subisce un attacco di paura con castigo al tiro **VOL**.
- 3 **Mano di Morto!** Il wight alza la sua mano indicando un Personaggio entro 10 metri, che viene lanciato in aria e atterra prono 2D4 metri più in là. L'attacco infligge lo stesso ammontare di danni e non può essere schivato.
- 4 **Attacco a Spazzata!** Con una velocità sorprendente, il wight esegue una spazzata mortale con la sua arma. Tutti i Personaggi entro 2 metri subiscono il danno dell'arma. L'attacco può essere parato.
- 5 **Freddo Paralizzante!** Il wight afferra uno sfortunato Personaggio, che sente il gelo della morte propagarsi nel suo corpo. La vittima subisce un D6 danni (l'armatura non ha effetto) e, nel suo prossimo turno, deve fare un tiro di **SFUGGIRE** (non azione) per poter agire. Se il tiro fallisce, un nuovo tentativo può essere fatto nel turno successivo. Subisce anche l'effetto del freddo (pag. 19) e non può recuperare **PF** o **PV** finché non si scalda.
- 6 **Colpo Potente!** Con le articolazioni scricchiolanti, il wight agita la sua arma in un terrificante attacco contro un Personaggio. Il danno viene calcolato tirando il doppio dei normali dadi dell'arma e la vittima cade a terra. L'attacco può essere parato.

GIOCATORE

STIRPE Umano ETÀ Anziano
 PROFESSIONE Mago - Elementalista
 DEBOLEZZA Codardo, ti nascondi in fondo al gruppo.

DRAGON BANE

ASPETTO FISICO

Alto e magro. Lunga barba bianca e folte sopracciglia. Occhi indagatori.

NOME Granmaestro Aodhan



DANNO BONUS FOR — DANNO BONUS AGI — MOVIMENTO 8

PESO TRASPORTABILE

CAPACITÀ E INCANTESIMI

Adattivo
Palla di Fuoco
Colonna
Raffica di Vento
Calore/Gelo
Sbuffo di Fumo
Infiamma

ORO —
 ARGENTO 7
 RAME —

ABILITÀ

- ◇ 5 Acrobazia (AGI)
- ◇ 4 Artigianato (FOR)
- ◇ 5 Caccia & Pesca (AGI)
- ◇ 5 Cavalcare (AGI)
- ◇ 14 Consapevolezza (INT)
- ◇ 6 Contrattare (CAR)
- ◇ 6 Esibirsi (CAR)
- ◇ 14 Guarire (INT)
- ◇ 6 Imbrogliare (CAR)
- ◇ 14 Linguaggi (INT)
- ◇ 14 Localizzare (INT)
- ◇ 14 Miti & Leggende (INT)
- ◇ 7 Navigare (INT)
- ◇ 5 Nuotare (AGI)
- ◇ 12 Persuadere (CAR)
- ◇ 5 Rapidità di Mano (AGI)
- ◇ 14 Sapienza Animale (INT)
- ◇ 10 Sfuggire (AGI)
- ◇ 10 Sgattaiolare (AGI)
- ◇ 14 Sopravvivenza (INT)

ABILITÀ CON ARMI

- ◇ 5 Archi (AGI)
- ◇ 4 Asce (FOR)
- ◇ 5 Balestre (AGI)
- ◇ 10 Bastoni (AGI)
- ◇ 5 Coltelli (AGI)
- ◇ 5 Frombole (AGI)
- ◇ 4 Lance (FOR)
- ◇ 4 Martelli (FOR)
- ◇ 4 Rissa (FOR)
- ◇ 4 Spade (FOR)

ABILITÀ SECONDARIE

- ◇ 14 Elementalismo (INT)
- ◇ —
- ◇ —
- ◇ —
- ◇ —
- ◇ —
- ◇ —
- ◇ —
- ◇ —
- ◇ —

INVENTARIO

- 1 Libro degli incantesimi
- 2 Torcia
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

CIMELIO

Un diario squalcito, pieno delle tue esperienze e scoperte.

OGGETTI MINUSCOLI

Pietra focaia e acciarino



ARMATURA

CASTIGO SU:

- ◇ SGATTAIOLARE
- ◇ SFUGGIRE
- ◇ ACROBAZIA



COPRICAPO

CASTIGO SU:

- ◇ CONSAPEVOLEZZA
- ◇ ATTACCHI A DISTANZA

◇ RIPOSO BREVE ◇ RIPOSO LUNGO

PUNTI VOLONTÀ

18

ARMA/SCUDO Bastone IMP. 2m PORTATA 2 DANNO D8 INTE-GRITÀ 9 QUALITÀ Contundente

PUNTI FERITA

11

TIRI MORTE

SUCCESSI

FALLIMENTI

GRANMAESTRO AODHAN

Fin dalla tenera età eri affascinato dal fuoco. Dopo che incendiasti un fienile nella fattoria di famiglia, la tua stregonesca madre decise di portarti in una scuola di magia. Qui ne hai appreso i segreti, ma la tua sete di conoscenza ti ha reso irrequieto. Ora, dopo anni di lunghi viaggi, ti sei unito a una compagnia di avventurieri per una spedizione nella Valle Nebbiosa.

ADATTIVO

◆ Punti Volontà: 3

Gli umani sono adattivi. Quando tiri un'abilità, puoi decidere di fare quel tiro usando il valore di un'altra abilità a tua scelta. Devi poter motivare il modo in cui usi l'abilità scelta. Il GM ha l'ultima parola, ma dovrebbe essere indulgente.

MAGIA

◆ Punti Volontà: Vari

Essendo un mago, puoi usare la magia. Leggi il regolamento sulla magia a pagina 23 del Quickstart.



GIOCATORE

STIRPE Elfo ETÀ Adulto
 PROFESSIONE Cacciatrice
 DEBOLEZZA Fanatica. Le stirpi notturne, come orchi e goblin, sono malvagie e vanno combattute.

DRAGON BANE

ASPETTO FISICO Camminata tranquilla e sicura.
Occhi chiari che scrutano tutti con sospetto. Azioni e pensieri rapidi e impazienti.

NOME Orla Lunargento



DANNO BONUS FOR D4 DANNO BONUS AGI D6 MOVIMENTO 14

PESO TRASPORTABILE

CAPACITÀ E INCANTESIMI

Pace Interiore
Tiro Gemello

ABILITÀ

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| ◇ <u>14</u> Acrobazia (AGI) | ABILITÀ CON ARMI |
| ◇ <u>16</u> Artigianato (FOR) | ◇ <u>14</u> Archi (AGI) |
| ◇ <u>14</u> Caccia & Pesca (AGI) | ◇ <u>6</u> Asce (FOR) |
| ◇ <u>7</u> Cavalcare (AGI) | ◇ <u>7</u> Balestre (AGI) |
| ◇ <u>12</u> Consapevolezza (INT) | ◇ <u>7</u> Bastoni (AGI) |
| ◇ <u>5</u> Contrattare (CAR) | ◇ <u>14</u> Coltelli (AGI) |
| ◇ <u>5</u> Esibirsi (CAR) | ◇ <u>7</u> Frombole (AGI) |
| ◇ <u>6</u> Guarire (INT) | ◇ <u>6</u> Lance (FOR) |
| ◇ <u>5</u> Imbrogliare (CAR) | ◇ <u>6</u> Martelli (FOR) |
| ◇ <u>6</u> Linguaggi (INT) | ◇ <u>6</u> Rissa (FOR) |
| ◇ <u>6</u> Localizzare (INT) | ◇ <u>12</u> Spade (FOR) |
| ◇ <u>6</u> Miti & Leggende (INT) | |
| ◇ <u>6</u> Navigare (INT) | ABILITÀ SECONDARIE |
| ◇ <u>14</u> Nuotare (AGI) | ◇ |
| ◇ <u>5</u> Persuadere (CAR) | ◇ |
| ◇ <u>7</u> Rapidità di Mano (AGI) | ◇ |
| ◇ <u>6</u> Sapienza Animale (INT) | ◇ |
| ◇ <u>14</u> Sfuggire (AGI) | ◇ |
| ◇ <u>14</u> Sgattaiolare (AGI) | ◇ |
| ◇ <u>12</u> Sopravvivenza (INT) | ◇ |

INVENTARIO

1 Faretra
2 Torcia
3 Corda

CIMELIO
Una zanna del troll che uccise tua sorella.

OGGETTI MINUSCOLI
Pietra focaia e acciarino

ORO
 ARGENTO 4
 RAME



ARMATURA

Cuoio

CASTIGO SU:
 ◇ SGATTAIOLARE ◇ SFUGGIRE
 ◇ ACROBAZIA



COPRICAPO

CASTIGO SU:
 ◇ CONSAPEVOLEZZA
 ◇ ATTACCHI A DISTANZA

◇ RIPOSO BREVE ◇ RIPOSO LUNGO

PUNTI VOLONTÀ

10

PUNTI FERITA

15

TIRI MORTE SUCCESSI FALLIMENTI

ARMA/SCUDO	IMP.	PORTATA	DANNO	INTE-GRITÀ	QUALITÀ
<u>Arco Lungo</u>	<u>2m</u>	<u>100</u>	<u>D12</u>	<u>6</u>	<u>Perforante</u>
<u>Coltello</u>	<u>1m</u>	<u>13</u>	<u>D8</u>	<u>3</u>	<u>Infido, Perforante</u>

ORLA LUNARGENTO

Sei cresciuta in una foresta tropicale a sud, sempre in cerca di avventure, ma anche sminuita dalle aspettative di disciplina e riflessione della tua famiglia. Dopo che un troll ha attaccato il tuo villaggio e ucciso molti appartenenti alla tua stirpe, hai deciso di trovare un nuovo futuro per te stessa. Cercando il tuo destino, hai deciso che viaggiare è il tuo obiettivo. Insieme a un gruppo di compagni avventurieri, hai viaggiato attraverso la Valle Nebbiosa per scoprire cosa ha da offrire.

PACE INTERIORE

◆ Punti Volontà: —

Essendo un elfo, puoi meditare profondamente durante un riposo breve. Questo ti permette di guarire i PF e i PV di un D6 aggiuntivo e di rimuovere un'eventuale Condizione in più. Mentre stai meditando, sei completamente inerte e non puoi essere svegliata.

TIRO GEMELLO

◆ Punti Volontà: 3

Attivando questa abilità mentre attacchi con un arco, scagli due frecce anziché una. Esegui un singolo tiro per colpire, ma con un castigo, e il danno viene calcolato separatamente. Le frecce possono colpire lo stesso bersaglio o due differenti.



GIOCATORE

STIRPE Mallardo ETÀ Adulto
 PROFESSIONE Cavaliere
 DEBOLEZZA Spericolato. Sei il primo a
gettarti nel pericolo.

DRAGON BANE

ASPETTO FISICO Forte, robusto, e testardo. Camminata
da papero. Quando provocato, ti
arrabbi in fretta, soprattutto se
qualcuno insulta la tua famiglia o il
tuo onore. Sorridi raramente.

NOME Maccandro di Mezzabaia



DANNO BONUS FOR D4 DANNO BONUS AGI — MOVIMENTO 8

PESO TRASPORTABILE

CAPACITÀ E INCANTESIMI

Scontroso
Palmipede
Protettore

ORO —
 ARGENTO 10
 RAME —

ABILITÀ

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| ◇ <u>10</u> Acrobazia (AGI) | ABILITÀ CON ARMI |
| ◇ <u>7</u> Artigianato (FOR) | ◇ <u>5</u> Archi (AGI) |
| ◇ <u>5</u> Caccia & Pesca (AGI) | ◇ <u>14</u> Asce (FOR) |
| ◇ <u>5</u> Cavalcare (AGI) | ◇ <u>10</u> Balestre (AGI) |
| ◇ <u>5</u> Consapevolezza (INT) | ◇ <u>10</u> Bastoni (AGI) |
| ◇ <u>6</u> Contrattare (CAR) | ◇ <u>5</u> Coltelli (AGI) |
| ◇ <u>12</u> Esibirsi (CAR) | ◇ <u>5</u> Frombole (AGI) |
| ◇ <u>5</u> Guarire (INT) | ◇ <u>5</u> Lance (FOR) |
| ◇ <u>6</u> Imbrogliare (CAR) | ◇ <u>14</u> Martelli (FOR) |
| ◇ <u>5</u> Linguaggi (INT) | ◇ <u>14</u> Rissa (FOR) |
| ◇ <u>5</u> Localizzare (INT) | ◇ <u>14</u> Spade (FOR) |
| ◇ <u>10</u> Miti & Leggende (INT) | |
| ◇ <u>5</u> Navigare (INT) | ABILITÀ SECONDARIE |
| ◇ <u>5</u> Nuotare (AGI) | ◇ <u>—</u> |
| ◇ <u>12</u> Persuadere (CAR) | ◇ <u>—</u> |
| ◇ <u>5</u> Rapidità di Mano (AGI) | ◇ <u>—</u> |
| ◇ <u>5</u> Sapienza Animale (INT) | ◇ <u>—</u> |
| ◇ <u>5</u> Sfuggire (AGI) | ◇ <u>—</u> |
| ◇ <u>5</u> Sgattaiolare (AGI) | ◇ <u>—</u> |
| ◇ <u>5</u> Sopravvivenza (INT) | ◇ <u>—</u> |

INVENTARIO

1 Torcia
 2 —
 3 —
 4 —
 5 —
 6 —
 7 —
 8 —
 9 —
 10 —

CIMELIO Un'ottima pipa intagliata
da un corno nero (dono di
tuo padre).

OGGETTI MINUSCOLI
Pietra focaia e
acciarino



ARMATURA

Piastre

CASTIGO SU:
 ◇ SGATTAIOLARE ◇ SFUGGIRE
 ◇ ACROBAZIA



COPRICAPO

CASTIGO SU:
 ◇ CONSAPEVOLEZZA
 ◇ ATTACCHI A DISTANZA

◇ RIPOSO BREVE ◇ RIPOSO LUNGO

PUNTI VOLONTÀ

14

ARMA/SCUDO IMP. PORTATA DANNO INTE-GRITÀ QUALITÀ

<u>Ascia da Battaglia</u>	<u>1m</u>	<u>2</u>	<u>2D8</u>	<u>9</u>	<u>Tagliente</u>
<u>Spada Corta</u>	<u>1m</u>	<u>2</u>	<u>D10</u>	<u>12</u>	<u>Perforante, Tagliente</u>
<u>Scudo Piccolo</u>	<u>1m</u>	<u>2</u>	<u>D8</u>	<u>15</u>	<u>Contundente</u>

PUNTI FERITA

16

TIRI MORTE SUCCESSI FALLIMENTI

MACCANDRO DI MEZZABAIA

Sei il figlio più giovane del Barone di Mezzabaia, che esercita il suo potere a molti giorni di viaggio verso est. Sapendo che il titolo passerà a tuo fratello maggiore (ma inferiore a te), hai cercato nella tua anima e hai deciso di forgiare il tuo cammino. Sei molto orgoglioso del tuo nome e del tuo onore e accetti missioni che aiutino i deboli e puniscano i malvagi. Ora ti sei unito a un gruppo di avventurieri, attratto dalle voci di un tesoro nella Valle Nebbiosa.

SCONTROSO

◆ Punti Volontà: 3

I mallardi tendono ad avere un temperamento collerico. Puoi attivare questa capacità (non è un'azione) quando fai un tiro di abilità e ottieni un favore. Diventi anche **ARRABBIATO**, se non lo sei già. Questa capacità non può essere utilizzata per i tiri contro INT o le abilità basate su INT.

PALMIPEDA

◆ Punti Volontà: —

Essendo un mallardo, ottieni un favore a tutti i tiri di **NUOTARE**. A pelo d'acqua o sott'acqua puoi usare tutto il tuo movimento.

PROTETTORE

◆ Punti Volontà: 2

Non esiti a incassare un colpo per proteggere i tuoi compagni. Se tu e almeno un altro Personaggio siete in mischia con lo stesso nemico (entro 2 metri) e il nemico cerca di attaccare uno degli altri, puoi attivare questa capacità per obbligarlo ad attaccare te. Puoi usare questa capacità fuori del tuo turno e non conta come azione.

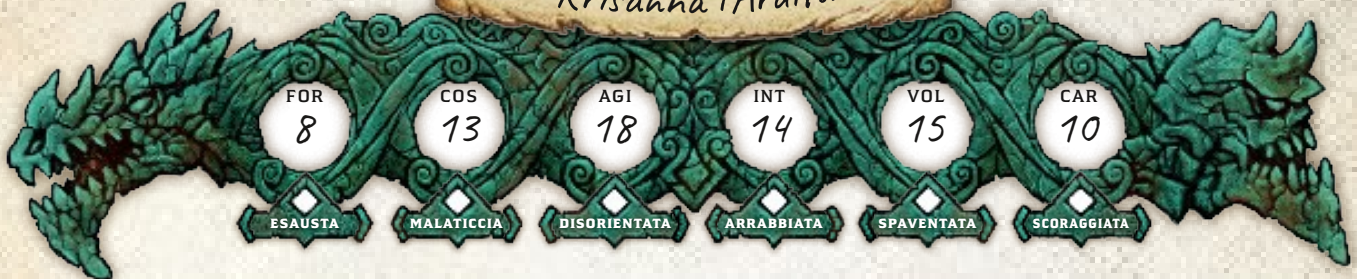


GIOCATORE

STIRPE
*Halfling*ETÀ
*Giovane*PROFESSIONE
*Cadra*DEBOLEZZA
Spericolata. Corri grandi rischi senza pensare alle conseguenze.

DRAGON BANE

ASPETTO FISICO

*Viso innocente con occhi accorti, che osservano tutto. Passo leggero e silenzioso. Vedi opportunità in qualsiasi situazione.*NOME
Krisanna l'Ardita

DANNO BONUS FOR

-

DANNO BONUS AGI

D6

MOVIMENTO

12

PESO TRASPORTABILE

CAPACITÀ E INCANTESIMI

Difficile da Prendere
Pugnalata alle Spalle

ABILITÀ

- ◇ 14 Acrobazia (AGI)
- ◇ 4 Artigianato (FOR)
- ◇ 7 Caccia & Pesca (AGI)
- ◇ 7 Cavalcare (AGI)
- ◇ 12 Consapevolezza (INT)
- ◇ 5 Contrattare (CAR)
- ◇ 5 Esibirsi (CAR)
- ◇ 6 Guarire (INT)
- ◇ 10 Imbrogliare (CAR)
- ◇ 6 Linguaggi (INT)
- ◇ 12 Localizzare (INT)
- ◇ 6 Miti & Leggende (INT)
- ◇ 6 Navigare (INT)
- ◇ 7 Nuotare (AGI)
- ◇ 5 Persuadere (CAR)
- ◇ 14 Rapidità di Mano (AGI)
- ◇ 6 Sapienza Animale (INT)
- ◇ 14 Sfuggire (AGI)
- ◇ 14 Sgattaiolare (AGI)
- ◇ 6 Sopravvivenza (INT)

ABILITÀ CON ARMI

- ◇ 7 Archi (AGI)
- ◇ 4 Asce (FOR)
- ◇ 7 Balestre (AGI)
- ◇ 7 Bastoni (AGI)
- ◇ 14 Coltelli (AGI)
- ◇ 7 Frombole (AGI)
- ◇ 4 Lance (FOR)
- ◇ 4 Martelli (FOR)
- ◇ 4 Rissa (FOR)
- ◇ 4 Spade (FOR)

ABILITÀ SECONDARIE

- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇

INVENTARIO

4

1 *Grimaldelli*2 *Torcia*3 *Corda*

4

5

6

7

8

9

10

CIMELIO

Una mappa del tesoro che hai "trovato".

OGGETTI MINUSCOLI

Pietra focaia e acciarino

ORO

ARGENTO

2

RAME



ARMATURA

Cuoio

CASTIGO SU:

- ◇ SGATTAIOLARE
- ◇ SFUGGIRE
- ◇ ACROBAZIA



COPRICAPO

CASTIGO SU:

- ◇ CONSAPEVOLEZZA
- ◇ ATTACCHI A DISTANZA

◇ RIPOSO BREVE ◇ RIPOSO LUNGO

PUNTI VOLONTÀ

15

ARMA/SCUDO

IMP.

PORTATA

DANNO

INTE-GRITÀ

QUALITÀ

Daga 1m 8 D8 9 *Infida, Perforante, Tagliente**Coltello* 1m 8 D8 6 *Infido, Perforante**Coltello* 1m 8 D8 6 *Infido, Perforante*

PUNTI FERITA

13

TIRI MORTE

SUCCESSI

FALLIMENTI

KRISANNA L'ARDITA

Crescendo in una città dell'ovest, avevi sempre delle idee folli e sfidavi i tuoi amici tra i vicoli a correre rischi sempre più grandi. Sei diventata un'abile borseggiatrice e in seguito ti sei data alle rapine in ville lussuose. Sei stata scoperta e gettata in prigione, ma sei fuggita poco dopo. Ora ti tieni lontana dalla città, sempre alla ricerca di nuove sfide e esperienze con un gruppo di avventurieri. Al momento ti stai dirigendo con loro verso la Valle Nebbiosa, che si dice abbondi di entrambe.

DIFFICILE DA PRENDERE

◆ Punti Volontà: 3

Puoi attivare questa capacità mentre schivi un attacco, ottenendo un favore al tiro di SFUGGIRE.

PUGNALATA ALLE SPALLE

◆ Punti Volontà: 3

Puoi attivare questa capacità quando fai un attacco in mischia contro un nemico che è in mischia anche con un altro Personaggio (entro 2 metri). Il tuo attacco conta come furtivo, il che significa che non può essere schivato o parato, ottieni un favore al tiro e il numero di dadi del Danno aumenta di uno (es. 2D8 anziché D8). Puoi usarla solo con un'arma *infida*. Attivare questa capacità non come azione.



GIOCATORE

STIRPE
*Lupinide*ETÀ
*Giovane*PROFESSIONE
Guerriero

DEBOLEZZA

Vorace. Approfitti di ogni occasione per gustarti qualcosa di succulento.

DRAGON BANE

ASPETTO FISICO

*Segnato da cicatrici, muscoloso.**Guardi con lealtà gli amici, ma minacciosamente i nemici. Ti prendi cura dei tuoi vestiti. Indossi spesso profumi fragranti.*NOME
Bastonn Fauci di Sangue

DANNO BONUS FOR

D6

DANNO BONUS AGI

D4

MOVIMENTO

14

CAPACITÀ E INCANTESIMI

Istinti da Cacciatore
Veterano

ABILITÀ

- ◇ 12 Acrobazia (AGI)
- ◇ 7 Artigianato (FOR)
- ◇ 6 Caccia & Pesca (AGI)
- ◇ 6 Cavalcare (AGI)
- ◇ 5 Consapevolezza (INT)
- ◇ 4 Contrattare (CAR)
- ◇ 4 Esibirsi (CAR)
- ◇ 5 Guarire (INT)
- ◇ 4 Imbrogliare (CAR)
- ◇ 5 Linguaggi (INT)
- ◇ 5 Localizzare (INT)
- ◇ 5 Miti & Leggende (INT)
- ◇ 5 Navigare (INT)
- ◇ 6 Nuotare (AGI)
- ◇ 4 Persuadere (CAR)
- ◇ 6 Rapidità di Mano (AGI)
- ◇ 5 Sapienza Animale (INT)
- ◇ 12 Sfuggire (AGI)
- ◇ 12 Sgattaiolare (AGI)
- ◇ 5 Sopravvivenza (INT)

ABILITÀ CON ARMI

- ◇ 6 Archi (AGI)
- ◇ 14 Asce (FOR)
- ◇ 6 Balestre (AGI)
- ◇ 6 Bastoni (AGI)
- ◇ 6 Coltelli (AGI)
- ◇ 6 Frombole (AGI)
- ◇ 14 Lance (FOR)
- ◇ 14 Martelli (FOR)
- ◇ 14 Rissa (FOR)
- ◇ 14 Spade (FOR)

ABILITÀ SECONDARIE

- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇

PESO TRASPORTABILE

INVENTARIO

*9**1 Torcia**2**3**4**5**6**7**8**9**10*

CIMELIO

Una boccetta blu di profumo.

OGGETTI MINUSCOLI

Pietra focaia e acciarino

ORO

ARGENTO

2

RAME

COPRICAPO

ARMATURA

Cuoio Borchiato

CASTIGO SU:

- ◇ SGATTAIOLARE
- ◇ SFUGGIRE
- ◇ ACROBAZIA

CASTIGO SU:

- ◇ CONSAPEVOLEZZA
- ◇ ATTACCHI A DISTANZA

◇ RIPOSO BREVE ◇ RIPOSO LUNGO

PUNTI VOLONTÀ

13

ARMA/SCUDO

IMP.

PORTATA

DANNO

INTE-GRITÀ

QUALITÀ

Lancia Lunga 2m 4 2D8 9 *Lunga, Perforante**Lancia Corta* 1m 36 D10 9 *Perforante*

PUNTI FERITA

17

TIRI MORTE

SUCCESSI

FALLIMENTI

BASTONN FAUCI DI SANGUE

Sei sceso dalle terre desolate del nord in cerca di lavoro, gioia e di tutte le cose belle della vita. Stanco delle faide tribali del tuo popolo, sognavi qualcosa di più grande e sei partito per il sud. Lì hai lavorato come mercenario, gladiatore, scorta per le carovane e guardia, finché non ti sei unito a un gruppo di avventurieri. Ora ti stai dirigendo con loro verso la Valle Nebbiosa, attirato dalle voci che raccontano della presenza di demoni, mostri e potenti nemici.

ISTINTI DA CACCIATORE

◆ Punti Volontà: 3

Puoi usare questa capacità per designare una creatura che puoi vedere, o di cui puoi percepire l'odore, come tua preda. Conta come un'azione in combattimento. Puoi seguire l'odore della tua preda per un giorno intero e puoi spendere 1 PV ulteriore per ottenere un favore quando la attacchi.

VETERANO

◆ Punti Volontà: 1

Se attivi questa capacità all'inizio del round di combattimento, puoi tenere la tua carta iniziativa del round precedente anziché pescarne una nuova. Non conta come azione.



