

DUNGEONSLAYERS

UN GIOCO DI RUOLO ALL'ANTICA

• VERSIONE 3.5 •



DI
CHRISTIAN KENNIG

Dedicato alla memoria di Gary Gygax (27 Luglio 1938 – 4 Marzo 2008)

“Mi piacerebbe che il mondo mi ricordasse come il tizio a cui piaceva molto giocare e condividere con tutti gli altri la sua conoscenza e i suoi passatempi divertenti.”



DUNGEONSLAYERS

UN GIOCO DI RUOLO ALL'ANTICA

• VERSIONE 3.5 •

DI

CHRISTIAN KENNIG

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

PAUL C. BUTLER

TRADUZIONE DI

LUCA VOPINO - ROBERT GIUFFRIDA

REVISIONE DI

CIRO ALESSANDRO SACCO

CON SPECIALI RINGRAZIAMENTI AI TRADUTTORI DELLE ALTRE VERSIONI:

EUGENE JAWORSKI, DAVID "GREYNARD" MACAULEY, FABIEN "SIR SLAYALOT" MAURUSCHAT, MORITZ "GLGNFZ" MEHLEM, MICHAEL

"STARGAZER" WOLF, JAMES "ARASMO" MANEZ, OLIVER BOYVAL

HANNO COLLABORATO

MARKUS AUER, ALEXANDER CHIRKOCH, FABIAN MAURUSCHAT, MATTHIAS PLATZER

E THOMAS "BROTKOPP" TRAPP

EDIZIONE ITALIANA: WILD BOAR EDIZIONI



MAPPE, LAYOUT & PRODUZIONE

CHRISTIAN KENNIG

© 2009

FATEVI AVANTI, DUNGEONSLAYER!

Benvenuti in **Dungeonslayers**, il gioco di ruolo, in cui i vostri personaggi massacrano mostri e razziano i dungeon in modo primitivo e all'antica. Le regole di Dungeonslayers sono state progettate appositamente per essere molto semplici e immediate, per riportare in vita il fascino del gioco "vecchia scuola".

In **Dungeonslayers** non ci sono meccaniche di gioco elaborate e realistiche e non si giocano drammi pseudointellettuali pieni di monologhi egomaniaci. Piuttosto ci sono trame lineari nel mondo fantasy tradizionale, dove il male è sempre male, dove i mostri vengono uccisi senza pietà, dove scattano trappole nascoste e in cui incredibili bottini attendono gli avventurieri, mentre le matite e la carta quadrettata fanno la loro magia sul tavolo di gioco.

Perciò mettetevi di nuovo la cotta di maglia, sguainate la spada o tirate fuori il libro degli incantesimi, il prossimo dungeon e le sue orde mostruose aspettano il vostro ritorno.

Christian Kennig

GIOCO DI RUOLO GRATUITO, LICENZA GRATUITA

Dungeonslayers è un gioco di ruolo gratuito non commerciale, che potete espandere scrivendo il vostro materiale e i vostri supplementi. Per facilitare questo compito, tutti i testi e le meccaniche di gioco del gioco di ruolo **Dungeonslayers** sono sottoposti alla seguente licenza Creative Commons:



Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 Germania



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/deed.it>



PERSONAGGI

Ogni personaggio di Dungeonslayers può arrivare al massimo a livello 20, ed è creato con nove **valori base** (3 attributi più 6 abilità). Maggiori sono gli attributi e le abilità, meglio è.

ATTRIBUTI E ABILITÀ

I 3 ATTRIBUTI

Ogni personaggio viene descritto da tre attributi: **Fisico**, **Agilità** e **Mente**.

FISICO (FIS):

Descrive la preparazione fisica di un personaggio e la sua costituzione.

Abilità: Forza & Robustezza

AGILITÀ (AGI):

L'agilità è la misura delle capacità atletiche di un personaggio.

Abilità: Riflessi & Destrezza

MENTE (MEN):

Descrive l'intelligenza e la capacità di influenzare gli altri.

Abilità: Ragione & Aura

LE 6 ABILITÀ

Le sei abilità sono raggruppate in tre coppie e sono direttamente correlate agli attributi corrispondenti.

Fisico: Forza & Robustezza
Agilità: Riflessi & Destrezza
Mente: Ragione & Aura

FORZA (FO):

La Forza rivela quanto sei muscoloso e se sei in grado di colpire con energia i tuoi avversari.

Attributo: Fisico

ROBUSTEZZA (RO):

Il tuo personaggio è un duro che può subire molti danni?

Attributo: Fisico

RIFLESSI (RF):

Il tuo personaggio ha riflessi felini e riesce a schivare i colpi?

Attributo: Agilità

DESTREZZA (DX):

Misura coordinazione occhio mano e precisione degli attacchi a distanza.

Attributo: Agilità

RAGIONE (RA):

Chi ha un'alta RA è intelligente, ha buone abilità deduttive e può diventare un potente mago.

Attributo: Mente

AURA (AU):

Aspetto del personaggio, suo carisma e una misura del suo talento magico.

Attributo: Mente

VALORI DI COMBATTIMENTO

I valori di combattimento si calcolano partendo dai valori base e dall'equipaggiamento utilizzato. Quando uno di questi cambia bisogna ricalcolare i valori di combattimento.

PUNTI FERITA (FIS + RO + 10):

I punti ferita (PF) di un personaggio misurano il massimo danno che può subire prima di perdere conoscenza.

DIFESA (FIS + RO + VA):

Con la Difesa potete ridurre la quantità di danno subita. Armature, elmi, scudi ecc. aumentano la Difesa del loro valore di armatura (VA).

ATTACCO IN MISCHIA (FIS + FO):

Utilizzato per effettuare attacchi in corpo a corpo. Quando si impugna un'arma questo valore è modificato dal bonus dell'arma (BA).

ATTACCO A DISTANZA (AGI + DX):

Utilizzato per effettuare attacchi a distanza. Quando si usa un'arma da lancio questo valore è modificato dal bonus dell'arma (BA).

SCHIVARE (AGI + RF + VA):

Oltre alla Difesa i personaggi possono tentare di ridurre il danno schivando gli attacchi. L'armatura (tranne quella leggera fatta di tessuto) riduce il valore di schivare di un numero pari al suo valore armatura (VA).



MAGIA (MEN + AU + VA):

Gli incantesimi si lanciano con questo valore, aumentato dal bonus di lancio (BL) dell'incantesimo attivo, ma ridotto dal valore armatura (VA).



INCANTESIMI MIRATI (MEN + DX + VA):

Il valore usato per lanciare incantesimi mirati. È aumentato dal Bonus di Lancio (BL) del vostro incantesimo attivo, ma abbassato dal valore di armatura (VA).

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

1. SCEGLIETE LA RAZZA

Ogni personaggio appartiene obbligatoriamente a una razza tra queste tre: **Elfi**, **Umani** e **Nani**.

La scelta di razze può essere modificata dall'ambientazione usata. Gli Elfi e i Nani ottengono due **abilità razziali** che devono essere annotate sulla scheda del personaggio, mentre gli Umani ottengono un punto talento gratis (si veda pag. 8).

RAZZA	ABILITÀ RAZZIALI
Elfo	Piè leggero (+1 Furtività e compiti simili), Visione Notturna, Immortale (non invecchia una volta adulto e muore solo se ucciso).
Umano	1 punto talento
Nano	Visione Oscura, Longevità (raggiunta l'età adulta invecchia molto lentamente).

Esempio:

Per il nostro esempio scegliamo un nano guaritore, perché questa combinazione di razza e classe copre tutti gli aspetti della creazione del personaggio

Come prima cosa scriviamo Nano sotto Razza e annotiamo le **abilità razziali** Visione Oscura e Longevità sulla scheda del personaggio.

2. SCEGLIETE LA CLASSE

Dovete scegliere una delle tre classi disponibili (**Guerriero**, **Esploratore**, **Mago**).

I Maghi devono scegliere anche se giocare un **Mago Nero**, un **Guaritore** o uno **Stregone**. Questa scelta influenza il tipo di incantesimi a cui avranno accesso.

Esempio:

Scriviamo la classe che abbiamo scelto – guaritore – sul foglio del personaggio.

Si noti che alcune combinazioni razza/classe possono essere vietate in determinate ambientazioni.

3. ASSEGNATE I VALORI AGLI ATTRIBUTI

Ora avete 18 punti da distribuire fra i vostri tre attributi **Fisico**, **Agilità** e **Mente**, tenendo presenti le seguenti regole:

1. A CIASCUN ATTRIBUTO VA ASSEGNATO UN VALORE DA 2 A 10
2. SONO PERMESSI SOLTANTO VALORI PARI (NIENTE 3, 5, 7, 9)

Esempio:

Un mago ha bisogno di un valore alto in Mente, perciò mettiamo 8 punti in questo attributo. I punti rimanenti sono usati per assegnare 4 a Fisico e 6 ad Agilità.

4. ASSEGNATE I VALORI DI ABILITÀ

I punteggi di abilità sono ottenuti dividendo l'attributo corrispondente per due e distribuendo i punti risultanti tra le due abilità. È possibile mettere tutti i punti in un'abilità e lasciare l'altra a 0.

Esempio:

Fisico 4 ci permette di assegnare al nostro nano 2 punti divisi tra Forza e Robustezza, Agilità 6 ci dà 3 punti da distribuire tra Riflessi e Destrezza e Mente 8 ci permette di allocare 4 punti tra Ragione e Aura.

Fisico 4	Agilità 6	Mente 8
Forza 0	Riflessi 1	Ragione 2
Robustezza 2	Destrezza 2	Aura 2

5. BONUS DI RAZZA E CLASSE

Ogni personaggio riceve punti abilità aggiuntivi gratuiti a seconda della sua razza e classe:

RAZZA	BONUS RAZZIALE
Elfo	+1 a Riflessi, Destrezza o Aura
Umano	+1 a un'Abilità a vostra scelta
Nano	+1 a Forza, Robustezza o Destrezza
CLASSE	BONUS DI CLASSE
Guerriero	+1 a Forza o Robustezza
Esploratore	+1 a Riflessi o Destrezza
Mago	+1 a Ragione o Aura

Esempio:

Il nostro mago nano sceglie di aumentare Robustezza e Aura di 1:

Fisico 4	Agilità 6	Mente 8
Forza 0	Riflessi 1	Ragione 2
Robustezza 3	Destrezza 2	Aura 3

6. INCANTESIMI INIZIALI

I maghi hanno un incantesimo di livello 1 dalla lista degli incantesimi disponibili, che si trova a pag. 12.

Esempio:

Il nostro nano decide di apprendere "Tocco Guaritore", un incantesimo H1 disponibile ai guaritori di 1° livello.

7. EQUIPAGGIAMENTO

Ciascun personaggio inizia il gioco con semplici abiti, acciarino e pietra focaia, una borraccia, una coperta e uno zaino o un sacco a spalla. Riceve anche 10 monete d'oro che può spendere per ulteriori equipaggiamenti. Una lista degli oggetti disponibili si trova a pag. 13.

Esempio:

Scriviamo l'equipaggiamento iniziale nella sezione equipaggiamento della scheda del personaggio e compriamo un'ascia (BA +1) per 6 monete d'oro, spendendo le altre 4 per un'armatura di cuoio (VA +1).

8. VALORI DI COMBATTIMENTO

Le formule usate per calcolare i valori di combattimento utilizzano sempre le abilità correnti di un personaggio.

I valori di combattimento devono essere ricalcolati quando cambiano le abilità o l'equipaggiamento.

FORMULE PER I VALORI DI COMBATTIMENTO

Punti Ferita = FIS + RO + 10
Difesa = FIS + RO + VA

Attacco in Mischia = FIS + FO + BA
Attacco a Distanza = AGI + DX + BA
Schivare = AGI + RF - VA

Magia = MEN + AU + BL
Incantesimi Mirati = MEN + DX + BL

Esempio:

Usando le abilità e l'equipaggiamento correnti determiniamo i nostri valori di combattimento:

Punti Ferita 17, Difesa 8, Attacco in Mischia 5, Attacco a Distanza 8, Schivare 6, Magia 12 e Incantesimi Mirati 10.

9. VELOCITÀ

La velocità di movimento del personaggio è pari a metà della sua Agilità + 1 (Velocità = AGI/2 + 1) e ci dice di quanti metri può muovere in un round di combattimento.

Esempio:

Con Agilità 6 il nostro nano può muovere fino a 4 (6/2 + 1) metri per round.

10. TOCCHI FINALI

Infine annotiamo che il livello del personaggio è 1 e che non ha punti esperienza o apprendimento. Poi dobbiamo decidere un nome e un sesso per il personaggio.

Se volete potete arricchire la storia del vostro personaggio, naturalmente con l'approvazione del GM.

Dov'è cresciuto? In cosa crede? Quali sono i suoi ideali? È un leale seguace oppure la sua fedeltà cambia a seconda della situazione?

All'ultima domanda si può rispondere durante il gioco, per cui il vostro personaggio ora è pronto all'azione!

ESPERIENZA

LA TABELLA DELL'ESPERIENZA

Quando i suoi punti esperienza (PX) raggiungono un certo numero il personaggio ottiene il livello successivo. L'attuale livello massimo è 20.

Quando un personaggio passa di livello riceve 2 punti apprendimento e 1 punto talento. I maghi ottengono anche accesso a nuovi incantesimi.

LIVELLO	PX	LIVELLO	PX
1	0	11	2.700
2	50	12	3.500
3	100	13	4.300
4	200	14	5.300
5	300	15	6.300
6	500	16	7.600
7	700	17	8.900
8	1.100	18	10.500
9	1.500	19	12.100
10	2.100	20	14.000

Esempio:

L'elfo esploratore Jherrant (Livello 4 con 289 PX) riceve 48 PX per aver completato la sua ultima avventura. Il suo nuovo totale di PX è 337, che significa che Jherrant ha ottenuto il 5° livello.

PUNTI APPRENDIMENTO

Potete usare i 2 punti apprendimento che ricevete quando passate di livello per aumentare abilità e punti ferita. I costi cambiano a seconda della classe. A volte sarà necessario conservare i punti per il livello successivo per poter acquistare l'incremento che desiderate:

CLASSE	FO	RO	RF	DX	RA	AU	PF
Guerriero	2	2	3	3	3	3	1*
Esploratore	3	3	2	2	3	3	1*
Mago	3	3	3	3	2	2	1*

*Per ogni punto apprendimento speso per i punti ferita i guerrieri ricevono +3 PF, gli esploratori +2 PF e i maghi +1 PF.

Esempio:

Jherrant riceve 2 punti apprendimento che può usare per aumentare Riflessi o Destrezza di 1 pnto. Ma lui vorrebbe aumentare la Robustezza (che, indirettamente, farebbe aumentare punti ferita e Difesa), il che per gli esploratori costa 3 punti apprendimento. Perciò dovrà aspettare fino a quando raggiungerà il 6° livello per spendere 3 dei suoi 4 punti apprendimento e aumentare la Robustezza di 1. Poi spenderà il punto che gli rimane per aumentare di 2 i suoi punti ferita.

APPRENDERE NUOVI INCANTESIMI

Un mago che passa di livello può apprendere nuovi incantesimi. Questo non gli costa punti apprendimento. L'incantesimo, però, deve essere già posseduto dal mago.

Se non lo ha deve trovare nuovi incantesimi durante l'avventura (o, ad esempio, acquistarli da una biblioteca). A ogni nuovo livello un mago può apprendere nuovi incantesimi fino a che la somma dei livelli degli incantesimi è pari al nuovo livello del personaggio.

Esempio:

Il mago nero Miroslav raggiunge il 4° livello. Ora può apprendere 4 incantesimi del 1° livello, due del 2°, uno del 1° e uno del 3° o un singolo incantesimo del 4° livello.

TALENTI

Dal 2° livello i personaggi ricevono un punto talento per livello (tranne gli umani, che hanno un punto talento gratis già alla creazione).

I punti talento sono l'unico modo in cui i personaggi possono ottenere talenti.

Esempio:

Quando Jherrant raggiunge finalmente il 6° livello sceglie un nuovo talento, che paga con il punto talento appena ricevuto.

PREREQUISITI

Si noti che alcuni talenti costano più di un punto talento (i giocatori dovranno conservare punti per acquisire i talenti più costosi in seguito) e ci sono alcuni prerequisiti che possono variare a seconda della classe.

Ad es. un talento con il prerequisito "Guerriero 6" può essere appreso solo da guerrieri di livello 6 o più.

Se una classe non viene menzionata nella lista dei prerequisiti, non può apprendere quel talento.

Esempio:

Jherrant sceglie il talento Cacciatore (per 1 punto talento), che gli esploratori possono apprendere dal 2° livello in poi.

GRADI DEI TALENTI

Tutti i talenti possono essere acquisiti più volte, per cui sono presentati con gradi che vanno da I a V (ad es. Maestro di Spada I-III può essere appreso tre volte). Gli effetti di ogni talento sono cumulativi.

Esempio:

Siccome Jherrant ha già acquisito il talento Cacciatore al 4° livello, ora acquisisce Cacciatore II. Il bonus ai tiri fornito dal talento Cacciatore passa da +1 a +2 e Jherrant ora può procurare cibo per 2 persone senza grossi problemi.

DESCRIZIONI DEI TALENTI

ACROBATA I-V ① PUNTO TALENTI

Guerriero 3, Esploratore 1, Mago 3

Il personaggio è un arrampicatore e ginnasta addestrato.

Nei tiri in cui la capacità acrobatica fa la differenza il personaggio ottiene un bonus di +1.

ADDESTRAMENTO ARMATURA I-V ② PUNTI TALENTI

Guerriero 4, Esploratore 8

Il personaggio è addestrato nell'uso dell'armatura pesante.

Questo gli permette di ridurre la penalità alla velocità della sua armatura di 0,5m per grado.

GOLPO BRUTALE I-III ② PUNTI TALENTI

Guerriero 4, Esploratore 8

Per ogni grado in questo talento il personaggio può sommare il suo attributo Fisico al valore di Attacco in Mischia una volta per scontro.

GOLPO SEGRETO I-III ② PUNTI TALENTI

Guerriero 2, Esploratore 6, Mago 10

In mischia il personaggio prende di mira i punti più vulnerabili del nemico, riducendone la Difesa di 1.

DEVASTATORE I-III ② PUNTI TALENTI

Mago 6

Il mago è addestrato a usare i suoi incantesimi per fare danni devastanti. Ottiene un bonus di +1 per grado a tutti gli incantesimi usati primariamente per provocare danni e distruzione.

EDUCAZIONE I-V ① PUNTI TALENTI

Guerriero 1, Esploratore 1, Mago 1

Il personaggio è piuttosto colto e può usare la sua enorme conoscenza a proprio vantaggio.

Riceve un bonus di +1 a tutti i tiri di conoscenza o a quelli per risolvere enigmi.

FAMIGLIO I-III ① PUNTI TALENTI

Esploratore 9, Mago 5

Per ogni grado del talento il personaggio acquisisce un compagno animale.

Questi possono essere animali grandi o medi per gli Esploratori (falchi, cani, cavalli, lupi, ecc.) o piccoli per i maghi (gatti, rane, corvi).

I leali animali obbediscono a comandi semplici come "Seduto!" o "Attacca!" e il loro attributo Ragione aumenta di 1.

Si noti che non è possibile una conversazione intelligente, e i famigli non possono essere addestrati come ricognitori o spie.

FORTUNA DELL'EROE I-III ② PUNTI TALENTO

Guerriero 10, Esploratore 10, Mago 10

La fortuna ha davvero baciato questo personaggio. Per ogni grado può rilanciare un tiro ogni 24 ore.

FORTUNELLO I-III ② PUNTI TALENTO

Guerriero 2, Esploratore 2, Mago 2

Il personaggio è talmente fortunato che ogni 24 ore può ignorare un disastro per grado del talento.

FURTIVITÀ I-V ① PUNTI TALENTO

Guerriero 9, Esploratore 1, Mago 5

Il personaggio è molto furtivo ed è bravo nell'evitare di essere visto.

Riceve un bonus di +1 a tutti i tiri di furtività.

GIÙ LA TESTA! I-III ② PUNTI TALENTO

Guerriero 8, Esploratore 6, Mago 10

Il personaggio è bravo nell'evitare i colpi. Per ogni grado di questo talento riceve un bonus di +1 a tutti i tiri di Schivare.

INDISTRUTTIBILE I-III ② PUNTI TALENTO

Guerriero 2, Esploratore 4, Mago 10

Il personaggio può sostenere più danni dei suoi simili prima di perdere conoscenza.

Per ogni grado del talento può subire 3 punti aggiuntivi di danno prima di andare KO.

Un personaggio con Indistruttibile III perde i sensi quando i suoi punti ferita arrivano a -9, invece del normale 0, purché non sia già morto.

LADRO I-V ① PUNTI TALENTO

Guerriero 9, Esploratore 1, Mago 7

Il personaggio riceve un bonus di +1 a tutti i tiri trovare trappole o disattivarle, borseggiare o scassinare.

MAESTRO D'ARME I-V ② PUNTI TALENTO

Guerriero 6, Esploratore 10

Il personaggio può ottenere la maestria di un tipo d'arma (ad es. spade lunghe) per grado del talento.

Ottiene un bonus di +1 per gli attacchi con quell'arma e la Difesa dei suoi nemici è ridotta di 1.

Non è consentito scegliere più volte la stessa arma.

MAESTRO DI LAME I-III ② PUNTI TALENTO

Guerriero 4, Esploratore 8, Mago 8

Il personaggio è un combattente formidabile in corpo a corpo.

Il suo Attacco in Mischia riceve un bonus di +1.

MAGO DEL FUOCO I-III ② PUNTI TALENTO

Mago Nero 2, Guaritore 10, Stregone 4

Il mago è addestrato all'uso della magia del fuoco.

Riceve un +1 a tutti i tiri che riguardano incantesimi a base di fuoco.

MASSICCIO I-V ② PUNTI TALENTO

Guerriero 2, Esploratore 2, Mago 2

Il personaggio è abituato a sopportare moltissimi danni.

Riceve +2 PF per grado del talento.

MESTIERE I-V ① PUNTI TALENTO

Guerriero 1, Esploratore 1, Mago 1

Il personaggio è addestrato in un mestiere (+1). Alcuni esempi di mestiere sono: Armaiolo, Carpenteri, Costruttore d'Archi, Fabbro, Mercante, Scrivano.

MUTAMAGIA I-V ② PUNTI TALENTO

Mago 2

Il mago ha appreso a concentrarsi sul cambiamento dei suoi incantesimi attivi, il che gli fornisce un bonus di +1 su tutti i tiri di cambio d'incantesimo.

PARARE I-V ② PUNTI TALENTO

Guerriero 2, Esploratore 6, Mago 10

Il personaggio ha appreso a parare i colpi dei nemici. La sua Difesa aumenta di +1 per grado del talento.

PERCEZIONE I-V ① PUNTI TALENTO

Guerriero 1, Esploratore 1, Mago 1

Il personaggio percettivo guadagna +1 per grado del talento a tutti i tiri di percezione.

POTENZA MAGICA I-III ② PUNTI TALENTO

Mago 4

Per ogni grado del talento il personaggio può sommare il suo attributo Mente al suo valore di Incantesimi Mirati o di Magia una volta per scontro.

PROTETTORE I-III ② PUNTI TALENTO

Mago Nero 10, Guaritore 2, Stregone 6

Il mago è addestrato all'uso della magia guaritrice e protettiva.

Ottiene un bonus di +1 per grado a tutti gli incantesimi di guarigione e protezione.

RIAPPRENDERE I-V ① PUNTI TALENTO

Mago 1

Ogni volta che prende questo talento il mago può cancellare dalla memoria un numero di incantesimi con livello totale pari al suo attuale livello e sostituirli con nuovi incantesimi con lo stesso livello totale.

RIBALDO I-V ① PUNTI TALENTO

Guerriero 1, Esploratore 1, Mago 1

Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le interazioni sociali in cui deve bluffare, barattare o discutere.

RICARICA I-V ② PUNTI TALENTO

Mago 4

Questo talento riduce di 1 (fino a un minimo di 0) il tempo di ricarica di tutti gli incantesimi.

RIFLESSI FULMINEI I-III ② PUNTI TALENTO

Guerriero 2, Esploratore 2, Mago 2

I riflessi di questo personaggio sono rapidissimi.

Ottiene un bonus di +2 all'Iniziativa in combattimento.

RIGENERAZIONE I-V ① PUNTI TALENTO

Guerriero 1, Esploratore 1, Mago 1

Quando un personaggio perde alcuni punti Fisico (ad esempio quando muore e viene resuscitato), questo talento gli permette di rigenerare 1 punto di Fisico per grado.

Ovviamente non è possibile portare l'attributo Fisico al di sopra del suo valore originale.

TIRATORE SCELTO I-III ② PUNTI TALENTO

Guerriero 8, Esploratore 4, Mago 8

Il personaggio è addestrato a combattere a distanza.

Questo gli fornisce un bonus di +1 ad Attacchi a Distanza e Incantesimi Mirati.

TIRO MORTALE I-III ② PUNTI TALENTO

Esploratore 4

Per ogni grado in questo talento il personaggio può sommare il suo attributo Agilità al valore di Attacco a Distanza una volta per scontro.

VELOCE I-V ② PUNTI TALENTO

Guerriero 6, Esploratore 2, Mago 4

Il personaggio è un velocissimo corridore.

La sua Velocità è aumentata di 0,5m per ogni grado di questo talento.

NE VOGLIO ANCORA!

Quelli presentati qui sono i talenti più comuni e utili per giocare a Dungeonslayers; tuttavia non sono gli unici talenti possibili.

Se pensate che un talento necessario non sia in questa lista, o se volete talenti specifici per le vostre ambientazioni, create tutti quelli che volete.

L'unico consiglio è di fare attenzione al bilanciamento: se un talento fa qualcosa di molto potente dategli un costo elevato e prerequisiti alti!

MECCANICHE DI GIOCO

PROVE

Quando non è certo se un'azione del personaggio avrà successo, il giocatore deve tirare il dado per effettuare una prova. Il valore da ottenere per la prova è pari alla somma di attributo e abilità più strettamente correlati a ciò che il personaggio sta tentando di fare. Se il risultato su un dado a venti facce (d20) è pari o inferiore a questo valore, la prova ha successo.

Esempio:

Il guerriero nano Gruffneck (Fisico 8, Forza 2) dichiara di voler abbattere la porta dietro cui si nascondono alcuni goblin. Il master decide che il valore di prova è la somma dell'attributo Fisico e dell'abilità Forza. Gruffneck riuscirà ad sfondare la porta se il suo giocatore riesce a ottenere 10 (= FIS 8 + FO 2) o meno su un d20.

PROVE COMUNI

Accendere un fuoco: MEN+DX
Aprire porte segrete: MEN+DX
Arrampicarsi: AGI+FO
Borseggiare: AGI+DX
Cavalcare: AGI+AU
Conoscenza: MEN+RA
Danzare: AGI+AU
Decifrare scritture: MEN+RA
Disattivare trappole: AGI+DX
Flirtare: MEN+AU
Interpretare tracce: MEN+RA
Percezione: MEN+RA
Resistere a veleni: FIS+RO
Saltare: AGI+RF
Scassinare: MEN+DX
Sfondare porte: FIS+FO
Sgattaiolare: AGI+RF

MODIFICATORI

A volte le circostanze renderanno più facile o difficile per un personaggio riuscire nelle azioni. Questo viene simulato da modificatori al valore di prova. Ad esempio stare in equilibrio su una corda tesa sopra un profondo abisso è molto più difficile (estremamente difficile -6) che saltare su una gamba sola (routine +6), ma in entrambi i casi la prova è AGI + RF. I seguenti modificatori dovrebbero fornire al gamemaster alcune linee

guida su come modificare i valori di prova secondo la difficoltà del compito:

routine +6
molto facile +4
facile +2
normale +0
difficile -2
molto difficile -4
estremamente difficile -6

Esempio:

Jherrant vuole esaminare alcune tracce. Come esploratore elfo, Jherrant (MEN 4, RA 2, il talento Cacciatore II offre un altro +2) è abile ed esperto nel seguire tracce, per cui il GM decide che per lui è un lavoro molto facile (+4), aumentando così il valore di prova da 8 a 12 (= MEN 4 + RA 2 + Cacciatore II + Molto facile 4).

SUCCESSI CRITICI & DISASTRI

Anche il compito più improbabile può riuscire e anche l'azione più semplice può fallire miseramente. Questo viene simulato con i **successi critici** e i **fallimenti critici**:

Se il giocatore ottiene sul dado un 1 la prova ha successo indipendentemente dai modificatori e, quando si determina il risultato della prova, agite come se fosse stato ottenuto il risultato più alto possibile. Questo è un successo critico. Se si ottiene 20 sul dado si considera un fallimento disastroso (disastro) anche se il valore di prova era 20 o più!

Esempio:

In combattimento con i goblin il guerriero nano Gruffneck (Attacco in Mischia 12) tira 1 mentre prova a colpire! Successo critico! Siccome il risultato di un critico è sempre il valore più alto possibile, il risultato della sua prova è un ottimo 12.

VALORI DI PROVA MAGGIORI DI 20

Quando il valore di prova è superiore a 20 effettuate una prova addizionale.

Il valore di prova del secondo tiro è il valore di prova originale meno 20 (ad es. se il valore di prova è 25 avete diritto a 2 tiri: il primo con valore di prova 20 e il secondo con valore di prova 5).

I risultati riusciti vengono sommati per ottenere il risultato finale.

Esempio:

Il mercenario Laros (Attacco in Mischia 30) combatte un orribile troll. Attacca il mostro e fa due prove - una contro un valore di prova 20 (sì, dovete tirare lo stesso, visto che un risultato di 20 è sempre un disastro), l'altro con valore di prova 10.

Ottiene 16 e 9, il che significa che entrambe le prove hanno successo, e il troll è colpito con un risultato di 25 (= 16 + 9).

COMBATTIMENTO

I combattimenti sono divisi in più round di combattimento (ogni round dura 5 secondi); ogni round è diviso nelle seguenti fasi:

1. INIZIATIVA

L'ordine in cui i combattenti agiscono è determinato dalla loro **Iniziativa** (AGI + RF).

Se due combattenti hanno la stessa Iniziativa, un tiro decide chi agisce prima. Chi ottiene il risultato più alto in questo tiro vince l'iniziativa per l'intero scontro.

Se uno dei due lati è riuscito a cogliere gli avversari di sorpresa ottiene un bonus di +10 all'Iniziativa.

2. AZIONE

Se è il turno di un personaggio, questi può muovere fino a (AGI/2 + 1) metri e compiere una singola **azione**, come entrare in combattimento ravvicinato o a distanza o lanciare un incantesimo.

AZIONI COMUNI

Alzarsi in piedi e/o sfoderare un'arma
Aprire una serratura
Assumere erbe curative
Attacco a Distanza
Attacco in Mischia
Bere una pozione
Cambiare incantesimo attivo
Concentrarsi su un incantesimo
Correre (doppio movimento)
Lanciare un incantesimo mirato
Lanciare un incantesimo normale
Risvegliare un personaggio svenuto
Schivare
Sfoderare/cambiare arma
Sfondare una porta

ATTACCO E DIFESA

Ogni volta che una prova d'attacco ha successo (che sia un **Attacco in Mischia** o a **Distanza** o un **Incantesimo Mirato**) il danno viene sottratto dai punti ferita correnti del bersaglio.

Quando un personaggio subisce danno fa una prova di Difesa automatica (che non conta come azione). Se riesce, il risultato della prova viene utilizzato per ridurre il danno subito.

Esempio:

Il guerriero nano Gruffneck (Attacco in Mischia 12) colpisce un guerriero orco (Difesa 15) con un risultato di 9 sul dado. Poi l'orco fa la sua prova di Difesa. Riesce, ottenendo 4. L'orco ora perde solo 5 (= 9 - 4) punti ferita invece dei 9 iniziali.

Invece di effettuare un attacco un personaggio può Schivare, azione che dura fino a quando tocca di nuovo a lui. Quando un personaggio che schiva è colpito, può ridurre il danno subito del risultato di una prova di Schivare riuscita oltre che del tiro di Difesa.

Esempio:

L'esploratore elfo Jherrant è attaccato da due scheletri che hanno Iniziativa superiore. Quando è il suo turno, Jherrant decide di schivare. All'inizio del turno seguente entrambi gli scheletri colpiscono e lui fa una prova di Schivare contro ciascun colpo. Il risultato di ciascun tiro di Schivare viene sottratto dal danno che subisce, insieme a quello della normale Difesa.

MODIFICATORE PER LA DISTANZA

Quando si effettuano Attacchi a Distanza con armi da lancio o Incantesimi Mirati, l'attaccante riceve un modificatore di -1 per ogni 10m di distanza dal bersaglio.

ARMI E ARMATURA

Anche armi e armatura possono fornire bonus alle prove. Ad es. il Bonus per l'Arma (BA) e il Valore Armatura (VA) modificano direttamente i valori di combattimento del personaggio.

Ci sono anche armi e armature che modificano altri aspetti del personaggio che le porta (ad es. aumentano l'Iniziativa) o riducono la Difesa dell'avversario quando colpiscono.

Alcune armi, come le spade a 2 mani e gli archi lunghi, sono ingombranti per i nani, che non possono perciò usarle.

Ogni personaggio può indossare un solo elmo, una sola armatura e un solo paio di bracciali e schinieri alla volta. Molti tipi di armatura riducono la Velocità del personaggio a causa del loro peso.

I guerrieri possono portare ogni tipo d'armatura. Gli esploratori possono portare ogni tipo d'armatura eccetto quella di piastre. I maghi sono limitati alle armature di tessuto, eccetto i guaritori che sono addestrati a usare armature di cuoio.

Ogni classe di personaggi può usare gli scudi, ma solo in congiunzione con armi a una mano.

DANNO & GUARIGIONE

INCOSCENZA

Se i punti ferita di un personaggio scendono a 0 o meno, sviene. Un personaggio incosciente rinviene dopo 20 ore o quando viene risvegliato.

Esempio:

Un capitano orco colpisce Laros (28 pf) e gli fa 30 punti di danno. Il mercenario fallisce il tiro di Difesa e va a terra, ridotto a -2 pf.

MORTE

Quando i punti ferita correnti sono minori del valore negativo del suo attributo Fisico (ad es. -9 pf con FIS 8) il personaggio muore.

Esempio:

Se prima del colpo che gli ha fatto 30 danni i punti ferita di Laros (FIS 10) fossero stati solo 18, sarebbe morto.

GUARIGIONE NATURALE

I personaggi feriti rigenerano il danno con una prova di FIS+RO ogni 24h. La quantità di danni guarita è pari al risultato del tiro. Ogni 4h di riposo a letto danno un bonus di +1 a questa prova.

ALTRI METODI DI GUARIGIONE

Bende, erbe, pozioni e guarigioni magiche possono essere acquistati dai mercanti o al tempio locale.

RESURREZIONE

In alcune ambientazioni la resurrezione tramite magia non è rara.

Quando un personaggio è riportato in vita (ad es. tramite l'incantesimo Resurrezione) perde 1 punto di Fisico permanentemente. I personaggi con Fisico 1 non possono essere riportati in vita.

MAGIA

Ci sono due tipi di incantesimi: quelli (N)ormali e quelli (M)irati.

Di solito per **lanciare un incantesimo** basta che la prova riesca, ma a volte il risultato della prova è importante.

Per gli **Incantesimi Mirati** il risultato della prova è pari al danno inflitto da quell'incantesimo, come per il combattimento non magico.

Esempio:

*Il mago nero Miroslav lancia un **Raggio di fuoco** (incantesimo mirato) al guaritore elfo Lios.*

Il risultato riuscito della prova è 14, ed è uguale al danno inflitto, a cui Lios può resistere con una prova di Difesa.

*Poi Lios lancia **Sonno** (incantesimo normale). La prova di lancio riesce e Miroslav cade a terra addormentato.*

CAMBIARE INCANTESIMI

I maghi possono avere un solo incantesimo attivo alla volta, ma possono lanciare il loro incantesimo attivo quante volte desiderano.

Il solo limite è la ricarica dell'incantesimo (vedi oltre). Per cambiare l'incantesimo attivo corrente con un altro del suo repertorio un personaggio deve riuscire in una prova di MEN+RA. Questo conta come azione.

Esempio:

*Dopo aver sopravvissuto Miroslav, Lios vuole guarirsi. Perciò fa una prova di MEN+RA, riesce e cambia il suo incantesimo attivo da **Sonno** a **Tocco Guaritore**, che da ora in poi potrà usare a ogni round.*

RICARICA

Dopo che un'incantesimo è stato lanciato con successo, il mago deve attendere un certo tempo, pari al tempo di ricarica dell'incantesimo, prima di poterlo rilanciare.

Può comunque scegliere di lanciare un altro incantesimo nel frattempo.

LIVELLI D'INCANTESIMO

Il livello di un incantesimo indica a che livello un mago può apprenderlo. Questo livello può essere differente a seconda della scuola di magia.

Il livello è indicato nelle colonne (M per Mago Nero, G per Guaritore e S per Stregone) della lista degli incantesimi (ad es. 2 nella colonna G significa che quell'incantesimo può essere appreso da guaritori di livello 2 o più).

INCANTESIMI

Incantesimo	Tipo	BL	M	G	S	Distanza	Ricarica	Effetti dell'Incantesimo	MO
Alt!	M	-(FIS+AU)/2	6	1	6	RAx5m	10	Il bersaglio non può muoversi per RA round; il danno interrompe l'inc.	10
Apri	N	+0	1	2	1	Tocco	0	Apri un lucchetto senza danneggiarlo, 1 lancio per lucchetto	10
Arma magica	N	+0	1	1	2	Tocco	0	L'arma bersaglio infligge danno magico (BA+1) per RA round	10
Attacco di starnuti	M	-(FIS+AU)/2	7	3	5	RAx5m	10	Il bersaglio ha un attacco di starnuti per RA round; non può fare azioni	80
Bandire	M	-(FIS+AU)/2	14	8	18	r=RAx2m	100	Distrugge un numero di nonmorti/demoni pari a metà del livello del mago	255
Benedizione	N	+0	-	2	-	RAx2m	1 giorno	Gli alleati nel raggio hanno un bonus di +1 a tutte le prove per RA ore	90
Bolla protettiva	N	+0	8	4	8	r=RA m	100	Protegge da proiettili non magici per risultato prova in round	115
Calmare gli animali	N	-(MEN+RA)/2	-	1	7	r=RAx5m	0	Calma un numero di animali incontrollati fino al livello del mago per RA ore	10
Camminare sulle acque	N	+0	9	5	9	Tocco	0	Il bersaglio può camminare sull'acqua per risultato della prova round	150
Controllo	N	-(MEN+AU)/2	4	-	8	r=RAx2m	10	Il mago può controllare fino a (suo livello) creature nonmorte	205
Crea scheletri	N	+0	6	-	-	r=RAx5m	1 giorno	Evoca uno scheletro (non controllato) per livello del mago	670
Crea zombi	N	+0	8	-	-	r=RAx5m	1 giorno	Evoca uno zombi (non controllato) per livello del mago	930
Creare Acqua Santa	N	+0	-	1	-	Tocco	1 day	Creare dosi d'acqua santa (24h) pari al risultato della prova (=danno)	10
Creare cibo	N	+0	12	2	7	RAx1m	1 day	Creare una razione di cibo per un giorno per (livello del mago) persone	90
Esorcismo	N	-(MEN+AU)/2	-	1	-	r=RAx2m	10	Scaccia un numero di demoni/nonmorti pari a livello/2 per RA minuti	10
Evoca demone	N	-(FIS+AU)/2	10	-	16	r=RA m	1 giorno	Il demone esegue (RA) compiti, ma attacca se la prova fallisce; resta 1 giorno	1190
Fiamma d'inferno	M	+5	15	-	15	RAx10m	1 giorno	Fa danni fino a RA m attorno al bersaglio (no Difesa) per RA round	1420
Forma gassosa	N	+0	15	15	15	Tocco	1 giorno	Bersaglio & equipaggiamento prendono forma gassosa per max. risultato prova in round	1000
Freccia di Luce	M	+2	-	2	5	RAx5m	1	Inc. di combattimento, le creature di tenebra hanno -2 alla prova di Difesa	45
Freccia di Tenebra	M	+2	2	-	6	RAx10m	0	Inc. di combattimento, le creature di luce hanno -2 alla prova di Difesa	75
Fulmine	M	+3	7	10	7	RAx10m	1	Bersaglio colpito da un fulmine (no Difesa se porta armatura metallica)	310
Fulmine a catena	M	+3	10	15	10	RAx5m	5	Fa danni fino a (RA) m attorno al bersaglio (armatura di metallo non dà Difesa)	460
Guarigione maggiore	N	+0	-	10	-	Tocco	1 giorno	Guarisce tutte le ferite e riporta i pf al massimo (no resurrezione)	650
Guscio protettivo	N	+0	12	8	12	r=RA m	d20 giorni	Guscio impenetrabile (solo dall'esterno), resta finché il mago si concentra, non può essere spostato	765
Identificare magia	N	+0	1	5	1	Tocco	0	Rivela la magia, la sua fonte e la funzione (include oggetti magici)	10
Invisibilità	N	+0	12	20	12	Tocco	1 giorno	Bersaglio completamente invisibile per risultato prova minuti o finché attacca	1120
Lampo Aceccante	M	-(AGI+AU)/2	-	1	5	RAx5m	5	Il bersaglio è accecato per il risultato della prova in round (no Difesa)	10
Lancia di Fiamma	M	+2	5	-	5	RAx10m	0	Versione più potente del raggio di fuoco	210
Lancia di Tenebra	M	+5	10	-	15	RAx10m	0	Inc. di combattimento, le creature di luce hanno -2 a prova di Difesa	595
Levitazione	N	+0	5	7	5	Tocco	0	Il bersaglio può levitare su/giù per risultato prova in round (Velocità: RA m/rd)	210
Lucchetto magico	N	+0	1	3	1	Tocco	0	Prove per aprire lucchetto aumentano di risultato prova fino a che il lucchetto non viene aperto	10
Luce	N	+5	5	1	1	Tocco	0	Luce simile a fiamma circonda il bersaglio per risultato prova minuti	10
Luce curativa	M	+2	-	4	-	RAx2m	2	Un raggio di luce restituisce pf pari al risultato della prova	115
Palla di fuoco	M	+3	10	-	10	RAx10m	10	Infligge danno fino a (RA) m attorno al bersaglio (no Difesa)	460
Passoaggio magico	N	+0	6	10	6	Tocco	10	Bersaglio volontario può essere teletrasportato fino a ris. prova x2m	260
Protezione	N	+0	4	1	4	RAx2m	0	Risultato prova si somma a Difesa del bersaglio fino al turno seguente	10
Protezione dal veleno	N	+0	8	1	8	Tocco	0	Aumenta Difesa contro veleno del livello del mago per RA ore	10
Purificare	N	+0	-	3	7	Tocco	0	Ripulisce oggetti, cibo, persone e abiti dallo sporco	80
Raggio di Fuoco	M	+1	1	-	1	RAx5m	0	Tipico incantesimo di combattimento, fa danni pari al risultato della prova	10
Rallentare	N	-(FIS+AU)/2	8	3	8	r=RAx5m	10	Dimezza la Velocità di un numero di nemici fino a livello/2	80
Resurrezione	N	+0	-	10	-	Tocco	d20 days	Rianima (se è morto da meno di d20 giorni); non guarisce; FIS -1	975
Rimuovi veleno	N	+0	12	3	12	Tocco	10	Neutralizza istantaneamente un veleno	80
Sangue Ribollente	M	-(BOD+AU)/2	13	-	17	RAx10m	1 giorno	Danno magico dall'interno che fa danni = risultato della prova x2	1580
Scala magica	N	+0	4	8	4	Tocco	1 day	Evoca una scala lunga RAxlivello m; resta finché il mago si concentra	320
Scudo magico	N	+0	8	4	8	Tocco	100	Risultato prova aggiunto a Difesa del bersaglio per RAx2 round	115
Sonno	N	-(FIS+RA)/2	5	2	5	r=RAx2m	10	Addormenta istantaneamente un n° di nemici pari al livello del mago (no Difesa)	45
Teletrasporto	N	+0	10	20	10	Tocco	1 giorno	Teletrasporta mago + alleati pari a RA del mago in un luogo conosciuto	920
Terrore	N	-(MEN+RA)/2	7	5	9	r=RAx5m	1 giorno	Creature umanoidi fino a livello del mago fuggono terrorizzate per RA minuti	300
Tocco guaritore	N	+1	-	1	-	Tocco	0	Questo tocco restituisce pf pari al risultato della prova	10
Volo	N	+0	10	20	10	Tocco	100	Il bersaglio vola per round pari al ris. della prova (Velocità: RAx2m/rd)	460

Tipo = Incantesimo (N)ormale o (M)irato; BL = i mod. negativi si calcolano dalle statistiche del bersaglio; G = liv. min. per Guaritori; S = liv. min. per Stregoni; M = liv. min. per Maghi Neri
 Gli incantesimi sono acquisiti/trovati e possono essere appresi oppure attivati (indipendentemente dal livello) direttamente da pergamena. In entrambi i casi l'incantesimo scompare dalla pergamena.

EQUIPAGGIAMENTO

1 ORO = 10 ARGENTO = 100 RAME

In viaggio	Costo
Borraccia di pelle (5 litri)	5MA
Bussola	15MO
Canoa (2 occupanti)	20MO
Carro	30MO
Coperta da viaggio spessa e calda	5MA
Tenda (2 occupanti)	5MO
Uncino	1MO
Utensili da scrittura	2MO

Dal mercante	Costo
Coperta	1MA
Corda (10m)	5MA
Erbe curative (valore prova 10)	1MO
Padella/Pentola	5MA
Pasta per armi (d20 rd. BA +1)	5MA
Razione per 1 giorno (3 pasti)	1MA
Sacco	8MR

Illuminazione	Costo
Candela	2MR
Lanterna	5MA
Lanterna cieca	1MO
Olio per lanterna (brucia per 4h)	5MR
Pietra focaia e acciarino	5MR
Torcia (brucia per 2h; fa da clava)	1MR

In taverna	Costo
"Compagnia"	5MA
Pasto ricco per una persona	2MA
Boccale di vino	2MR
Boccale di birra	1MR
Pasto normale	3MR
Stanza per una notte	5MR
Spazio nella stalla	1MR

Nel tempio	Costo
Acquasanta*** (incantesimo)	5MA**
Bende (guariscono 1pf)*	5MA
Guarigione maggiore (incantesimo)	100MO**
Incantesimo di cura (costo per 1PF)	1MA**
Pendente con simbolo sacro	1MO
Pozione di cura (guarisce d20PF)	10MO
Resurrezione (incantesimo)	500MO**

*: Si possono bendare PF pari a FIS al giorno
 **: Donazione necessaria se il PG è sconosciuto/odiato
 ***: Danneggia demoni/nonmorti (valore prova d20)

Armi	Bonus dell'Arma	Note	Costo
Arco corto (2m)**	BA +1	Iniziativa +1	6MO
Arco lungo (2m)**	BA +2	Iniziativa +1	10MO
Ascia	BA +1		6MO
Ascia bipenne (2m)	BA +3	Iniziativa -2	7MO
Balestra leggera (2m)**	BA +2	Iniziativa -2	8MO
Balestra pesante (2m)**	BA +3	Iniziativa -4, Difesa del nemico -2	15MO
Bastone (2m)*	BA +1	Targeted Spells +1	5MA
Clava*	BA +1		2MA
Fionda	BA +0		5MA
Lancia*	BA +1	Può essere usata in mischia o a distanza	1MO
Martello	BA +1	Difesa del nemico -1	7MO
Mazza	BA +1	Difesa del nemico -1	7MO
Pugnale	BA +0	Iniziativa +1	2MO
Pugnale da lancio	BA +0	Si può usare anche in mischia	2MO
Spada corta	BA +1	Valori applicabili anche alle scimitarre	6MO
Spada lunga	BA +2	Valori applicabili anche ai falcioni	7MO
Spadone	BA +1	Difesa del nemico -2	8MO
Spadone a due mani (2m)	BA +3	Iniziativa -2, Difesa del nemico -4	10MO

*: si spezza in caso di Disastro di Attacco in Mischia/a Distanza ***: la corda si spezza in caso di Disastro di Att a Distanza

Armatura	Valore Armatura	Note	Costo
Armatura di piastre	AV +3	Velocità -1m	50MO
Bracciali di piastre	AV +1	Velocità -0,5m	7MO
Bracciali/gambali di cuoio*	AV +1	su braccia & gambe	4MO
Cotta di maglia	AV +2	Velocità -0,5m	10MO
Elmo di piastre	AV +1	Iniziativa -1	6MO
Giaco di cuoio	AV +1		4MO
Schinieri di piastre	AV +1	Velocità -0,5m	8MO
Scudo d'acciaio	AV +1	Velocità -0,5m	8MO
Scudo di legno**	AV +1		1MO
Scudo Torre	AV +2	Velocità -1m	15MO
Tunica	AV +0		1MO
Tunica (ricamata con rune)	AV +0	Aura +1	8MO

* : comprende sia bracciali che gambali
 **: si spezza con un Disastro di Difesa

Criminale	Costo
Grimaldello (necessario per scassinare)	4MO
Maschera	5MR
Piede di porco (come arma BA +1)	8MO

Servizi Magici	Costo
Identificazione oggetto magico	5MO

Animali	Costo
Animale da fatica (asino, mucca, porco)	20MO
Cavallo	50MO
Cavallo da guerra	500MO
Piccolo animale (gatto, cane, pollo)	2MO

Strutture	Costo
1m palizzata di legno (alt. 3m)	15MA
1m steccato di legno (alt. 1m)	4MA
1m muro di pietra (alt. 3m)	2MO
Cancello	6MO
Casa (1 piano; legno grezzo)	1MO/m ²
Casa (1 piano; legno)	2MO/m ²
Casa (1 piano; pietra)	4MO/m ²
Finestra con vetri	5MO
Fortezza (1 piano; pietra)	50MO/m ²
Porta rinforzata	4MO
Porta semplice	1MO
Terra (se disponibile)	5MO/m ²

IL GAME MASTER

ARBITRARE DUNGEONSLAYERS

Dungeonslayers è un gioco veloce. I personaggi hanno i loro momenti di gloria, ma possono facilmente morire, per cui lasciate che si gongolino nella loro gloria il più spesso possibile. Anche se il gioco è focalizzato su divertenti "dungeon crawl" e scontri eccitanti, non dimenticate che potete sviluppare campagne all'aperto con lunghi viaggi o storie investigative in ambiente urbano.

DUNGEON

Un dungeon è un labirinto di gallerie sotterranee piene di ogni tipo di trappole, passaggi segreti, mostri e grandissimi tesori. Secondo una legge non scritta del gioco, più in basso si scende nel dungeon, più pericoloso diventa.

RICOMPENSE IN PX

Soprattutto all'inizio delle loro carriere i personaggi tendono a passare di livello molto in fretta, a volte anche 2 o 3 volte nel primo dungeon. I consigli che seguono servono ad aiutare i GM a fornire la giusta ricompensa in PX:

Ricompense di PX per i nemici

Le ricompense in PX per i nemici uccisi o battuti con l'astuzia sono calcolati sommando i PX di tutti i nemici sconfitti. Il totale risultante è poi diviso equamente tra i membri del gruppo.

Esempio:

Cinque PG hanno sconfitto dieci guerrieri goblin, che danno 20 PX ciascuno. Ogni PG riceve 40 PX (= 10 x 20 PX / 5).

Ricompense di PX per le missioni

Completare obiettivi predefiniti dell'avventura (trovare l'artefatto, battere il malvagio ecc.) dovrebbero ricevere una ricompensa almeno di un quarto del totale dei PX guadagnati sconfiggendo i nemici.

Esempio:

Per aver completato la missione "Distruzione della banda di goblin" ogni dungeonslayer ottiene 10 PX (40 / 4).

Ricompense in PX per il ruolo

Chi gioca bene il proprio personaggio e aiuta a creare l'atmosfera del gioco dovrebbe essere ricompensato. Un PG può ricevere fino al doppio del suo livello in PX per ogni situazione in cui gioca bene il suo ruolo.

Esempio:

Un personaggio di 5° livello può ricevere fino a 10 PX per ogni situazione in cui interpreta bene il suo personaggio.

Ricompense speciali

Le buone idee, le soluzioni intelligenti e il raggiungimento di certi stadi dell'avventura dovrebbero essere ricompensati con da 5 a 20 PX. Il GM ad esempio può assegnare 1 PX per ogni stanza di dungeon esplorata.

PERICOLI PER GLI SLAYER

I mostri non sono la sola cosa che mette in pericolo la vita di un povero dungeonslayer:

TRAPPOLE

A ogni dungeno serve qualche trappola ben piazzata che i personaggi devono trovare (MEN + RA) e disattivare (MEN + DX) per evitare di subire danni.

TRAPPOLE TIPICHE

Fosse

Cadere in una fossa provoca danno da caduta, e alcune fosse hanno sul fondo punte acuminate che provocano danni aggiuntivi (Attacc in Mischia = profondità in metri x 3)

Aghi avvelenati

Queste trappole sono spesso usate per proteggere forzieri e simili. Attaccano con veleno 10+.

Rocce frananti

Gli "attacchi" delle rocce frananti hanno di solito un valore di prova che va da 11 a 30 (10+d20).

Trappole di lance

Una o più lance vengono espulse dai muri. Attaccano con Attacco in Mischia 15.

FUOCO & ACIDO

Dimensioni del fuoco	Danno/Rnd
torcia (usata come clava)	Risultato attacco
abiti in fiamme	d20
falò/fuoco da campo	d20
in una casa in fiamme	2d20
incendio, rogo	5d20
abiti bagnati	-d20
Quantità di acido	Danno/Rnd
getto d'acido	Risultato attacco
secchio	d20
intero corpo	2d20

DANNO DA CADUTA

Di tanto in tanto i Dungeonslayer tendono a fare lunghe cadute. Il danno da caduta è la distanza di caduta in metri x 3 (es. 12 punti di danno per 4m). La Difesa si applica normalmente.

INCONTRI CASUALI

Usati contro un temporaneo calo di tensione, gli incontri casuali possono aggiungere movimento a un dungeon che potrebbe stupire anche il GM. Il GM dovrebbe progettarli individualmente per ogni dungeon. Una tabella degli incontri casuali dovrebbe includere anche incontri favorevoli.

MOSTRI

Cosa sarebbe un dungeon senza mostri da combattere?

MORTE RAPIDA

I mostri con meno di 1PF si considerano morti per accelerare il gioco (i PNG importanti sono un'eccezione). Se i giocatori vogliono re prigionieri per interrogarli il GM dovrebbe usare le regole normali.

MIGLIORARE LE STATISTICHE DEI MOSTRI

Per determinare il LP il GM deve prima decidere se il mostro è un guerriero, un esploratore o un mago.

TESORO

Senza un tesoro decente anche il dungeon più fantasioso non è affatto divertente.

Le possibilità vanno dalle semplici pozioni di guarigione (che dovrebbero abbondare, almeno nei primi dungeon) o monete d'oro agli oggetti magici che forniscono bonus ad attributi o abilità.

È possibile trovare anche armi e armature o addirittura artefatti più esotici dagli effetti stupefacenti.

TESORO MAGICO

Con una prova riuscita di MEN + AU un mago può percepire se un oggetto (o un luogo) è di natura magica. Quando è certo che l'oggetto sia permeato di magia possono usare una prova di MEN + RA per identificare le proprietà dell'oggetto magico. Si noti che è sempre necessario determinare che un oggetto ha natura magica prima di poter tentare l'identificazione.

TESORI MAGICI TIPICI

Anello Mutamagia (250MO)

Una volta ogni 24h il portatore può cambiare uno dei suoi incantesimi senza effettuare prove. L'effetto è istantaneo.

Anello di protezione +1/+2/+3 (500/1000/1500MO)
Aggiunge +1/+2/+3 al VA senza ridurre di 1 il valore di Schivare.

Bacchetta magica (costo dell'incantesimo x 5)
Una bacchetta magica è stata creata specificamente per un incantesimo. Chiunque lo conosca può usare la bacchetta per lanciarlo senza doverlo prima attivare.

Chiave di smeraldo (200MO)
Può essere usata una volta ogni 24h per lanciare Apri su un singolo lucchetto (valore di prova 15).

Corno di Guerra (250MO)
Una volta ogni 24h il suono di questo corno offre a tutti i membri del gruppo un +1 a tutte le prove per la durata di uno scontro.

Cotta di maglia magica +1 (500MO)
Aggiunge +1 VA senza ridurre di 1 il valore di Schivare.

Polvere del Sonno (100MO)
Funziona come l'incantesimo *Sonno* (valore di prova 15) contro un bersaglio. Deve essere scagliata.

Pozione di guarigione (10MO)
Questo liquido rosso cura d20 punti ferita.

Pozione di levitazione (25MO)
Funziona come l'incantesimo *Levitazione* (valore di prova 20; non è possibile un Disastro).

Pozione di mutamagia (10MO)
Fornisce +10 a tutte le prove di mutamagia per la durata di un combattimento.

Pozione di ricarica (50MO)
Dimezza la ricarica di tutti gli incantesimi per il tempo di uno scontro.

Stivali elfici (500MO)
Questi stivali aumentano la Velocità di 1m.

Spadone Magico +2 (800MO)
Il bonus magico permette allo spadone di ferire le creature incorporee; inoltre l'arma ha BA +3 / Difesa del nemico -4.

BESTIARIO

ORSO

<u>Fisico 12</u>	<u>Agilità 8</u>	<u>Mente 0</u>
Forza 3	Riflessi 4	Ragione 0
Robustezza 3	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia: 15 (Difesa del Nemico -2)		
Schivare: 10 (12 - 2 Taglia)		
Difesa: 15		
Punti Ferita: 50	PX: 100	

GINGHIALE

<u>Fisico 10</u>	<u>Agilità 4</u>	<u>Mente 0</u>
Forza 1	Riflessi 2	Ragione 0
Robustezza 4	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia: 13 (11 + 2 Zanne)		
Schivare: 6		
Difesa: 16 (14 + 2 pelliccia robusta)		
Punti Ferita: 24	PX: 49	

GESPUGLIO DI LIANE ASSASSINE

<u>Fisico 6</u>	<u>Agilità 8</u>	<u>Mente 0</u>
Forza 3	Riflessi 0	Ragione 0
Robustezza 0	Destrezza 4	Aura 0
Att. Mischia: 11 (9 + 2 Liana assassina)		
Difesa: 6		
Punti Ferita: 16	PX: 40	

DEMONE

MINORE / MAGGIORE / FEROCO

<u>Fisico 8/12/16</u>	<u>Agilità 8/12/16</u>	<u>Mente 8/12/16</u>
Forza 2/3/4	Riflessi 2/3/4	Ragione 2/3/4
Robustezza 2/3/4	Destrezza 2/3/4	Aura 2/3/4
Att. Mischia: 10/15/20 Difesa del Nemico - 2/4/6		
Schivare: 12/15/18 (-2/+0/+2 Taglia)		
Difesa: 10/15/20		
Punti Ferita: 10/25/60	PX: 66/119/192	
Vola: Evocazione -2. BA+X/VA+X; Summoning -X		

DRAGO DI FUOCO

<u>Fisico 20</u>	<u>Agilità 16</u>	<u>Mente 10</u>
Forza 5	Riflessi 4	Ragione 3
Robustezza 5	Destrezza 4	Aura 2
Att. Mischia: 35 (25+10 Artigli Difesa del Nemico -10)		
Att. a Distanza: 30 (20 + 10 Soffio di fiamma)		
Schivare: 12 (20 - 8 Taglia)		
Difesa: 35 (25 + 10 Scaglie di Drago)		
Punti Ferita: 350	PX: 1258	

Soffio di fiamma: Può usarlo ogni d20 round; Gittata DXx10m; conico; solo Difesa magica; **Vola; Immunità mentale** (contro incantesimi che colpiscono la mente, es. *Sonno*)

GARGOYLE

<u>Fisico 8</u>	<u>Agilità 8</u>	<u>Mente 0</u>
Forza 2	Riflessi 3	Ragione 0
Robustezza 2	Destrezza 1	Aura 0
Att. Mischia: 12 (10 + 2 Artigli di pietra)		
Schivare: 13 (11 + 2 Taglia)		
Difesa: 15 (10 + 5 Pelle di pietra)		
Punti Ferita: 10	PX: 61	
Vola: Velocità di volo = Velocità x 2		

GIGANTE

<u>Fisico 16</u>	<u>Agilità 6</u>	<u>Mente 2</u>
Forza 4	Riflessi 3	Ragione 1
Robustezza 4	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia: 24 (20 + 4 Tronco d'albero)		
Att. a Distanza: 10 (6 + 4 Roccia)		
Schivare: 5 (9 - 4 Taglia)		
Difesa: 20		
Punti Ferita: 120	PX: 164	

RATTO GIGANTE

<u>Fisico 4</u>	<u>Agilità 6</u>	<u>Mente 0</u>
Forza 2	Riflessi 3	Ragione 0
Robustezza 0	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia: 8 (6 + 2 Denti acuminati)		
Schivare: 15 (9 + 4 Svelto + 2 Taglia)		
Difesa: 4		
Punti Ferita: 7	PX: 28	

GOBLIN

Fisico 4	Agilità 6	Mente 2
Forza 2	Riflessi 2	Ragione 1
Robustezza 0	Destrezza 1	Aura 0
Att. Mischia:	6 (6 + 0 Piccolo coltello/clava)	
Att. a Distanza:	7	
Schivare:	10 (8 + 2 Taglia)	
Difesa:	4	
Punti Ferita:	7	PX: 25

ARPIA

Fisico 8	Agilità 6	Mente 6
Forza 2	Riflessi 2	Ragione 0
Robustezza 2	Destrezza 1	Aura 3
Att. Mischia:	12 (10 + 2 Artigli)	
Att. a Distanza:	8	
Magia:	10 (9 + 1 Richiamo degli uccelli)	
Difesa:	11 (10 + 1 Plumage)	
Punti Ferita:	20	PX: 98
Volà; Richiamo degli Uccelli: Magia - (MEN+AU)/2; 1x/bersaglio (diventa incapace di difendersi);		

CAVALLO

Fisico 8	Agilità 12	Mente 0
Forza 2	Riflessi 6	Ragione 0
Robustezza 2	Destrezza 0	Aura 0
Schivare	16 (18 - 2 Taglia)	
Difesa:	10	
Punti Ferita:	40	PX: 70

RAGNO MOSTRUOSO

Fisico 6	Agilità 8	Mente 0
Forza 1	Riflessi 2	Ragione 0
Robustezza 2	Destrezza 2	Aura 0
Att. Mischia:	9 (7 + 2 Mandibole)	
Att. a Distanza:	10 (10 + 0 Fluido della ragnatela)	
Schivare:	8 (8 + 2 sense del ragno -2 Taglia)	
Difesa:	8	
Punti Ferita:	36	PX: 79
Fluido della Ragnatela: 0 danni ma ha l'effetto di Att! con durata = danno		

OGRE

Fisico 10	Agilità 4	Mente 2
Forza 2	Riflessi 2	Ragione 1
Robustezza 3	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia:	14 (12 + 2 Grande clava)	
Schivare:	2 (6 - 2 Pellicce luride -2 Taglia)	
Difesa:	15 (13 + 2 Pellicce luride)	
Punti Ferita:	46	PX: 74

ORGO

Fisico 10	Agilità 6	Mente 2
Forza 2	Riflessi 2	Ragione 1
Robustezza 3	Destrezza 1	Aura 0
Att. Mischia:	13 (12 + 1 Lancia)	
Att. a Distanza:	8 (7 + 1 Lancia)	
Schivare:	8	
Difesa:	13	
Punti Ferita:	23	PX: 51

RATTO

Fisico 2	Agilità 4	Mente 0
Forza 1	Riflessi 2	Ragione 0
Robustezza 0	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia:	4 (3 + 1 Denti acuminati)	
Schivare:	14 (6 + 4 Svelto + 4 Taglia)	
Difesa:	2	
Punti Ferita:	3	PX: 17

MANGIARUGGINE

Fisico 8	Agilità 6	Mente 0
Forza 0	Riflessi 3	Ragione 0
Robustezza 4	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia:	10 (8 + 2 Antenna della Ruggine)	
Schivare:	9	
Difesa:	16 (12 + 4 Corazza chitinoso)	
Punti Ferita:	22	PX: 60
Antenna della Ruggine: Se colpisce distrugge le armature metalliche (ignorando la Difesa)		

SCHIELETRO

Fisico 10	Agilità 8	Mente 0
Forza 3	Riflessi 2	Ragione 0
Robustezza 2	Destrezza 2	Aura 0
Att. Mischia:	14 (13 + 1 Spada corta)	
Att. a Distanza:	11 (10 + 1 Arco corto)	
Schivare:	9 (10 - 1 Scudo di legno)	
Difesa:	13 (12 + 1 Scudo di legno)	
Punti Ferita:	22	PX: 62
Immunità mentale (contro incantesimi che colpiscono la mente, ad es. <i>Sonno</i>)		

E QUESTO È TUTTO?

Le regole sono state mantenute brevi ed essenziali, per cui qualche domanda è inevitabile. Potete avere ulteriori informazioni, download e news a

www.wildboar.it
www.dungeonslayers.com

e nei nostri forum, in cui potrete porre tutte le vostre domande.

GOLEM DI PIETRA

Fisico 8	Agilità 6	Mente 0
Forza 2	Riflessi 3	Ragione 0
Robustezza 2	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia:	14 (10 + 4 Pugni di pietra)	
Schivare:	7 (9 - 2 Taglia)	
Difesa:	15 (10 + 5 Pelle di pietra)	
Punti Ferita:	40	PX: 81
Immunità mentale (contro incantesimi che colpiscono la mente, ad es. <i>Sonno</i>)		

CERVELLO TENTACOLATO

Fisico 4	Agilità 4	Mente 8
Forza 0	Riflessi 0	Ragione 0
Robustezza 2	Destrezza 2	Aura 4
Schivare:	6 (4 + 2 Taglia)	
Inc. Mirati	12 (10 + 2 Raggio assorbimento-mente)	
Difesa:	6	
Punti Ferita:	8	PX: 66
Levita; Incantesimo Mirato: MEN-1 per d20 minuti, ignora la Difesa; MEN=0 -> il bersaglio impazzisce permanentemente.		

TROLL

Fisico 12	Agilità 6	Mente 2
Forza 3	Riflessi 3	Ragione 1
Robustezza 3	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia:	18 (15 + 3 Grossa clava)	
Att. a Distanza:	9 (6 + 3 Roccia)	
Schivare:	7 (9 - 2 Taglia)	
Difesa:	17 (15 + 2 Pelle di troll)	
Punti Ferita:	50	PX: 100
Rigenera: Prova per guarire 1 volta per round con valore prova = FIS (12)		

LUPO

Fisico 8	Agilità 8	Mente 0
Forza 4	Riflessi 4	Ragione 0
Robustezza 0	Destrezza 0	Aura 0
Att. Mischia:	15 (12 + 3 Morso potente)	
Schivare:	16 (12 + 4 Svelto)	
Difesa:	9 (8 + 1 Pelle di lupo)	
Punti Ferita:	18	PX: 51

ZOMBI

Fisico 12	Agilità 2	Mente 0
Forza 3	Riflessi 1	Ragione 0
Robustezza 3	Destrezza 0	Aura 0
Att. in Mischia	15	
Difesa:	17 (15 + 2 ignaro del pericolo)	
Punti Ferita:	25	PX: 58
Immun. mentale (contro incantesimi mentali come <i>Sonno</i>)		

IL SIGNORE DEI RATTI

BACKGROUND

Molto tempo fa un culto di un dio ratto terrorizzava la landa. I suoi seguaci costruirono un tempio sotterraneo che non è mai stato trovato, anche se il culto è stato distrutto dai poteri della luce.

Ma recentemente alcuni ratti sono incappati per caso nel tempio e da allora sono cresciuti in forza e in numero grazie al suo potere.

INIZIARE L'AVVENTURA

Un taverniere si rivolge ai personaggi: *“È molto imbarazzante per me, ma mi serve il vostro aiuto discreto. Sembra che ci sia una tana di ratti nella mia cantina, e sono bestie molto aggressive, vi assicuro! Ieri hanno attaccato il mio servitore quando è sceso a prendere la birra. La situazione è inaccettabile! Vi sarei molto grato se poteste sistemare la faccenda in modo discreto. Sarei disposto a pagare 1 intera moneta d'argento per ogni ratto ucciso. Accettate?”*

LA CANTINA

I ratti si sono aperti una via attraverso due vecchi muri di pietra e hanno scavato dei tunnel fino alla cripta del culto del ratto. Questi tunnel sono alti circa 1 metro.

- 1. Entrata:** La ripida scala della cantina porta nel buio, dal quale è possibile udire alcuni squittii (MEN+RA).
- 2. Deposito della birra:** In mezzo a quattro grandi barili scorrazzano **4 ratti**. Un'ispezione più approfondita (MEN+RA) rivela un'apertura alta circa 1m dietro uno dei barili.
- 3. Deposito dei vini:** Qui si trova (MEN+RA) l'entrata di un altro tunnel, molto simile a quella in **2**. Ci sono **altri sei ratti**.

I TUNNEL

- 4. Tunnel:** I ratti hanno scavato nella muratura fragile e hanno creato tunnel alti 1m. In queste gallerie ci si può muovere solo a quattro zampe.
- 5. Stagno:** Il tunnel finisce in una grotta alta 2m piena di ragnatele. Due ratti giganti avvolti nella ragnatela sono accanto allo stagno.
- 6. Nido di ratto:** Un **ragno mostruoso** è penetrato qui da molto tempo tramite una piccola apertura e ci ha fatto il nido. Ora l'apertura è troppo piccola perché il ratto se ne vada.

LE CAMERE DEL RATTO

Qui è dove un tempo vivevano i cultisti. Nessuna porta è chiusa a chiave e tutte hanno buchi alti 50cm scavati dai ratti.

- 7. Vestibolo:** Qui si trovano sette tuniche nere appese a dei ganci. *Chiunque indossi una di queste tuniche non sarà attaccato dai ratti (i ratti giganti attaccano comunque).*
- 8. Stanza delle torture:** Legato alla ruota della tortura c'è uno **scheletro** umano (vedi p. 16), che attacca se toccato.
- 9. Camera:** In questa stanza vuota **4 ratti** e **4 ratti giganti** attendono gli avventurieri.
- 10. Stanza da bagno:** In una cisterna d'acqua torbida c'è un anello (2 MO).
- 11. Vicolo cieco:** Questo tunnel è crollato molto tempo fa. Frugando tra le macerie si può trovare (MEN+RA) uno scheletro umano con una tunica nera (vedi 7.), che impugna ancora una spada corta magica +1.
- 12. Dormitorio:** Tra i resti ammuffiti di 6 letti scorrazzano **4 ratti** e **2 ratti giganti**. Una fiala metallica (contenente una pozione di cura d20) è nascosta sotto uno dei cuscini.

13. Armeria: Due spade lunghe e uno scudo metallico sono ancora là, tra le rastrelliere d'armi vuote e polverose.

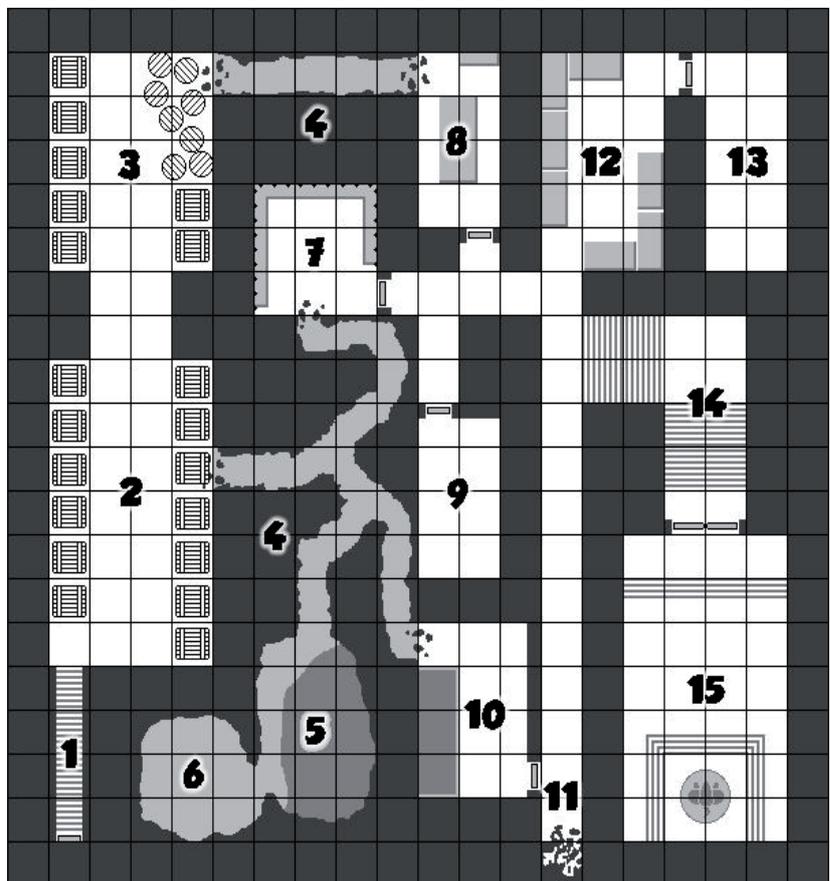
14. Corridoio dei ratti: Affreschi del dio ratto decorano i muri di un corridoio, che prosegue fino a terminare davanti a una doppia porta.

Questa porta è stata vittima del roscchiare dei ratti e ora ha molte piccole aperture frastagliate.

15. Tempio del ratto: Ci sono **5 ratti** e **5 ratti giganti** raccolti attorno a una statua alta 2m del dio ratto (un **golem di pietra** che difende l'altare se viene attaccato o dissacrato) posto davanti a un altare di pietra. Per annullare il potere del tempio bisogna distruggere l'altare.

PUNTI ESPERIENZA

Per Stanza.....1PX
Scontri.....(PX dello sconfitto/PG)PX
Ruolo.....0-20PX
Distruzione del tempio.....15PX
Completare l'avventura.....15PX





DUNGEONSLAYERS

UN GIOCO DI RUOLO ALL'ANTICA

Giocatore _____ Personaggio _____ Livello _____ Punti apprendimento _____

Razza _____ Classe _____ Esperienza _____

FISICO

AGILITÀ

MENTE

FORZA

RIFLESSI

RAGIONE

ROBUSTEZZA

DESTREZZA

AURA

ARMA	Bonus Arma	Note
unarmed	+0	Enemy's Defense +5

ARMATURA	Valore armatura	Note
VA totale		



Punti ferita
FIS+RO+10



Difesa
FIS+RO+VA



Att. in Mischia
FIS+FO+BA



Att. a Distanza
AGI+DX+BA



Schivare
AGI+RF+VA



Magia
MEN+AU+BL+VA



Incant. Mirati
MEN+DX+BL+VA

Iniziativa (AGI+RF)

Velocità 1+(AGI/2)



TALENTI

Incantesimo	Bonus Lancio	Distanza	Ricarica	Effetto



EQUIPAGGIAMENTO

Giocatore _____

Personaggio _____

EQUIPAGGIAMENTO	Locazione	Note

POSSEDIMENTI





1 Moneta d'Oro (MO) = 10 Monete d'Argento (MA) = 100 Monete di Rame (MR)

ERBE & POZIONI	Effetto

OGGETTI MAGICI	Effetto

ARMI & ARMATURE VARIE

ARMA	Bonus Arma	Note

ARMATURA	Valore Armatura	Note
VA totale		

DUNGEONSLAYERS

UN GIOCO DI RUOLO ALL'ANTICA

C'ERA UNA VOLTA...

“D'ACCORDO. DOPO AVER UCCISO E SACCHEGGIATO UNA DOZZINA DI ORCHI ENTRATE NELLA SALA ADIACENTE. SEMBRA CHE ABBIATE RAGGIUNTO LA VOSTRA DESTINAZIONE: ILLUMINATI DALLA VOSTRA TORCIA VEDETE SIMBOLI MALVAGI, CHE SFREGIANO GLI AFFRESCHI UN TEMPO MAGNIFICI. AL CENTRO DELLA STANZA C'È UNA PUTRIDA FONTANA EMPIA DI FRONTE ALLA QUALE C'È UN UOMO AVVOLTO IN UNA TUNICA NERA. UN'OSCURA MINACCIA EMANA...”

“CHISSENEFRECA - ALL'ATTAGGOO!!!”

VI VA UN DUNGEON?

DUNGEONSLAYERS È UN GIOCO DI RUOLO CARTA-E-MATITA IN CUI I PERSONAGGI MASSAGRANO MOSTRI E RAZZIANO DUNGEON ALLA VECCHIA MANIERA.

IL SISTEMA DI REGOLE DI DUNGEONSLAYERS È PROGETTATO PER ESSERE VELOCE E SEMPLICE - IN MENO DI 5 MINUTI IL VOSTRO PERSONAGGIO È PRONTO PER IL SUO PRIMO VIAGGIO IN UN DUNGEON.

QUESTE REGOLE CONTENGONO TUTTO QUELLO DI CUI TU E I TUOI AMICI AVETE BISOGNO PER GIOCARE UNA SESSIONE DI DUNGEONSLAYER. ECCETTO UN DADO DA 20, CIÒÈ.

- UN GIOCO DI RUOLO COMPLETO IN 10 PAGINE
- MECCANICHE DI COMBATTIMENTO E MAGIA VELOCI
- REGOLE DI CREAZIONE DEL PERSONAGGIO
- UN PRIMO DUNGEON INTRODUTTIVO DA RAZZIARE

PERCIÒ METTETEVI LA COTTA DI MAGLIA, PREPARATE LA SPADA, L'ARCO O IL LIBRO D'INCANTESIMI - I DUNGEONS VI ASPETTANO...

