

COMPENDIO D'AVVENTURA

Supplemento per Seeds of Harmony
By Velgarn

CAPITOLO 1 - DUNGEON CRAWLING

Questo capitolo presenta delle regole mirate alla semplice generazione di un Dungeon ed alla loro esplorazione (da cui il termine Dungeon Crawling). In alternativa alle normali sessioni d'avventura, i giocatori e Master potrebbero decidere di cimentarsi in semplici esplorazioni di Dungeon senza una vera trama. In genere ciò è consigliato per coloro che han poco tempo o che vogliono semplicemente passare un pomeriggio o serata in compagnia, ed è spesso di aiuto agli inesperti per prendere dimestichezza con le regole del gioco e per creare i personaggi più disparati.

Le tabelle e regole possono comunque essere utilizzate a piacimento dai Master per aiutarli a creare dei Dungeon o Locazioni particolari nelle loro sessioni. Le tabelle presenti mostrano tipici risultati o suggerimenti, ma nulla vieta ad un master di decidere cosa mettere e cosa no.

Generazione Casuale dei Dungeon:

Molte Tabelle in questo capitolo mostrano delle generazioni casuali di Porte, Trappole, Incontri e Tesori. I Master possono tranquillamente scegliere se utilizzare tali tabelle o scegliere direttamente ciò che più gli aggrada.

Utilizzare Dungeon Personali o Pregenerati (Consigliato):

Spesso i Master preferiscono disegnare da sé i propri Dungeon o scaricarli direttamente da internet.

Qualunque mappa di Dungeon è tranquillamente utilizzabile, in quanto generalmente sono disegnate utilizzando la griglia sfruttata dai sistemi che utilizzano il d20 System o simili. Il Master può decidere di aggiungere a piacimento eventuali serrature, trappole e tesori, o utilizzare direttamente le statistiche per alcune stanze presenti come ad esempio armerie, biblioteche o laboratori alchemici e consultare semplicemente le tabelle relative di questo manuale per cosa potrebbero trovare i giocatori al loro interno.

Regole per il Dungeon Crawling:

Guadagnare Punti Personaggio:

Solitamente è il Master a decidere quanti Punti Personaggio Liberi assegnare, ma in genere un Dungeon con almeno una decina di stanze tra cui varie trappole e scontri con creature ed una stanza finale vale tra i 15 ed i 20 PPL per un gruppo di 4 Personaggi di Grado Competente.

Rinunciare:

Se i giocatori lo desiderano, possono rinunciare ad esplorare un Dungeon. In questo modo il livello viene rimosso e si deve ricominciare da capo. Ciò può evitare la morte dei personaggi, ma essi non guadagneranno alcun Punto Personaggio.

Morte del Personaggio e Nuove Reclute:

A seconda di quanti giocatori partecipano, la morte di un personaggio non implica necessariamente la fine della partita. Una volta che lo sfortunato avventuriero ci ha lasciati il giocatore lo può sostituire, creandone uno nuovo, che potrà comunque essere inserito nel gruppo solo quando tutto il livello del Dungeon è esplorato oppure in determinate situazioni.

Equipaggiamento Iniziale:

Durante la Creazione del Personaggio i giocatori aggiungono 1d6+5 GB extra al Denaro Iniziale, che può essere speso per equipaggiamenti extra o tenuto da parte. Possono inoltre ottenere gratuitamente uno Zaino Vuoto ed una Torcia.

Esempio di generazione casuale e procedurale di un Dungeon:

Per prima cosa viene posizionata la sala di partenza ed i personaggi, iniziando poi a generare il Dungeon man mano che si avvanza, tirando i d100 e consultando le tabelle relative.

Esempio:

Tirando sulla Tabella dei Corridoi otteniamo un 48. In questo modo vi sarà un corridoio lungo 6 metri con una porta in fondo. Il primo corridoio è sempre largo 3 metri.

I giocatori decidono come muoversi in base alla larghezza del corridoio, in questo caso possono muoversi due a due. Nonostante sia utile, in caso di scontro, tener di fronte i personaggi più avvezzi al combattimento, può capitare che vi siano trappole ed in questo caso coloro che possono cercarle e disattivarle possono intervenire prima che si faccia male qualcuno. Una volta raggiunta la porta in fondo, si tira per determinare il tipo e per verificare che sia chiusa (e se vi siano trappole).

Esempio:

Tirando sulla Tabella otteniamo un 80, quindi la porta è in ferro, mentre un tiro di 40 determina che la porta è chiusa. Fortunatamente con un 45 la porta non ha trappole.

Siccome la porta è chiusa bisogna tentare di Sfondarla o di Scassinarla. La porta ha un totale di 30 PR ed un valore di Durezza pari a 8. I giocatori decidono di Scassinarla per evitare forti rumori, quindi bisogna determinare la complessità della serratura.

Esempio:

Tirando sulla tabella delle serrature otteniamo un 74, quindi avremo una serratura Media. Il membro del gruppo pratico di serrature si avvicina di soppiatto ed inizia a trafficare con un grimaldello, ottenendo un 35, più che sufficiente ad aprirla.

Una volta scassinata, la porta si può aprire e scoprire che tipo di stanza vi sia e cosa possa contenere.

Esempio:

I giocatori ottengono un 40, dunque nella stanza vi sono delle creature e delle torce sulle pareti. Un tiro sulla tabella appropriata indica con un 55 che queste creature sono Banditi.

Una volta risolta la stanza essi devono controllare di che genere sia l'altra porta, se è chiusa e se ha trappole.

Esempio:

La seconda porta risulta essere una Porta Robusta in Legno che non è chiusa. Tuttavia essa presenta una Trappola Media. Siccome vi è solo una via, i giocatori devono cercare di disattivarla per evitare spiacevoli sorprese, ma ancora una volta l'esperto del Gruppo riesce a rendersi utile, disattivandola con un 25.

I Giocatori così possono continuare a muoversi per il Dungeon generando casualmente nuove stanze, corridoi eccetera. Nel caso alcune stanze generate non possano essere posizionate, si dovrà utilizzarne di più piccole oppure generare un vicolo cieco.

Tipologia di Dungeon e Regole Speciali:

Di seguito vengono elencati alcuni esempi di Dungeon in cui i Personaggi potrebbero avventurarsi e le loro descrizioni. Nota che un Master può esser libero di scegliere a piacimento contenuto, forma e dimensioni di una locazione o addirittura mescolare i tipi di Dungeon qui presenti. Ad esempio i Personaggi potrebbero imbattersi in una Torre Diroccata (Antiche Rovine) che un tempo era la dimora di un potente mago, ed in alcuni punti potrebbero imbattersi in alcune bizzarrie dovute alla magia (Anomalia Arcana).

Anomalia Arcana:

Le Anomalie Arcane sono luoghi stravolti dall'uso improprio della magia o dall'alterazione della trama stessa. Questi luoghi in genere presentano un ambiente devastato ed una forte concentrazione di cristalli arcani impuri che spuntano dal terreno. Queste formazioni particolari, secondo gli studiosi, sono uno sfogo dell'ambiente causato dall'eccessiva saturazione di energie arcane all'interno del terreno e sono il primo segnale per far capire che qualcosa non va. Tali cristalli non sono utilizzabili in alcun modo, anche se talvolta vengono consumati da particolari creature che si nutrono di energia magica come i Beholder ed i Divora Magia, che spesso infestano tali luoghi.

Regole Speciali:

I personaggi con la Capacità di Lanciare Incantesimi che entrano per la prima volta all'interno di una zona di un Anomalia Arcana devono immediatamente effettuare una prova di Concentrazione. In caso di Fallimento inizieranno ad avere un forte mal di testa che gli renderà difficile lanciare incantesimi correttamente. Fintanto che il mal di test permane, il personaggio deve superare una prova Normale di Concentrazione per lanciare eventuali incantesimi da Neofita o di Grado Competente, mentre la prova diventa Difficile per gli incantesimi di Grado Avanzato o superiore, e nel caso di fallimento, spenderà i Punti Magia ma l'incantesimo non avrà effetto. Se la prova viene superata essi riescono a resistere al forte pulsare delle loro teste, ma subiranno un -5% alle prove di Concentrazione che devono effettuare.

Antiche Rovine:

Con rovine in genere s'intendono delle strutture ed edifici abbandonati da decenni se non da secoli. In questo caso in genere s'intendono le rovine della civiltà dei Crystal Ponies, scomparsi da più di duecento anni, oppure rovine appartenute ai Sabiti.

Regole Speciali:

Le trappole presenti all'interno delle Antiche Rovine non possono mai esser rudimentali, inoltre il Valore di Attacco di ogni trappola aumenta di 1, se presente, ad indicare la bravura dell'artigiano nel costruirle. Le trappole prive di Valore d'Attacco impongono invece un -5% alle prove di Cercare per esser individuate ed alle prove di Maneggiare Congegni per disattivarle. Gli oggetti ritrovati all'interno delle rovine aumentano di $1d6+1$ il loro valore in Bits. Le Opere d'Arte rinvenute aumentano il loro valore a $3d10+15$, ma non è necessario generare casualmente il tipo di opera.

Cripta:

Le cripte sono solitamente i luoghi di sepoltura delle antiche civiltà, che spesso vengono riutilizzate dalle nuove popolazioni, oppure abbandonate del tutto. Vecchie e fatiscenti, sono un sinistro monito del triste destino che attende tutti i viventi senza eccezione. L'illuminazione nelle cripte è assente anche se possono esser presenti delle torce sulle pareti che possono esser facilmente accese dai personaggi.

Regole Speciali:

In quanto rappresentano luoghi di eterno riposo e di sepoltura, coloro che esplorano le Cripte subiscono un -5% ai Test di Paura e Terrore.

Dedalo di Cristallo:

I Dedali di Cristallo sono particolari formazioni naturali di Cristalli Arcani che si generano nei complessi di caverne sotterranee e nel sottosuolo. Formati in modo analogo alle anomalie arcane (e talvolta ne sono un risultato) i Dedali di Cristallo sono sparpagliati nei territori di tutti i Regni Equestri ma solitamente sono difficili da raggiungere. Il Dedalo di Cristallo più grande è situato sotto il palazzo di Celestia a Canterlot. Un Dedalo di Cristallo in genere è costruito in modo diverso e non possiede alcuna trappola, porta o qualsivoglia struttura, a meno che non sia stata costruita da altre creature. Sono comunque presenti le Stanze Speciali, Stanze con Creature o Stanze vuote.

Regole Speciali:

A causa della particolare formazione cristallina e della profondità, la propagazione del suono risulta spesso distorta ed anche la visuale ne risente, in quanto talvolta le immagini vengono riflesse più volte dai vari cristalli. Le creature all'interno di un Dedalo di Cristallo subiscono un -10% alle prove di Ascoltare ed Osservare, inoltre la Copertura fornita dai Cristalli contro Attacchi ed Incantesimi a Distanza aumenta del 10%, in quanto si potrebbe colpire un riflesso vicino. Tutti gli attacchi a distanza che mancano il bersaglio devono effettuare un Tiro Deviazione per determinare la nuova linea di tiro, anche se il bersaglio non ne viene influenzato.

Dungeon Generico:

Un tipico Dungeon presente nel genere Fantasy: lunghi corridoi, torce sulle pareti, mostri e trappole ben piazzati dal Master. Il Dungeon Generico può avere qualsiasi forma e dimensione ed in genere è il tipo di Dungeon consigliato per le prime partite a Seeds of Harmony o per le regole di Dungeon Crawling sempre presenti in questo compendio.

Regole Speciali:

I Bits ritrovati nelle Casse del Tesoro Generiche ed in quelle delle Stanze Finali aumentano sempre di 1d6+1.

Prigioni Oscure:

Le Prigioni Oscure sono un tipo di struttura creata da creature maligne, come ad esempio da Cultisti o Sgherri Malvagi. Benché sia possibile trovare anche dei Guardigor all'interno di esse, in genere essi non sono i costruttori originali e solitamente fungono da servitori leali di qualche figura autoritaria.

Regole Speciali:

I Personaggi che svengono o vengono incapacitati in genere sono catturati dalle creature presenti nel luogo, se non vengono soccorsi in tempo. Le serrature del Dungeon inoltre impongono un -5% alle Prove di Scassinare data la loro complessità.

Tabelle di Generazione Causale per un Dungeon:

Nota che eventuali Porte, Torce, Trappole o simili oggetti non vengono generati in ambienti privi di costruzioni artificiali, come ad esempio i Dedali di Cristallo o le Anomalie Arcane, a meno che non siano presenti eventuali strutture.

Stanze

Per ogni altra porta generata si determina casualmente la posizione con un d6 1-2 Sinistra 3-4 al lato opposto 5-6 Destra

D100	Risultato
01 - 10	Stanza di 4,5 m per 6. Contiene 1d3 Porte
11 - 15	Stanza di 6 m per 7,5
16 - 20	Stanza di 9 m per 6. Contiene 1d3 Porte
21 - 35	Stanza di 4,5 m per 4,5
36 - 40	Stanza di 6 m per 4,5. Contiene 1d3 Corridoi
41 - 55	Stanza di 4,5 m per 9. Contiene 1d3 Corridoi
56 - 65	Stanza di 6 m per 4,5. Contiene 1d3 Porte
66 - 70	Stanza di 7,5 m per 4,5 m
71 - 80	Stanza di 9 m per 9. Contiene 1d3 Porte
81 - 85	Stanza di 6 m per 6
86 - 95	Stanza di 12 m per 7,5. Contiene 1d3 Porte
96 - 00	Stanza di 6 m per 6. Contiene 1d3 Corridoi

Porte

C'è una probabilità del 55% che la porta sia chiusa. C'è una probabilità del 25% che la porta abbia una trappola.

D100	Risultato	Durezza	Punti Resistenza
01 - 25	Porta in Pietra	9	18
26 - 40	Porta in Legno	5	5
41 - 75	Porta Robusta in Legno	6	7
76 - 89	Porta in Ferro	9	6
90 - 00	Porta in Legno Marcio	2	4

Tipo di Corridoio

Ogni volta che si genera un corridoio c'è una possibilità da 01 a 50 che sia largo 3 m, mentre da 51 a 100 che sia largo solo 1,5 m

D100	Risultato
01 - 25	Lungo 12 metri. Con 1d3 porte
26 - 35	Lungo 9 metri, con due corridoi a 4,5 metri, uno di fronte all'altro
36 - 44	Lungo 6 Metri. Si immette in una stanza direttamente
45 - 59	Lungo 6 metri, con una porta in fondo
60 - 79	Lungo 6 metri ma si collega ad un nuovo corridoio in modo perpendicolare (a forma di T)
80 - 95	Lungo 9 metri, con una porta a 4,5 metri.
96 - 00	Lungo 12 metri. Con due corridoi a sei metri di distanza, uno di fronte all'altro

Tipo di Serratura

In caso la porta risulti chiusa tirare per determinare il tipo di serratura che la blocca ed il tiro di scassinare necessario

D100	Risultato
01 - 30	Serratura Difficile
31 - 80	Serratura Media
81 - 90	Complessa! Ritira due volte sulla tabella ignorando i risultati da 76+. È necessario superare entrambi i tiri per poterla aprire.
91 - 00	Serratura Bloccata (è necessario sfondare la porta. Se non è possibile, non si può passare)

Difficoltà delle Trappole

D100	Risultato
01 - 40	Trappola Rudimentale
41 - 80	Trappola Semplice
81 - 95	Complessa! Ritira due volte sulla tabella ignorando i risultati da 80+. È necessario superare entrambi i tiri per poterla disattivare. La trappola scatta se uno dei due tiri fallisce.
96 - 00	Malfunzionamento! La trappola scatta senza possibilità di disattivarla

Trappola Rudimentale da Corridoio

D100	Tipo	VA	Danni	Critico	Regole Speciali
01 - 25	Ago Nascosto	14	1	22%	Infligge Danni Diretti
26 - 50	Fosso del Cacciatore	-	1d6	-	Fossato
51 - 75	Spuntoni	14	1d3+2	25%	Perforare
76 - 00	Morte dall'Alto	14	1d3+3	-	-

Trappola Rudimentale da Porta

D100	Tipo	VA	Danni	Critico	Regole Speciali
01 - 35	Ariete	13	1d6+4	-	Fracassare
36 - 75	Dardo Nascosto	13	1d6+1	22%	Perforare
76 - 95	Morte dall'Alto	14	1d3+3	-	-
96 - 00	Trappola Scattata	-	-	-	-

Trappola Rudimentale da Stanza

D100	Tipo	VA	Danni	Critico	Regole Speciali
01 - 35	Morte dall'Alto	14	1d3+3	-	-
36 - 75	Fosso del Cacciatore	-	1d6	-	Fossato
76 - 95	Sfera Chiodata	14	1d6+3	30%	-
96 - 00	Trappola Scattata	-	-	-	-

Trappola Semplice da Corridoio

D100	Tipo	VA	Danni	Critico	Regole Speciali
01 - 25	Ago Nascosto	17	1d3	22%	<i>Danni Diretti, +1d3 Danni da Veleno, +1d6 Grado di Tossicità</i>
26 - 50	Fosso del Cacciatore	-	1d6	-	Fossato
51 - 75	Spuntoni	17	1d6+4	25%	Perforare
76 - 00	Raffica di Dardi	18	1d3+5	24%	-

Trappola Semplice da Porta

D100	Tipo	VA	Danni	Critico	Regole Speciali
01 - 35	Ariete	16	2d6+2	-	Fracassare
36 - 65	Dardo Nascosto	15	1d6+3	22%	Perforare
66 - 85	Morte dall'Alto	17	1d6+4	-	-
86 - 00	Fiammata/Spruzzo d'Acido	16	1d6+4	30%	<i>In caso di Critico la Fiammata fa Prender Fuoco alle vittime</i>

Trappola Semplice da Stanza

D100	Tipo	VA	Danni	Critico	Regole Speciali
01 - 35	Morte dall'Alto	17	1d6+4	-	-
36 - 65	Fosso del Cacciatore	-	2d6	-	Fossato
66 - 84	Sfera Chiodata	17	1d6+3	30%	-
85 - 00	Raffica di Dardi	17	1d3+5	25	Perforare

Contenuto del Corridoio

D100	Risultato
01 - 60	Nulla
61 - 80	Trappola
81 - 00	Particolarità da Corridoio

Particolarità da Corridoio

D100	Risultato
01 - 20	Ostruzione (01 - 50 Parziale 51- 00 Totale)
21 - 40	Tracce
41 - 60	Sporcizia e Lerciume
61 - 80	Formazione Vegetale
81 - 00	Fessura

Contenuto della Stanza

Ogni Stanza (Tranne quelle Speciali) ha un 25% di Probabilità di avere una Particolarità al suo interno.

01 - 35	Vuota e senza illuminazione (le torce sono spente)
36 - 65	Creature ed alcune torce sulle pareti
66 - 80	Vuota ma con alcune torce sulle pareti e detriti sul pavimento
81 - 90	Stanza Speciale (Tira sulla tabella relativa) con Creature
91 - 00	Stanza Speciale (Tira sulla tabella relativa)

Particolarità da Stanza

D100	Risultato
01 - 15	Ostruzione (01 - 50 Parziale 51- 00 Totale)
16 - 30	Sporcizia e Lerciume
31 - 45	Stanza Allagata
46 - 60	Formazione Vegetale
61 - 75	Insidia Artificiale
76 - 00	Resti

Descrizione delle Particolarità

Fessura:

Il corridoio presenta un buco o una fessura di piccole dimensioni in una delle pareti.

Un personaggio può infilarci la mano per cercare di recuperare qualcosa, tirando un d100: con un risultato da 01 a 60 non trova nulla, da 61 a 80 viene morso da un ratto che successivamente fugge via, subendo un Danno Diretto a meno che il personaggio indossi dei guanti e con un risultato da 81 a 100 trova 1d3+2 CB. In alternativa, vi è una probabilità del 60% che la fessura sia la tana di una qualche creatura di piccole dimensioni, che ne fuoriesce per aggredire il personaggio più vicino. La creatura esce se i personaggi passano davanti o vicino alla fessura. La creatura può esser determinata casualmente dalla tabella seguente.

D100	Risultato
01 - 25	Ratto Crudele
26 - 50	Ragno Strisciante
51 - 75	Ratto Putrido
76 - 00	Crawler

Formazione Vegetale:

Una parte o tutta la parete di una stanza presentano una qualche formazione vegetale selvatica che può esser determinata tramite 1d100.

Da 01 a 55:

Semplici radici, muschio comune o piante infestanti senza alcuna particolarità.

Da 56 a 75:

Degli strani funghi fluorescenti crescono lungo la parete, illuminando debolmente un'area di 1,5 metri attorno a sé tramite Luce Fioca. I Personaggi che possiedono almeno 5 Gradi in Conoscenze (Erboristeria) o Conoscenze (Natura), possono effettuare una prova per identificare tali funghi. In caso di Successo, essi apprendono che i funghi sono nocivi e che è meglio starli lontano. Coloro che si avvicinano entro 1,5 metri o che li toccano, faranno immediatamente rilasciare delle spore che impongono un immediato Shock Test (Veleno) o subire -1 al proprio Tiro per Colpire per 1d6+4 minuti.

Da 76 a 90:

Dei particolari funghi, licheni o muschi crescono lungo la parete. I Personaggi che possiedono almeno 5 Gradi in Conoscenze (Erboristeria) o Conoscenze (Natura), possono effettuare una prova per identificarli, ed in caso di successo comprendono che sono delle piante benefiche. Un ulteriore prova permette di recuperare 1d3 reagenti che possono esser utilizzati per creare balsami curativi. In alternativa, possono esser utilizzati immediatamente per fermare un emorragia o sanguinamento oppure possono esser mangiati per recuperare 1 Punto Ferita. Ottenere un Successo notevole, permette di recuperare dei campioni puri, utilizzabili per creare Pozioni di Cura Inferiori, ma devono esser appositamente conservate altrimenti perderanno le loro proprietà.

Da 91 a 100:

Sulla parete crescono degli strani funghi di un colore azzurro acceso e dalle sfumature violacee che illuminano in un raggio di 1,5 metri attorno a sé con Luce Fioca. I Personaggi che Possiedono almeno 8 Gradi in Conoscenze (Erboristeria) o Conoscenze (Natura) o 5 in Conoscenze (Arcane), possono identificarli ed apprendere che tali rare formazioni possono esser raccolte ed utilizzate come reagente generico per creare sia pozioni che veleni. Essendo comunque piante delicate è necessaria una prova Difficile di Conoscenze (Erboristeria) per poterne raccogliere 1 dose, che dovrà esser conservata in un apposito contenitore, solitamente in argento o Argento Lunare, per non farne perdere le qualità straordinarie. Alternativamente possono esser ingerite per recuperare immediatamente 1d6+3 Punti magia ma impongono uno Shock Test (Magia) o subire un -4 ai Tiri di Iniziativa e un -10% alle prove di Concentrazione per 1d6+4 Minuti.

Insidia Artificiale:

La stanza presenta una particolare insidia Artificiale o Naturale, in base alla zona o Dungeon in cui è trovata. Per una descrizione delle insidie, consulta pagina (x).

Bracieri Ardenti	Covo (Qualsiasi), Dungeon, Prigioni
Incenso Onirico (Incenso Urlante)	Covo di Cultisti (Araldi dell'Entropia o Culto della Luna Nera), Dungeon
Incenso Onirico (Oneiopòlisi)	Covo (Qualsiasi)
Incenso Onirico (Shub'narig)	Luoghi di Culto di Lord Smooze
Tagliole	Covi di Criminali, Dungeon

Ostruzione: 01 - 50 Artificiale (Massi, Detriti, Rocce, etc) 51 - 80 Vegetale 81 - 00 Vegetale (Rovi)

La stanza o il corridoio sono ostruiti da detriti, massi o da della fitta vegetazione. Un'ostruzione parziale presenta alcuni buchi e fessure abbastanza grandi da permettere il passaggio di creature di Taglia Piccola senza troppi problemi, ma possono esser allargati per far passare eventuali personaggi con il tratto Esile (o comunque di corporatura simile) se superano una prova di Destrezza. L'ostruzione garantisce una Copertura del 70% e permette ad eventuali tiratori di poter utilizzare armi da Tiro senza problemi, a patto che la fessura non sia troppo in alto o in basso. È possibile tentare di creare un passaggio che permetta anche alle creature di taglia media di passare, ma tale attività richiede circa un'ora se utilizzano mani nude. Coloro che non dispongono degli strumenti adatti, inoltre, devono superare una prova di Costituzione, o diventare Stanchi al termine dei lavori. Utilizzare pale, picconi o attrezzature simili riduce il tempo della metà o addirittura di un quarto, se più di un personaggio con tali attrezzatura si unisce al lavoro. C'è una probabilità del 30% che l'ostruzione non sia comunque rimovibile o allargabile, a causa di detriti troppo grandi e pesanti a meno che non si disponga di particolari e potenti magie. Le ostruzioni formate da piante, liane e tronchi richiedono oggetti taglienti. Utilizzare armi al di fuori di asce e machete, ne riduce perennemente la probabilità di critico del 5% e ne annulla l'affilatura.

Le Ostruzioni Totali impediscono quasi a chiunque di passare. Talvolta permettono il passaggio di Creature Minute anche se è possibile provare ad allargarne le fessure per far passare Creature di taglia Piccola se superano una prova di Destrezza. Come è facilmente intuibile un'Ostruzione Totale garantisce copertura totale o una copertura dell'80%, ma solo alle creature di taglia Piccola che utilizzano le fessure per attaccare tramite armi da tiro. Le ostruzioni Totali richiedono 1d3 ore di lavoro per creare un passaggio abbastanza largo per una creatura di taglia media, che deve pur sempre superare una prova di Destrezza. Coloro che non dispongono degli strumenti adatti, inoltre, devono superare una prova di Costituzione, o diventare Affaticati al termine dei lavori, mentre in caso di successo diventano solo Stanchi. Utilizzare strumenti adatti ne dimezza il tempo, ma è necessario che ci lavorino almeno due o tre personaggi, a discrezione del Master. Vi è comunque una probabilità del 30% che l'ostruzione non sia comunque rimovibile o allargabile a causa di detriti troppo grandi e pesanti a meno che non si disponga di particolari e potenti magie. Le ostruzioni formate da piante, liane e tronchi richiedono oggetti taglienti. Utilizzare armi al di fuori di asce e machete, ne riduce perennemente la probabilità di critico del 5% e ne annulla l'affilatura. Le Ostruzioni bloccano sia la linea di Tiro che di Visuale e coprono eventuali luci, tranne nei punti dove vi sono fessure e passaggi.

Le ostruzioni vegetali formate da rovi possono ferire coloro che non sono protetti adeguatamente, infliggendo 1 Danno Diretto e con la probabilità del 35% di causare Sanguinamento per 1d3+1 Round.

Resti:

La stanza presenta i miseri resti di un qualche sfortunato avventuriero o cacciatore di tesori.

È possibile cercare di recuperare qualcosa superando una prova di Cercare, ma si subirà un malus di -5% alle prove di Morale per 1d6+4 minuti in quanto il personaggio è turbato dalla cosa.

In caso di Successo, consulta la tabella sottostante, mentre in caso di fallimento si subirà il malus per la delusione di non aver trovato nulla di utile. Se nella stanza vi sono dei Ragni, i resti sono avvolti in uno dei bozzoli, mentre se vi sono dei Radicati, i resti sono su una delle pareti.

D100	Risultato
01 - 25	Tira sulla Tabella delle Armi da Corpo a Corpo
26 - 50	Tira sulla Tabella delle Armature Leggere
51 - 75	2d6+3 GB
76 - 00	Tira sulla Tabella delle Cianfrusaglie di Medio Valore

Sporcizia e Lerciume:

L'ambiente presenta della sporcizia, lerciume o un notevole strato di polvere sul pavimento ed ogni oggetto presente nella stanza. Tali condizioni impongono un -5% o -10% alle prove di Cercare effettuate per trovare trappole, ma al tempo stesso possono garantire un +5% alle prove per Seguire Tracce effettuate nella zona (il tutto a discrezione del Master). Questi modificatori possono sommarsi alle Regole Speciali delle Antiche Rovine, sempre a discrezione del Master.

Stanza Allagata: 01 - 50 Basso 51 - 80 Medio 81 - 00 Profondo

La stanza è allagata, che sia per cause naturali o artificiali. I personaggi possono muoversi attraverso l'acqua bassa anche se riducono di 1,5 metri il loro valore di movimento, mentre è dimezzato se l'acqua ha una profondità media ed impedisce di effettuare corse o di caricare.

L'acqua profonda in genere richiede delle prove di Nuotare e sono considerate Acque Calme, come spiegato a pagina 178 del Manuale Base. Se la stanza è allagata artificialmente, ad esempio una zona di scarico fognario o simile, solitamente è presente una passerella in legno o una simile struttura rialzata che permette di muoversi normalmente sopra di essa, a patto che i personaggi possano raggiungerla.

Tracce: 01 - 50 Visibili 51 - 80 Celate 81 - 00 Incomprensibili

Sul pavimento sono presenti delle tracce più o meno visibili, che indicano il recente passaggio di alcune creature. Chiunque può notare le tracce superando una prova di Cercare se Visibili, che diventa Difficile nel caso siano Celate. Coloro che dispongono del Talento Seguire Tracce e superano la prova di Cercare, comprendono il numero di creature ed ottengono un +1 alla loro iniziativa durante un eventuale combattimento contro le creature che han lasciato tali tracce, se presenti, altrimenti il bonus si applicherà semplicemente al primo combattimento che effettueranno entro 1 ora. Sbagliare di 80+, invece, impone una penalità di -1. Il personaggio che scopre le tracce può avvisare eventuali alleati presenti entro 3 metri da lui quando effettua la scoperta, ed essi possono superare una prova di Saggezza per comprendere correttamente ed ottenere a loro volta il +1. Ciò si applica anche se il personaggio ha sbagliato, imponendo quindi il -1.

Le tracce incomprensibili invece non garantiscono alcuna informazione utile, se non l'evidente passaggio di qualcuno o qualcosa.

Contenuti Aggiuntivi delle Stanze in base agli occupanti:

Alcune stanze possono contenere degli oggetti extra in base alle creature presenti all'interno. Le prove concesse possono esser effettuate solamente da un solo personaggio, a meno che non specificato diversamente, e sono considerate aggiuntive a qualunque altra prova d'abilità effettuabile normalmente a seconda della stanza, come ad esempio le prove di Cercare per recuperare delle cianfrusaglie in un magazzino.

Esempio:

I Personaggi s'imbattono in un Magazzino contenente dei Coboldi. Una volta sconfitti, ogni personaggio può effettuare una singola prova di Cercare per recuperare delle Cianfrusaglie di Scarso o Medio Valore. Effettuate le prove d'abilità, ad uno di essi è concesso effettuare un ulteriore tiro per recuperare qualcosa rubato dai coboldi, ma sta ai giocatori decidere chi effettuerà il tiro (solitamente quello con più fortuna o con il modificatore d'abilità maggiore).

Banditi, Briganti e Fuorilegge:

La stanza potrebbe contenere un tavolo con delle sedie e qualche scaffale. I suoi occupanti sono soliti giocare d'azzardo mentre passano il tempo bevendo e ridendo sguaiatamente oppure prendendosi a pugni se uno di loro viene scoperto a barare. In base a quanto rumore stanno facendo, subiscono un -10% alle prove d'Ascoltare. Una volta sconfitti gli occupanti è possibile effettuare una singola prova di Cercare per trovare 1d3+2 CB oppure una Bottiglia di Vino e del Cibo di vario genere, abbastanza per fare una Razione da Viaggio.

Coboldi:

Le stanze contenenti dei coboldi sono solitamente in disordine, in quanto essi si diletano a cercare oggetti luccicanti da tenere. Fortunatamente i Coboldi sono soliti portarsi dietro molte delle cose che rubano, quindi è possibile effettuare una singola prova di Cercare: in caso di successo è possibile tirare immediatamente sulla tabella delle Cianfrusaglie di Scarso Valore.

Cultisti:

I Cultisti talvolta possono esser incontrati mentre officiano dei riti religiosi, talvolta pregando attorno mentre uno di loro legge o recita dei passaggi religiosi oppure mentre effettuano un qualche rituale. La stanza solitamente è in penombra, illuminata da varie candele sparpagliate. I Cultisti sono soliti adornare le stanze con arazzi e ornamenti religiosi di vario genere, in base al culto che seguono, ed a disporre delle panche per sedersi. Coloro che seguono il Culto di lord Smooze invece, sono soliti disporre tappeti e cuscini esotici per sedersi o coricarsi, oltre che ad accendere vari incensi esotici. I Personaggi con almeno 5 Gradi in Conoscenze (Arcane) o Conoscenze (Occultismo), possono effettuare delle prove per identificare i contenuti delle stanze. A causa dell'ambiente opprimente, i personaggi subiscono un -5% alle prove di Morale e Morale Negativo, a meno che non ci siano già altri fattori che impongono tali penalità (come ad esempio incensi o sostanze simili). I Personaggi con il Talento Adepto Oscuro non subiscono alcuna penalità.

Guardigor:

Le stanze dei Guardigor sono spesso vuote con qualche sporadica torcia accesa. Essi non hanno il minimo interesse nel curare l'ambiente in cui vivono e si limitano a dormire su dei semplici mucchi di paglia. Tuttavia sono soliti recuperare ogni cosa dai corpi delle loro vittime per immagazzinarli in luoghi precisi. Le Stanze ove sono presenti dei Guardigor che permettono di effettuare dei Tiri per recuperare oggetti, possono concedere un singolo tiro Aggiuntivo dello stesso tipo, con un bonus di +5%. Ad esempio un'Armeria concede un singolo Tiro aggiuntivo di Cercare per recuperare un'arma, mentre un Magazzino permette un Singolo Tiro per trovare Cianfrusaglie di Medio Valore. Il bonus a Cercare è cumulativo e può eccedere il normale massimale concesso per i Bonus alle abilità.

Profanatori di Tombe o Cacciatori di Tesori:

Solitamente i Profanatori di Tombe ed i Cacciatori di Tesori possono esser incontrati in zone sperdute ed antiche rovine, quindi sono soliti stabilire dei piccoli accampamenti con tende, giacigli ed un falò. È possibile effettuare una prova extra di Cercare per recuperare la refurtiva, ed in caso di successo è possibile effettuare un tiro sia sulla Tabelle delle Cianfrusaglie di Scarso Valore che di Medio Valore. La Refurtiva può esser trovata una sola volta nel caso vi siano più incontri, tuttavia è possibile ritentare per ogni incontro in caso di fallimento. Se nessuna prova viene superata, semplicemente la refurtiva è stata nascosta molto bene e non può esser recuperata. Le trappole piazzate dai Profanatori di Tombe o dai Cacciatori di Tesori impongono un -10% alle prove di Cercare per esser individuate.

Ragni:

La stanza presenta molte ragnatele che ricoprono quasi ogni cosa. Solitamente l'ambiente è buio ed umido con un odore marcescente ed è possibile trovare dei bozzoli contenenti piccole creature catturate come ad esempio dei topi.

Le stanze contenenti dei Ragni giganti o dei Ragni Lama talvolta presentano dei bozzoli di vittime precedenti ed è possibile effettuare una prova di Cercare, a Difficoltà Difficile, per recuperare 2d3+1 CB.

Radicati o Rovi Crudeli:

Le stanze occupate dai Rovi Crudeli o dai Radicati Edera solitamente presentano un'infestazione vegetale in ogni dove.

Liane, licheni e grosse radici crescono in ogni dove rendendo difficoltoso muoversi e impedendo sia di correre che di effettuare cariche. I Radicati ed i Rovi Crudeli solitamente restano celati tra le fronde rendendo Difficile ogni prova di Osservare per notarli. Le stanze inoltre sono sempre umide e buie, salvo per sporadiche formazioni vegetali fluorescenti, che illuminano un'area di 1,5 metri attorno a sé con Luce Fioca.

Sgherri Malvagi:

Essendo creature bellicose, le stanze contenenti degli Sgherri Malvagi solitamente presentano un paio di Rastrelliere per Armi solitamente utilizzate dagli occupanti, anche se una prova Difficile di Cercare permette di trovare un'Arma in buone condizioni tra le varie arrugginite e consumate. Sfortunatamente sono anche soliti piazzare trappole più infide: le trappole Rudimentali e Semplici situate nelle stanze degli Sgherri Malvagi ottengono un +1 al loro Valore di Attacco o impongono una penalità di -5% per esser disattivate, a discrezione del Master.

Stanza Speciale:

	Prigioni Oscure	Dungeon Generico
01 - 20	Laboratorio	Statue Misteriose
21 - 40	Magazzino	Magazzino
41 - 60	Prigioni	Armeria
61 - 80	Cucine	Biblioteca
81 - 100	Armeria	Laboratorio

	Anomalia Arcana	Cripte
01 - 20	Anomalia Oscura	Statue Misteriose
21 - 40	Insidia Naturale	Anomalia Oscura
41 - 60	Anomalia Elementale	Stanza Enorme
61 - 80	Anomalia Gravitazionale	Ossario
81 - 100	Mirror Pond	Santuario

	Dedalo di Cristallo	Antiche Rovine
01 - 20	Baratro	Stanza Enorme
21 - 40	Anomalia Gravitazionale	Armeria
41 - 60	Insidia Naturale	Insidia Naturale
61 - 80	Stanza Enorme	Biblioteca
81 - 100	Giacimento di Gemme o Pietre Preziose	Statue Misteriose

Descrizione delle Stanze o Zone

Queste stanze contengono delle particolarità che potrebbero tornare utili ai giocatori, o nascondere insidie insospettabili. Molto spesso queste stanze sono vuote, ma può capitare che alcune creature siano riuscite ad entrare o siano rimaste qui da molto tempo. Se la Stanza contiene delle creature il Master può scegliere liberamente tra quelle tipiche che si possono incontrare e tirare direttamente la quantità incontrata in base al livello del Dungeon. Se i personaggi cercano attivamente degli oggetti possono effettuare una singola prova di Cercare. In caso di fallimento non trovano nulla di utile. Consulta le tabelle relative agli oggetti che potrebbero ritrovare. Ogni stanza speciale può essere generata una sola volta per Dungeon, anche se in genere è consigliabile limitarne il numero a uno o due per Dungeon, a seconda della sua grandezza. Se durante la generazione di una Stanza Speciale ottieni un risultato già ottenuto, ritira finché non ne ottieni uno consentito. Se tutte le stanze sono state generate, ignora tale risultato e genera una semplice stanza. Le stanze possono essere più o meno illuminate. Tira un d100 e consulta il risultato per la stanza generata. Nota che il tipo di luce può influire sulle prove di nascondersi delle creature e sulle prove di cercare, a meno che i personaggi non utilizzino altre fonti di illuminazione per migliorare la visibilità.

Anomalia Arcana:

Le Anomalie Arcane si generano dall'alterazione della Trama o in luoghi dove sono stati lanciati potenti incantesimi o sono avvenute catastrofi analoghe. Le Anomalie Elementali presentano luoghi dove vi è una forte presenza dell'elemento indicato, le Anomalie gravitazionali in genere sono luoghi bizzarri dove la gravità ha regole proprie o del tutto assenti, mentre le Anomalie Oscure, sono terribili luoghi d'angoscia e disperazione.

Elementale: (Tira un d100)

(01 - 25) Acido:

La zona presenta enormi pozze d'acido o miasmi corrosivi. Le creature che entrano in contatto con una pozza d'acido subiscono 1d3+1 Danni Diretti da Acido per round in cui rimangono in contatto. Se si muovono attraverso una pozza d'acido, devono superare uno Shock Test (Magia) o diventare Storie fino a quando non ricevono cure adeguate. L'immersione in una Pozza d'Acido infligge 1d6+1 Danni Diretti per Round e le creature che muoiono in tal modo si sciolgono senza lasciar traccia o equipaggiamento. I Miasmi Corrosivi possono permeare in una stanza chiusa o esser mossi dal vento a circa 1d3x1,5 metri per round. Le creature che attraversano un Miasma Corrosivo subiscono 1d3 Danni da Esalazione (Acido) a meno che non trattengano il respiro. Gli oggetti perdono 1d3 Punti Resistenza per ogni round che permangono all'interno di un Miasma Corrosivo. I Danni da Acido inflitti all'interno di questa anomalia aumentano di 1, tranne i Danni Diretti ed i Danni da Esalazione.

(26 - 50) Freddo:

La zona è completamente ricoperta da ghiaccio e neve ed è considerata una zona di Freddo Estremo e le creature che la attraversano devono immediatamente effettuare le prove necessarie ed effettuarne un'altra ogni 5 minuti invece che ogni 10. Se sono presenti oggetti, sono interamente ricoperti da uno strato di Ghiaccio, ottenendo un +1 alla loro Durezza e +5 PR. Le magie con descrittore [Fuoco] hanno un costo aumentato di 5 Punti Magia, mentre quelle con Descrittore [Freddo] riducono il costo di 3 (minimo 1). I Danni da Freddo inflitti all'interno di questa anomalia aumentano di 1, tranne i Danni Diretti.

(51 - 75) Fuoco:

La zona presenta pozze di Lava (Pagina 181 del Manuale Base) o Miasmi Incendiari. I Miasmi Incendiari possono permeare in una stanza chiusa o esser mossi dal vento a circa 1d3x1,5 metri per round. Le creature che attraversano un Miasma Incendiario subiscono 1d3 Danni da Esalazione (Fuoco) a meno che non trattengano il respiro. Le creature che attraversano un Miasma Incendiario hanno inoltre una probabilità del 35% di Prender Fuoco (sempre a Pagina 181). Le magie con descrittore [Freddo] hanno un costo aumentato di 5 Punti Magia, mentre quelle con Descrittore [Fuoco] riducono il costo di 3 (minimo 1). I Danni da Fuoco inflitti all'interno di questa anomalia aumentano di 1, tranne i Danni Diretti e da Esalazione.

(51 - 75) Elettricità:

La zona appare del tutto normale anche se le creature che la attraversano proveranno un bizzarro formicolio e talvolta vedranno elettrificarsi le loro criniere. Coloro che effettuano cariche subiscono 1 Danno Diretto da Elettricità, mentre coloro che colpiscono oggetti (tra cui armature) in metallo, provocheranno una scossa elettrica che infligge 1d3 danni Diretti da Elettricità. Se entrambe le creature impugnano armi o indossano armature in metallo, subiranno entrambi i Danni Diretti. Nota che la scarica elettrica è provocata anche dal parare con armi o scudi in metallo. I Danni da Elettricità inflitti all'interno di questa anomalia aumentano di 1, tranne i Danni Diretti.

Gravitazionale:

La zona presenta dei frammenti di terreno che fluttuano ad una certa altezza e talvolta alcuni si spostano lentamente in ampi movimenti circolari. Altri di essi rimangono fermi finché non vengono colpiti oppure discendono se una creatura o più creature troppo pesanti sostano sopra di essi. Le creature ottengono un bonus di +5% alle prove di Scalare e di Saltare, mentre i Pegasi ottengono un +10% alle prove di Saltare grazie alla loro Affinità con l'Aria. Se viene presa una rincorsa si possono aumentare di 1d3x1,5 i metri coperti dal salto. Alcune zone invece presentano una riduzione della gravità, riducendo di 1d6 i danni inflitti dalle cadute, mentre altre zone possono presentare una totale Assenza di Gravità. In caso di assenza di gravità le creature devono effettuare una prova di Destrezza Difficile per riuscire a muoversi correttamente oppure possono tentare di lanciarsi da un punto all'altro o tentare di fluttuare in qualche modo, superando sempre una prova di Destrezza Difficile per mantenersi stabili o per andare nella direzione desiderata. Un fallimento sposta la creatura di 1,5 metri o la fa annasprire in modo casuale.

Le creature che escono da una zona di bassa gravità o con Assenza di gravità seguono le normali Regole delle Cadute se si trovano ad una certa altezza. Gli Incantesimi che permettono di Fluttuare o Volare, hanno un costo ridotto di 10 Punti Magia, Minimo 5. Le creature che possono Fluttuare o Volare tramite magia aumentano di 1d3x1,5 metri la loro velocità di movimento per round.

Oscura:

Le anomalie oscure sono il risultato dell'uso sconsiderato di potenti incantesimi di Magia Oscura. Tali luoghi sono spesso corrotti e fatiscenti ed in genere tutto marcisce inesorabilmente, al loro interno, tranne la Murder Joke che pare trarre nutrimento dall'ambiente. Le zone delle Anomalie Oscure infondono un senso di angoscia alle creature, infliggendo un -10% alle Prove di Morale, Morale Negativo ed ai Test di Paura e Terrore ed imponendo immediatamente un Test di Morale Negativo o subire un -1 al Livello di Morale. Le Creature Oniriche subiscono il doppio dei Malus. Gli incantesimi con Descrittore [Luce] hanno un costo aumentato di 5 Punti Magia, ma restare all'interno di un'area illuminata da un incantesimo con tale descrittore annulla le penalità. Le creature artificiali ignorano tali penalità, così come le creature di Categoria o Sottotipo Oscuro. I Non morti e le Creature di Categoria Incubo all'interno di un'Anomalia Oscura ottengono un bonus di +1 al loro Tiro per Colpire, Parare e Schivare ed 1 Punto Resistenza Extra o 2 Punti ferita Aggiuntivi.

Alcune Anomalie Oscure presentano inoltre delle pozze di Icore Nero e delle formazioni di Murder Joke.

Le Anomalie oscure sono solite formarsi in ambienti riparati dalla luce diretta del sole, come all'interno di edifici o sotto terra, mentre se presenti all'esterno in genere si formano nelle Everfree Forest o in zone oscurate da delle nubi perenni che filtrano la luce solare.

Armeria:

Illuminazione: 01 - 70 (Luce Normale) 71 - 00 (1d3 Torce che generano Luce Fioca)

Questa stanza un tempo era adibita a contenere svariate armi ed armature, tuttavia il tempo inclemente ne ha rese molte, se non tutte, inutilizzabili. I personaggi possono scegliere se tentare di trovare qualche arma, armatura o scudo ancora utilizzabile. Cercare armi, armi da lancio e scudi richiede una prova di Difficoltà Media di Cercare, mentre per le armature la prova diventa Difficile. In caso di successo, vengono rinvenute 1d3 armi, generate casualmente dalla tabella relativa, mentre viene rinvenuta una singola armatura o scudo per volta.

Biblioteca:

Illuminazione: 01 - 50 (1d3 Torce che generano Luce Fioca) 51 - 00 (Oscurità Totale)

Le biblioteche contengono uno o più scaffali ricolmi di vecchi tomi polverosi e libri oramai distrutti dal tempo. I personaggi possono comunque tentare di recuperare qualcosa di utile, come ad esempio qualche Libro o Pergamena Incantata, ma in entrambi i casi le prove sono Difficili. Alternativamente è possibile effettuare una prova di Cercare a Difficoltà Media per trovare delle Cianfrusaglie di Scarso Valore. Ottenere un Successo notevole mentre si cercano Cianfrusaglie, consente di tirare due volte sulla tabella relativa.

Giacimento di Gemme e Pietre Preziose:

Questa caverna presenta svariate formazioni cristalline di vario genere dalle forme fantasiose e multicolore, che generano giochi di luce particolari. La visibilità all'interno di tale grotta è normale anche se si considera comunque provenire da una fonte di Luce Fioca. I Personaggi possono effettuare una prova di Cercare Difficile per trovare delle Gemme o Pietre Preziose di Medio Valore, con una probabilità del 25% di trovare invece Gemme e Pietre Preziose di Valore. Coloro che utilizzano l'incantesimo Scova Gemme ottengono un +15% alla prova di cercare ed aumentano al 40% la probabilità di trovare Gemme di Valore. Alternativamente, coloro che possiedono tale incantesimo possono utilizzarlo per effettuare delle prove di Cercare a Difficoltà Difficile (senza bonus per l'incantesimo) per trovare 1d3 Cristalli Arcani Inferiori, con un 30% di trovarne invece 1 Cristallo Arcano.

Insidia Naturale:

Le insidie naturali sono particolarità dell'ambiente che risultano nocive per le creature che le attraversano. Il Capitolo 2 presenta un elenco di Insidie Naturali di vario genere, ma è comunque possibile generarne alcune casualmente, con 1d100. L'insidia naturale in genere infesta la stanza o la zona in cui viene trovata

01 - 20	Funghi Palustri
21 - 40	Somnambular Bloom
41 - 60	Poison Joke
61 - 80	Cinder Roses
81 - 00	Vicious Vines

Laboratorio:

01 - 60 (Luce Normale) 61 - 00 (1d3 Torce che generano Luce Fioca)

Questa stanza è una sorta di laboratorio alchemico o arcano. La stanza presenta vecchi alambicchi, tavoli e scaffali contenenti libri polverosi ed oggetti di vario genere. I personaggi possono tentare di trovare qualche pozione o infuso, oppure rinvenire qualche oggetto tra le varie cianfrusaglie presenti nel laboratorio.

I personaggi possono effettuare una prova di Cercare, per tentare di scovare qualche pozione od infuso, tuttavia in caso di successo essi devono effettuare una prova di Conoscenze (Alchimia) per identificare i prodotti che stanno maneggiando. Un successo garantisce di tirare sulla tabella dei Prodotti Alchemici, mentre un fallimento comporta un tiro sulla tabella dei Prodotti Alchemici Misteriosi. Nota che i personaggi privi di conoscenze alchemiche devono per forza assaggiare la pozione che trovano per vogliono tentare di identificarla, subendo gli effetti del caso. In alternativa i personaggi possono effettuare una prova Difficile di Cercare per trovare delle Cianfrusaglie di Medio Valore.

Magazzino:

Illuminazione: 01 - 55 (Luce Normale) 56 - 00 (1d3 Torce che generano Luce Fioca)

I magazzini sono soliti ospitare una gran quantità di casse, scrigni o oggetti stipati in modo più o meno ordinato.

Metà della stanza è sempre occupata dalle casse o dagli altri oggetti e non è possibile muoversi sulle caselle occupate (tranne i ragni), per questo motivo in genere i magazzini hanno una dimensione minima di 9 metri per 6.

I personaggi possono trovare svariati oggetti in un magazzino, per rappresentare ciò essi possono effettuare due tentativi di Cercare a Difficoltà Media per recuperare Cianfrusaglie di Scarso Valore oppure uno di Difficoltà Media per cianfrusaglie di Scarso Valore e uno Difficile per quelle di Medio Valore. Nel caso si ottenga un Successo notevole, vengono trovate 1d3 cianfrusaglie.

Le creature sono generalmente posizionate intorno alle casse o agli oggetti, tranne i Ragni Giganti che possono essere nascosti sul soffitto o tra gli oggetti vari. Un ragno nascosto ottiene un +10% alle prove di Nascondersi.

Mirror Pond:

Le Mirror Pond sono strane formazioni d'acqua incantata comuni sia nelle Foreste Arcane che nelle Everfee Forest anche se possono formarsi anche all'interno di eventuali Anomalie Arcane. La particolarità delle Mirror Pond è che le creature che vi si immergono completamente o per i tre quarti genereranno delle copie identiche di sé stessi. Le copie solitamente non sono aggressive ma spesso hanno un comportamento estremamente fastidioso in quanto non hanno alcuna concezione di giusto o sbagliato. Consulta il bestiario per le statistiche delle Mirror Clones. Nota che è la Mirror Pond a duplicare le creature: l'acqua al suo interno non ha alcuna proprietà se allontanata se non quella di essere rinfrescante.

Stanza Enorme:

Una stanza grande il doppio del normale. Tira due volte per generare il contenuto di questa stanza, i due risultati possono sommarsi a discrezione del Master (Esempio: un'armeria - magazzino o una stanza con il doppio di creature casuali). Le creature all'interno devono esser dello stesso tipo o comunque creature che potrebbero collaborare tra loro.

Statue Misteriose:

Illuminazione: Speciale

Questa particolare stanza è totalmente priva di luce e presenta una o più statue di vario genere. L'oscurità presente è di tipo Magico e ostacola le capacità di Visione Crepuscolare e Scurovisione e ogni eventuale fonte d'illuminazione può illuminare al massimo fino a 3 metri dal punto d'origine (le fonti con un raggio minore, non sono influenzate).

Tira un d100 e consulta la tabella sottostante.

01 - 19	Statua Ancestrale
20 - 35	Statue di Cristallo
36 - 60	Statua di Princess Celestia (01 - 50) o Princess Luna (51 - 00)
61 - 80	Gargoyle Minori o Mannequins
81 - 00	Statua di Nightmare Moon (01 - 65) o Lord Smooze (66 - 00)

Gargoyles o Mannequins:

La stanza presenta alcune statue di forma umanoide, posizionate ad una eguale distanza tra loro e rivolte verso il centro o verso uno degli ingressi. Le statue in realtà sono dei costrutti che si rianimano in presenza di intrusi e li attaccano.

Ogni stanza ha circa 6 o 8 statue, ma in genere solo 1d3+1 si rianimano per attaccare i Pg. I Gargoyle Minori preferiscono attendere che i personaggi entrino nella stanza per poi Colpire alle Spalle quello più vicino.

Se i personaggi fuggono dalla stanza, i Gargoyle torneranno alle loro postazioni, ma se attaccate, inseguiranno eventuali aggressori anche al di fuori ma non troppo. I Mannequin in queste stanze appaiono come normali statue anche se un esame più attento mostra che sono fatte di Falsaroccia. I Mannequin attendono che il gruppo entri nella stanza per poi attivarsi.

Statua Ancestrale:

Non può essere generata se sono state precedentemente generate le statue di Celestia, Luna, Nightmare Moon o Lord Smooze. Questa grande statua di un marmo particolare, rappresenta una Maestosa Alicorno dalla lunga criniera rossa, che regge in mano un foglio di Pergamena, talvolta aperto o arrotolato. Ad un esame più attento non sembra essere riconducibile né a Princess Luna né a Celestia, tuttavia il suo aspetto ricorda quello di una madre amorevole. Spesso è raffigurata seduta e leggermente protesa in avanti, quasi ad osservare con solennità coloro che entrano. Il suo Cutie Mark è un Calamaio mezzo pieno in cui viene intinta un pennino per scrivere. I personaggi che si avvicinano entro 3 metri attivano la statua, che emette un lieve bagliore di Luce Fioca. Coloro all'interno della stanza si sentiranno meglio, recuperando immediatamente 1d3+3 Punti Ferita e 1d6+5 Punti Magia. Se i Personaggi non hanno subito danni o speso punti magia, ne otterranno 2 extra temporanei, per tutta la durata del Dungeon o finché non subiscono danni. La statua inoltre calma ogni emozione, ripristinando il loro grado di morale a 0. La statua si attiva una sola volta, poi perde ogni potere.

Statua di Nightmare Moon o Lord Smooze:

Non può essere generata se sono state precedentemente generate le statue di Celestia, Luna o quella Ancestrale.

Le Statue di Nightmare Moon la raffigurano fiera e maestosa, ma al tempo stesso minacciosa. Generalmente è fatta in ossidiana oppure di bronzo o metallo imbrunito. Le statue di Lord Smooze, invece, sono tipicamente in marmo e raffigurano un umanoide dalle forme atletiche e sinuose, che tuttavia presenta una lunga coda ed un volto coperto da una strana maschera o velo da cui comunque spuntano un paio di corna ramificate simili a quelle dei Dahan dai lati.

Ad un esame più attento della statua si può leggerne il nome, inciso su una targhetta fatta di un metallo particolare situato sulla base della statua. Una prova Media di Conoscenze (Arcane) o (Metallurgia) rivela che il metallo è Argento Lunare.

La statua si attiva quando un personaggio si avvicina entro 3 metri, ed inizia a brillare di una tenue Luce Fioca rossastra. Coloro all'interno della stanza o che assistono alla scena, devono immediatamente effettuare una prova di Forza di Volontà a Difficoltà Difficile o subire un malus di -5% alle Prove di Morale ed ai Test di Paura e Terrore per tutta la durata del Dungeon. Se trovate nei Livelli 2 o inferiori, le statue evocano inoltre 1d3 Segugi Neri o Sgherri Malvagi. La statua si attiva una sola volta, poi perde ogni potere, tuttavia l'aura permane.

Statua di Princess Celestia o Princess Luna:

Non può essere generata se sono state precedentemente generate le statue di Nightmare Moon, Lord Smooze o quella Ancestrale.

Queste statue rappresentano Princess Celestia o Luna. Ad un esame più attento e superando una prova di Difficoltà media di Conoscenze (Storia) rivela che risalgono a più di 200 anni fa, ben prima della Guerra delle Sorelle.

Le statue hanno un aspetto regale e sono spesso raffigurate con uno scettro in una mano ed una spada nell'altra, anche se la loro posa non è aggressiva ma solenne (a volte la spada è tenuta nel fodero, con una mano appoggiata sopra). La statua si attiva quando un personaggio si avvicina entro 3 metri, ed inizia a brillare di una tenue Luce Fioca. Coloro che sono all'interno della Stanza, si sentono immediatamente più coraggiosi e motivati. Essi guadagnano un bonus di +5% alle Prove di Morale ed ai test di Paura e Terrore che permane fino alla fine del Dungeon.

Statue di Cristallo

Questa stanza presenta un gruppo di statue, generalmente 6 o 8, raffiguranti dei pony dall'aspetto particolare.

Fatte interamente di un cristallo simile a quello dei Cristalli Arcani, un esame più attento ed una prova riuscita di Conoscenze (Storia) di Difficoltà Difficile rivela che rappresentano dei Crystal Ponies (benché i giocatori possano arrivarci da soli, non è detto che i loro personaggi possano). Molte statue sono distrutte o danneggiate, tuttavia ogni stanza ne contiene 1d3+1 ancora intatte. Esse presentano sempre un cristallo, talvolta tenuto in una mano o incastonato in uno scettro, oltre che ad avere un meccanismo nascosto che permette loro di ruotare lentamente.

Le statue si attivano quando una creatura si muove entro un raggio di 3 metri, ruotando verso la creatura individuata. I cristalli iniziano dunque a pulsare, per poi generare un raggio di energia arcana diretto verso coloro che si muovono.

Il raggio ha un Valore di Attacco Pari a 14 e deve essere schivato, a meno che i Personaggi non impugnino degli scudi piccoli o più grandi. Il raggio infligge 1 Danno Diretto da fonte Arcana, che può essere ignorato solamente se si possiede una RD fornita da un incantesimo, come ad esempio Armatura Arcana o si indossi un'armatura incantata.

Se incontrate nel livello 2 o inferiore, le statue infliggono 1d3 Danni Diretti ed hanno un Valore di Attacco pari a 17.

Le statue si ruotano di ¼ spendendo un'azione, ed anche emettere il raggio ne richiede una. Coloro che tentano di disattivare il meccanismo di rotazione devono superare una prova Difficile di Scassinare dopo aver trovato comunque l'accesso al meccanismo, cosa che richiede una prova Difficile di Cercare. Le Statue hanno 10 Punti Resistenza ed una Durezza di 7. Le Statue trovate ai livelli inferiori hanno 20 ed una Durezza di 8. Le statue si disattivano se sono ridotte a ¼ dei loro Punti resistenza Totali. Colpirle con Danni di tipo Arcano le ripara di 1 Punto Resistenza ogni 5 Danni Arcani inflitti.

Tabelle delle Creature in base al Grado dei Personaggi

Queste tabelle mostrano degli esempi di creature che possono esser incontrate nei vari luoghi. Nota che il master può modificare l'equipaggiamento di eventuali png a suo piacimento, soprattutto nel caso gli avversari incontrati non infliggano abbastanza danno, come ad esempio assegnare delle spade corte ai Cultisti anziché pugnali.

Un master può inoltre aumentare il numero di creature che i personaggi incontrano di uno o due, solitamente per riequilibrare gli scontri.

Grado Competente:

	Prigioni	Dungeon Generico
01 - 20	1d3 Ratti Putridi	1d3+1 Sgherri Malvagi Combattenti
21 - 40	1d3+1 Guardigor Carcerieri	1d3+1 Ragni Giganti
41 - 60	1d3+1 Sgherri Malvagi Carcerieri	1d3+2 Banditi
61 - 80	1d3+2 Ragni Striscianti	1d3+3 Cultisti
81 - 100	1d3+2 Ratti Crudeli	1d3+1 Guardigor Combattenti

	Anomalia Arcana	Rovine o Cripie
01 - 20	1d3 Chupacabra	1d3+1 Rovi Crudeli
21 - 40	1d3+1 Crawlers	1d3+2 Profanatori di Tombe Dilettanti
41 - 60	1d3+3 Rovi Crudeli	1d3+1 Ratti Crudeli
61 - 80	1d3 Screechers	1d3+3 Scheletri Rianimati
81 - 100	1d3 Divora Magia	1d3+1 Crawlers

Grado Avanzato:

	Prigioni	Dungeon Generico
01 - 20	5 Segugi Neri + 1 Capobranco	1d3+3 Sgherri Malvagi Combattenti
21 - 40	1d3+4 Guardigor Combattenti	1d3+1 Ragni Lama e 1d3+1 Ragni Striscianti
41 - 60	1d3+4 Sgherri Malvagi Combattenti	1d3+1 Fuorilegge e 1d3 Briganti
61 - 80	1d3+1 Ragni Lama	1d3+5 Cultisti e 1d3+2 Cultisti Combattenti
81 - 100	1d3+5 Scheletri Combattenti	1d3+2 Guardigor Combattenti ed un Guardigor Reziario

	Anomalia Arcana	Cripie
01 - 20	Crestato Spinato*	1d3 Gargoyle Minori
21 - 40	1d3+3 Screechers	1d3+3 Profanatori di Tombe + 1 Capo
41 - 60	Orsoguo Giovane	1d3+2 Scheletri Rianimati e 1d3+2 Combattenti
61 - 80	1d3+3 Divora Magia	1d3+1 Predoni Combattenti + 1 Capo
81 - 100	Beholder	1d3+3 Crawlers e 1d3+1 Stalkers

*Se trovato all'interno di Anomalie Elementali (Acido) è sostituito da 1d3 Crestati Palustri, mentre nelle Anomalie Elementali (Fuoco) da 1d3 Crestati Ardenti

	Dedalo di Cristallo	Antiche Rovine
01 - 20	1d3+2 Draghi Giovani	1d3+3 Mannequin
21 - 40	1d3+5 Bassotti Esploratori + 1 Capo	1d3+3 Profanatori di Tombe + 1 Capo
41 - 60	1d3+3 Divora Magia	1d3+2 Scheletri Rianimati e 1d3+2 Combattenti
61 - 80	1d3+3 Mastini Mercenari + 1 Segugio	1d3+5 Cultisti e 1d3+2 Cultisti Combattenti
81 - 100	Beholder	Mimic

Stanze Finali:

Una volta che sono state superate almeno 10 stanze, la successiva che verrà generata sarà automaticamente una Stanza Finale. Esse sono molto grandi (12 m per 12 m) ed in genere contengono una creatura più forte della media, più eventuali servitori. Riuscire a completare una Stanza Finale garantisce 3 Punti Personaggio per Livello di Dungeon (ad esempio, superare una Stanza Finale di Secondo livello, garantisce 6 Punti personaggio), inoltre vi è la possibilità di trovare tesori particolari. Nella Stanza sono anche presenti delle Scale Verso il basso, che permettono ai giocatori di Scendere di un Livello, aumentando così la difficoltà degli incontri. Una volta completata la stanza, ai giocatori è permesso di far riposare i loro personaggi: essi recuperano tutti i Punti Ferita e Magia necessari. Non è obbligatorio scendere di livello di Dungeon. I giocatori possono decidere di terminare la partita e iniziare a segnare i Punti personaggio acquisiti e di fare nuovi acquisti con i soldi ricavati.

Posizionare gli Avversari:

Gli avversari della stanza finale vengono posizionati nella metà più lontana dai giocatori, frapposti tra quelli ed il "Boss", mentre la Cassa del Tesoro viene sempre posizionata nelle vicinanze. La Cassa del tesoro Finale è sempre chiusa e presenta sempre una Trappola a Difficoltà Difficile.

Capibanda o Capibranco:

Le creature indicate in tale modo solitamente possiedono le stesse caratteristiche dei loro simili, m ottengono un +1 al loro TpC ed ai Punti ferita. I Master può comunque concedere altri bonus o assegnare un equipaggiamento migliore, a sua discrezione.

Tabella delle Stanze Finali di Grado Competente

	Prigioni Oscure	Dungeon Generico
01 - 20	3 Segugi Neri + 1 Capobranco	3 Sgherri Malvagi Combattenti + 1 Tiratore
21 - 40	3 Guardigor Carcerieri + 1 Combattente	4 Ragni Striscianti + 1 Ragno Lama
41 - 60	5 Sgherri Malvagi Carcerieri + 1 Tiratore	5 Banditi + 1 Fuorilegge
61 - 80	4 Ragni Striscianti + 1 Ragno Lama	5 Cultisti + 1 Cultista Combattente
81 - 100	4 Ratti Putridi ed un Ratto Putrido Gigante	3 Guardigor Combattenti + Capo

	Antiche Rovine	Cripte
01 - 20	4 Predoni + 1 Capo	4 Ragni Striscianti + 1 Ragno Lama
21 - 40	3 Guardigor Combattenti + 1 Capo	5 Scheletri Rianimati +1 Scheletro Combattente
41 - 60	2 Crestati Palustri	4 Profanatori di Tombe Dilettanti + Capo
61 - 80	4 Profanatori di Tombe Dilettanti + 1 Capo	5 Cultisti + 1 Cultista Combattente
81 - 100	4 Ragni Striscianti + 1 Ragno Lama	4 Segugi Neri + 1 Capobranco

Tabella delle Stanze Finali di Grado Avanzato

	Anomalia Arcana	Dungeon Generico
01 - 20	Netherspawn (Grande)	5 Sgherri Combattenti e 1 Sgherro Malvagio
21 - 40	Manticora	5 Scheletri Combattenti e 1 Scheletro Guardiano
41 - 60	Orsogufo	6 Briganti e 1 Brigante Combattente
61 - 80	Scorpione (Grande)	5 Cultisti Combattenti e 1 Cultista Sacerdote
81 - 100	Chimera	6 Guardigor Combattenti ed un Guardigor Oplita

	Antiche Rovine	Cripte
01 - 20	5 Predoni Combattenti + 1 Capo	3 Ragni Striscianti e 1 Madre della Nidiata
21 - 40	6 Guardigor Combattenti e 1 Guardigor Oplita	5 Scheletri Combattenti e 1 Scheletro Guardiano
41 - 60	Crestato Spinato	4 Profanatori di Tombe e 1 Cacciatore di Tesori
61 - 80	4 Profanatori di Tombe e 1 Cacciatore di Tesori	5 Cultisti Combattenti e 1 Cultista Sacerdote
81 - 100	3 Ragni Striscianti e 1 Madre della Nidiata	Gargoyle

Dungeon Speciale: Alveare Changeling

Solitamente gli Alveari Changeling si snodano in gallerie sotterranee, in ambienti umidi e freddi in quanto i Changelings detestano il calore eccessivo. Tuttavia essi sono soliti infestare anche antiche rovine o luoghi particolari, quindi un alveare può esser situato in un qualsiasi luogo isolato. In alcuni punti i personaggi potrebbero imbattersi nella particolare sostanza verdastra che secernono i droni, che può ricoprire in parte o del tutto una stanza di qualunque dimensione o tutto il Dungeon a discrezione del Master. Solitamente l'illuminazione è sempre assente, anche se in alcuni punti potrebbero esserci delle formazioni fluorescenti che forniscono un'illuminazione da Luce Fioca tranne nei punti dov'è più concentrata, dove potrebbe garantire invece una visibilità normale.

Regole Speciali:

Gli Alveari Changelings sono luoghi inquietanti, ed i personaggi subiscono un -5% alle prove di Morale e Morale Negativo. I Changelings sono soliti copiare le sembianze degli avventurieri, rendendo difficile comprendere chi è chi. Per tale motivo, ogni combattimento che preveda dei Changeling con l'aspetto alterato rende inutilizzabili eventuali Talenti di Gruppo e Bonus dovuti alla vicinanza di alleati.

Stanze Speciali:

	Alveare Changeling
01 - 15	Stanza d'Incubazione
16 - 45	Nido dei Droni
46 - 60	Baratro
61 - 80	Nido dei Pretoriani
81 - 100	Insidia Naturale (Vicious Vines)
0 o 101	Zona Misteriosa

Nido dei Droni:

I Nidi dove vengono allevati i Droni solitamente contano come Stanze Enormi ed una buona parte di essi sono occupati dai Bozzoli d'Incubazione dove i nuovi droni maturano assorbendo il nutrimento necessario. Le stanze spesso presentano delle formazioni di Cristalli Arcani che forniscono una parte del sostentamento e che sono ricaricati dell'energia emotiva assorbita dai droni operai che presenziano nella stanza. Le pareti sono completamente ricoperte dalle secrezioni dei Changeling ed essi possono arrampicarsi con facilità senza effettuare alcuna prova di scalare. Alcuni Bozzoli di Stasi sono presenti sul soffitto, garantendo dell'energia e nutrimento aggiuntiva. I Nidi dei Droni solitamente sono occupati da due Pretoriani e 4d6+8 Droni, una parte dei quali si trovano sulle pareti o sul soffitto. Nell'Area è presente un' Oscurità Totale, tranne nei punti vicini ai bozzoli che emettono un debole bagliore entro 1,5 metri, come una Luce Fioca.

Nido dei Pretoriani:

Il Nido dei Pretoriani in genere è un'enorme stanza circolare al cui centro è presente una enorme colonna fatta interamente dalle secrezioni dei Changelings. I Bozzoli d'incubazione sono tutti posti attorno a tale colonna in modo circolare fino ad arrivare al soffitto, anche se alcuni sono invece bozzoli di stasi da cui i bozzoli d'incubazione traggono nutrimento. I pretoriani richiedono un maggiore nutrimento, quindi i bozzoli di stasi vengono spesso rinnovati dai droni, che solitamente li riempiono con creature che vengono prosciugate nel tempo. Anche le pareti sono interamente ricoperte dalle secrezioni, presentando in alcuni punti degli anfratti dove talvolta i Pretoriani Striscianti si celano alla vista di eventuali intrusi. I Nidi dei Pretoriani solitamente sono occupati da 2d6+2 Droni e da 1d6+4 Pretoriani ed almeno un pretoriano Strisciante per tunnel d'accesso al nido. I Vari changelings sono sparpagliati all'interno del nido ma sono comunque presenti due pretoriani per accesso. Nell'Area è presente un'Oscurità Totale tranne nei punti vicini ai bozzoli che emettono un debole bagliore entro 1,5 metri, come una Luce Fioca.

Nido della Regina:

Il nido della Regina in genere è la stanza più grande di tutte. All'interno vi sono varie polle di liquidi amniotici dove le uova vengono inizialmente deposte e lasciate a maturare per un paio di settimane, passate le quali i droni le prelevano e le smistano in base al colore tra Droni, di colore chiaro, e pretoriani, di colore più scuro. La Regina solitamente rimane nella parte più lontana dall'ingresso, mentre la stanza presenta almeno 2d6+5 Droni, 2d6+5 Pretoriani e 1d6+2 Pretoriani Striscianti. Se la regina è sotto attacco, tutti i Changelings ancora in vita accorreranno il più velocemente possibile all'interno del nido per difenderla.

Stanza d'Incubazione:

La Stanza d'Incubazione ricorda il Nido Dei Droni tranne per il fatto che all'interno vi sono solo Bozzoli di Stasi e parecchie formazioni di cristalli Arcani. In questa zona solitamente i Changelings si nutrono delle energie arcane ed emotive delle creature imprigionate, rendendo tale stanza una sorta di gigantesca sala dei banchetti. Le Stanze d'Incubazione in genere sono occupate da $1d6+4$ Droni e da $1d6+3$ Pretoriani. A differenza delle altre stanze, questa presenta una illuminazione quasi normale, dovuta solitamente alle luci emesse dai bozzoli. Una stanza contiene circa $3d6+2$ bozzoli con creature, mentre gli altri sono vuoti o distrutti.

Zona Misteriosa:

Mentre i personaggi si aggirano all'interno dell'alveare, una delle pareti presenta una membrana semi trasparente, che permette di vedere cosa ci sia oltre. Una prova riuscita di Osservare (con un -10% al tiro) permette di distinguere una sorta di stanza rosa dal lato opposto, in cui è presente una sorta di essere rotondeggiante del medesimo colore nei pressi di quella che sembra un enorme pietra a spirale fatta interamente di Blood Stone. La creatura in genere non sembra badare a ciò che la circonda o a cosa succede, ma se i personaggi tentano di infastidirla, lanciare magie o tentano di comunicare con essa, la parete si scurisce, per poi solidificarsi celando alla vista la zona misteriosa. Se l'alveare viene distrutto di tale zona non vi sarà alcuna traccia, come se non fosse nemmeno esistita. Coloro che tentano di analizzarla riescono solamente a comprendere che si tratta di una sorta di Creazione Onirica.

CAPITOLO 2 - MATERIALE D'AVVENTURA

Insidie Artificiali

Le Insidie Artificiali sono particolarità create da esseri senzienti e posizionate in modo da ostacolare l'avanzata di eventuali intrusi. Le Insidie Artificiali possono essere aggiunte in alcune stanze dei vari Dungeon, con o senza eventuali creature, ma in genere solo le creature dotate d'intelletto le possono adoperare correttamente.

Braci Ardent:

Benché i bracieri vengono spesso utilizzati per fornire una certa illuminazione, talvolta può capitare che essi vengano rovesciati in modo da spargere il contenuto sul terreno. Un braciere medio, quando rovesciato, ricopre un'area di un quadrato con un lato di tre metri, anche se bracieri più grandi o più piccoli possono variare tale area. Le creature che si trovano all'interno dell'area ricoperta dalle braci quando il braciere viene rovesciato, devono effettuare una prova di Schivare contro un Valore di Attacco pari a 15 o subire 1d3+3 Danni da Fuoco, in quanto investiti dai tizzoni ardenti.

Inoltre, per ogni turno che permangono sull'area cosparsa dai tizzoni subiscono 1 Danno Diretto da Fuoco, +1 Danno Diretto per ogni Turno Precedente in cui permangono. Attraversare un'area cosparsa di braci ardenti, infligge 1 Danno Diretto da Fuoco, per ogni 1,5 metri attraversati in tal modo. Nota che tali danni vengono inflitti alle zampe delle creature e coloro che non sono protetti devono effettuare uno Shock Test (Dolore) o restare disorientati per 1 Round.

Subire due o più danni diretti a causa dell'attraversamento delle braci infligge un dolore tremendo alle zampe della creatura, imponendole le stesse penalità dell'effetto di Storpiatura per 1d3+1 round per poi ridurre il valore di movimento di 1,5 metri fino a che le ustioni non vengono appositamente trattate.

Incenso Onirico:

Queste particolari sostanze di origine sabita generano diversi effetti quando respirate in base alla tipologia dell'incenso utilizzato. Normalmente gli incensi vengono accesi e lasciati bruciare a lungo, in modo che possano propagarsi all'interno di un'area o di una stanza. Le esalazioni degli incensi non sono abbastanza leggere da diradarsi troppo verso l'alto ma permangono ad una certa altezza dal terreno in base all'intensità della dose o dell'incensiere (solitamente entro due metri dal terreno). Arieggiare una stanza ove sono presenti le esalazioni di un incenso onirico lo dissiperà lentamente, rendendolo meno efficace, poi del tutto innocuo. Le creature viventi che entrano all'interno di un'area o una stanza ove sono presenti tali esalazioni ne vengono immediatamente influenzate, a meno che non trattengano il respiro o possiedano qualche oggetto, incantesimo o capacità che permette loro di proteggersi da tali esalazioni. I Cultisti in genere sono in parte assuefatti da tali incensi e non subiscono effetti negativi, a discrezione del Master. Gli Shock Test imposti dalle esalazioni sono considerati da fonte Veleno, salvo diversamente specificato.

Incenso Urlante:

L'esalazione di questo tipo d'incenso può provocare allucinazioni causate dalle paure o ossessioni recondite della vittima. Inizialmente coloro che esalano questo incenso aumentano immediatamente di 1d3+1 il proprio Valore di Tossicità e devono effettuare un Test di Morale Negativo, ove il fallimento comporta la diminuzione del proprio grado di morale di 1. Questo tipo d'incenso agisce molto lentamente sulle sue vittime, imponendo uno Shock Test (Veleno) ogni 10 Minuti. Ogni fallimento induce la vittima a soffrire di allucinazioni inquietanti, che diventano man mano sempre più vivide. Per ogni Shock Test Fallito, la vittima soffre di una penalità ai Test di Morale, Paura e Terrore di -5%. Il fallimento inoltre causa alla vittima una paura incondizionata, generata dalle sue paure celate nel subconscio e paralizzandola sul posto o angosciandola a tal punto da non poter reagire. In tal caso essa viene considerata Stordita per 1d3 Round, dopo i quali potrà agire normalmente. L'eccessiva esposizione a questo incenso ha il particolare effetto di colorare di nero le secrezioni lacrimali della vittima. Le creature dotate di un punteggio di Corruzione subiscono una penalità uguale al loro valore attuale. Coloro che possiedono il talento Adepto Oscuro sono immuni a questo Incenso.

Oneiopòlisi:

A differenza degli altri incensi onirici questo tipo d'incenso, come suggerisce il nome, è originario dell'isola di Minos. L'Oneiopòlisi, letteralmente Sogno ad Occhi Aperti, è una sorta d'incenso oppiaceo che spesso causa bizzarre allucinazioni, ma altresì ha la particolare proprietà di aumentare la percezione della trama arcana e del Mondo dei Sogni. Inizialmente, coloro che ne respirano i vapori devono effettuare una prova di Forza di Volontà o restare Disorientati per 1d3+1 round, anche se è possibile scegliere di fallire automaticamente la prova, nel quale caso i round salgono a 2d6+5. Le esalazioni non sono molto salutari ed aumentano il Grado di Tossicità delle creature viventi di 1d3+2 Punti. Per ogni 1d3 round che una creatura vivente permane all'interno di tali esalazioni deve superare uno Shock Test (Magia) o diventare disorientata per 1 round inoltre a subisce un -1 ai Tiri per Colpire, Parare e Schivare ed un -10% alle prove di Concentrazione fintanto che ne respira le esalazioni. Ciò nonostante respirare i vapori dell'Oneiopòlisi garantisce un bonus di +10% alle prove di Mana o alle prove d'interazione con Anomalie Arcane o Creature ed effetti Onirici. Se si fallisce lo Shock Test ottenendo un risultato di 80+, la creatura entrerà in uno stato di confusione casuale, spesso inducendola a porsi domande sull'esistenza o su che cosa stia facendo lì, impedendole di compiere qualunque azione tra cui attaccare, parare o schivare, e facendola agire per ultima durante l'ordine d'iniziativa di un combattimento per 1d3+3 round. Subire dei danni durante tale stato le permetterà di schiarirsi le idee immediatamente, ma la sua iniziativa resterà immutata.

Shub'narig:

Utilizzato spesso dal culto di Lord Smooze, questo incenso viene solitamente utilizzato durante le cerimonie importanti o gli eventi celebrativi. Respirare tali vapori in genere provoca una dilatazione delle pupille e dei vasi sanguigni, una leggera accelerazione della respirazione ed un lieve stordimento o intorpidimento delle inibizioni. Un altro particolare effetto consiste nel render difficoltosa la concentrazione e la focalizzazione su attività che richiedono una certa attenzione, ed alcuni potrebbero persino descriverla come una sensazione di leggera euforia o ebbrezza. Coloro che respirano tale incenso subiscono gli effetti sopracitati, ma in caso di fallimento dello Shock Test, essi subiscono inoltre un -1 al loro Tiro per Colpire, Parare, Schivare ed ai Danni Inflitti, oltre che un -10% alle prove di Concentrazione, Percepire Intenzioni e Forza di Volontà ed ai Test di Morale. Ottenere un risultato di 90+ inoltre induce delle allucinazioni casuali al soggetto, ed egli considererà le creature attorno a sé come se possedessero un occultamento del 30%, che può aumentare tramite altri fattori, come ad esempio, la scarsità di luce o fattori analoghi. Questo incenso aumenta di 1d3+2 il Grado di Tossicità delle creature che lo respirano. Solitamente i Cultisti del culto di Lord Smooze più anziani o abitudinari, sono quasi del tutto assuefatti a tale incenso, e non subiscono alcun malus.

Statua di Cristallo:

Queste particolari statue rappresentano in genere dei Pony in piedi, cui solitamente tengono in mano dei cristalli o degli scettri. Benché possano sembrare innocue, ed una prova difficile di Conoscenze (Storia) identifichi gli equini come Crystal Ponies, queste statue presentano un ottimo esempio dell'ingegno di una razza scomparsa da secoli. Il cristallo di ogni statua riesce a percepire la vicinanza delle aure arcane di altre creature, ed inizierà a brillare intensamente, per poi emettere un raggio di energia arcana nella loro direzione. Le statue di cristallo percepiscono qualunque creatura dotata di un Punteggio di Mana pari a 7 o superiore entro 9 metri. Una volta individuata un'aura arcana, la statua continuerà ad attaccare fino a che la fonte non si allontana o cessa di esistere. Il raggio emesso ha un valore di attacco pari a 18 ed infligge 1d6+4 danni Arcani, anche se esistono versioni più potenti con un Valore di Attacco pari a 25 e che infliggono 1d10+6 danni Arcani, ma in quel caso, il tipo di trappola diventa Mortale. Le statue presentano inoltre un meccanismo interno che permette loro di ruotare di 90° come azione di movimento. Le statue comunque colpiscono solo in linea retta, quindi nel caso la creatura si sposti, tenteranno sempre di allinearsi e poi attaccare. Se vi sono più creature entro la gittata, il cristallo prenderà di mira sempre la creatura con il valore di Mana maggiore.

Una volta che il cristallo ha emesso il raggio, necessita di due azioni per raffreddarsi, per poi poter nuovamente attaccare il bersaglio. L'unico modo per far cessare gli attacchi è frantumare il Cristallo Arcano, cosa più facile a dirsi che a farsi, tuttavia è possibile manomettere il meccanismo che permette alla statua di ruotare. Innanzitutto è necessario spendere tre azioni per individuare il punto d'accesso al meccanismo, che talvolta è situato sul retro della statua o ai piedi della stessa. Il fatto che la statua potrebbe prendere di mira direttamente coloro che tentando di manomettere gli ingranaggi o il fatto che si muova, rende Difficile ogni prova relativa.

Tagliola:

Le tagliole sono originariamente pensate per cacciare animali selvatici, o più precisamente, per ferirli in modo che non possano scappare. Le tagliole vengono spesso nascoste tra la bassa vegetazione o camuffate con foglie e quant'altro, in modo da esser difficilmente individuabili. Individuare una tagliola nascosta richiede una prova Difficile d'Osservare solo se si presta attenzione al terreno. Muoversi attraverso una zona dove è stata piazzata una tagliola ha una probabilità del 70% di calpestarla accidentalmente. Muoversi con cautela, senza comunque riuscire ad individuarla riduce la possibilità ad un 50%. Le normali tagliole quando calpestate infliggono 1d3+2 Danni Diretti alla creatura, rendendola Storpia. Alcune varianti causano danni da Sanguinamento per 1d3+2 Round.

Indossare armature riduce l'effetto di storpiatura a circa 1d3+1 ore, mentre indossarne di pesanti lo riduce a 1d3+3 minuti. Una creatura che calpesta una tagliola deve superare uno Shock Test o cadere a terra a causa del forte dolore improvviso. Rimuovere la Tagliola richiede una Prova Contrapposta di Forza, che è considerata avere un valore di 14. Alcune tagliole vengono talvolta legate con delle catene a dei punti specifici, in modo da evitare che le vittime possano allontanarsi. Versioni più grandi infliggono danni maggiori ed hanno un valore di Forza che può arrivare fino a 18. Nota che animali e creature senza mani o simile, non possono liberarsi in tale modo. Le tagliole sono in genere pensate per creature di taglia media e non riescono ad influenzare creature di due taglie maggiori.

Triboli:

I triboli sono oggetti acuminati rilasciati sul terreno in modo che vengano calpestati, causando gravi ferite, soprattutto considerando che la parte sottostante di uno zoccolo, osso a parte, è soffice (il discorso si applica anche alle zampe posteriori dei grifoni). Attraversare un'area cosparsa di triboli infligge 1d3 Danni Diretti ed infligge Sanguinamento per 1d3+1 Round. Coloro che subiscono danno in questo modo devono superare uno Shock Test o fermarsi immediatamente a causa del dolore lancinante. Inoltre, le ferite sono tali da rendere impossibile caricare, correre e dimezzano il valore di movimento. Nota che i triboli devono esser rimossi con una prova di Primo Soccorso, tuttavia la ferita permane finché non guarisce del tutto.

Insidie Naturali

Le insidie naturali sono invece delle particolarità presenti nella zona che crescono in modo più o meno spontaneo. In questa sezione sono anche segnati alcuni pericoli naturali, come ad esempio i Gorghi e le Tempeste di Sabbia.

Bacche di S'ol:

Dette anche "Flagello dei Golosi", queste particolari bacche presentando una colorazione di un blu notte, anche se quando restano attaccate alla pianta emettono una sorta di bagliore azzurrino dall'interno quando sono mature.

Coloro che le ingeriscono devono effettuare una prova di Forza di Volontà a Difficoltà Media con un malus di -5%. Se lo falliscono, devono continuare a mangiare tali bacche, diventando anche estremamente aggressivi verso coloro che tentano d'impedirlo. Ogni volta che vengono mangiate altre bacche, devono essere effettuate altre prove con un malus cumulativo di -5%. Ogni due bacche che vengono ingerite il valore di Tossicità aumenta di 1.

Cinder Roses:

Nonostante i campi di Cinder Roses siano uno spettacolo molto particolare e raro da vedere, attraversarli è tutt'altro che semplice. Durante il periodo di fioritura, in genere nei mesi estivi più caldi, questi fiori hanno la tendenza ad arroventarsi, aumentando notevolmente la temperatura della zona, fino a scoppiare in una deflagrazione infuocata.

Le deflagrazioni infliggono generalmente 1d6+2 Danni da Fuoco, con una probabilità del 25% di far Prendere Fuoco alle creature coinvolte. Per evitare i danni è necessaria una prova di Destrezza di Difficoltà Media. In alcuni casi è possibile che interi cespugli prendano fuoco, in quel caso i danni aumentano a 2d6+3 con una probabilità di Prendere Fuoco del 50%.

Comprendere quando una Cinder Rose è in fiore e rischia di scoppiare è piuttosto semplice, in quanto il suo interno sembra come arroventarsi. Il minimo movimento brusco può far deflagrare la rosa prematuramente, quindi in caso si debba attraversare una zona con tali fiori, bisogna muoversi con estrema cautela. Un'altra cosa da tener conto è il calore sprigionato da questi fiori, rendendo l'aria molto calda e spesso generando dei banchi di vapori piuttosto fitti.

Funghi Palustri:

I Funghi Palustri sono delle bizzarre formazioni che crescono negli ambienti umidi e poco soleggiati. Tali piante tendono a crescere in modo grottesco, assomigliando a dei grossi sacchi maculati e ruvidi. La particolarità di questi funghi sta nel fatto che essi rilasciano nubi di spore paralizzanti. Colpire o anche semplicemente toccare uno di queste formazioni causerà uno scoppio di gas in un'area di 1,5 metri, con una propagazione di 1,5 metri per 1d3 round. Respirare tali gas infligge 1 Danno da Esalazione da Veleno, aumenta di 1d6 il grado di tossicità ed impone una prova di Costituzione Difficile o rimanere Paralizzati per 2d3 Minuti, mentre in caso di successo si diventerà Disorientati per 1d3 minuti.

Gorgo:

Che siano di origine naturale o arcana, i gorghi sono soliti formarsi in ambienti acquatici, come ad esempio fiumi e laghi. I Gorghi rappresentano un pericolo serio per coloro che nuotano nei loro paraggi in quanto le correnti d'acqua tendono ad risucchiarli verso il basso, senza via di fuga. In base alla dimensione del Gorgo è necessaria una prova Media o Difficile di Nuotare, per sfuggire alla corrente, mentre quelli più grandi lo rendono del tutto impossibile, arrivando addirittura a risucchiare imbarcazioni e navi intere. Le creature coinvolte nell'area esterna di un gorgo devono solitamente effettuare una prova di Nuotare per evitare di esser risucchiati. Un fallimento indica che la creatura non riesce a sottrarsi alla corrente ed inizia inesorabilmente a venir risucchiata verso il centro del gorgo e poi all'interno di esso. In base alla dimensione dello stesso ed a discrezione del master, un personaggio impiega uno o più round a finire sommerso dall'acqua. Oltre che a subire i pericoli dell'annegamento, in alcuni casi il personaggio potrebbe urtare eventuali rocce e detriti presenti attorno al gorgo, subendo da 1d3 fino ad un massimo di 3d6 danni Contundenti a Round. In alcuni casi una volta che la creatura risucchiata raggiunge il fondo, essa viene espulsa da una corrente secondaria, in un qualunque altro punto dello stesso specchio d'acqua oppure altrove, in base a dove è formato il gorgo. In altri casi, invece, la creatura resterà intrappolata sul fondo senza possibilità di fuga.

I gorghi più grandi che talvolta compaiono nei vasti oceani, soprattutto a largo delle coste dei regni vengono chiamati Maelstrom. Spaventosi gorghi giganteschi, capaci di risucchiare negli abissi anche intere navi senza sforzo alcuno, spesso sono la causa di affondamento di flotte intere. A causa di tali fenomeni, l'esplorazione via mare verso luoghi lontani è spesso evitata.

Murder Joke:

La Murder Joke tende a crescere nelle Everfree Forest o in zone dove vi è un'alta concentrazione di Icore Nero. Queste piante infestanti sono innocue se lasciate in pace, tuttavia talvolta rilasciano delle esalazioni venefiche paralizzanti. Un'esalazione in genere ha una propagazione di circa tre metri, infliggendo 1d3 Danni da Esalazione da Veleno ed aumentano di 2 il loro Grado di Tossicità. Coloro che vengono coinvolti in una di queste nubi, devono superare una prova Media di Iniziativa per riuscire a trattenere il respiro in tempo, anche se dovranno spostarsi il prima possibile. Coloro che subiscono danni da esalazione, devono effettuare una prova Media di Costituzione o crollare a terra, paralizzati per 1d3+3 minuti. I danni da Esalazione vengono inflitti una volta ogni cinque minuti e le creature che superano il loro massimale di Tossicità, devono immediatamente superare uno Shock Test (Veleno) o morire. Tale test deve essere effettuato ogni cinque minuti, fintanto che permangono all'interno dell'esalazione.

Icore Nero:

Si dice che l'Icore Nero sia la solidificazione delle paure degli esseri viventi e della Magia Oscura. Questa nera sostanza oleosa si trova in zone dove vi è una grande concentrazione di Magia Oscura e talvolta anche in luoghi dov'è scoppiato un Mega Incantesimo. Il contatto con la luce solare in genere fa evaporare tale sostanza, che perciò prolifica in luoghi abbandonati o al coperto. Nelle zone dove vi è una grande concentrazione di icone nero, inoltre, ogni creatura vivente subisce un malus di -5% a qualunque prova di Morale e Test di Paura o Terrore, mentre gli incantatori subiscono un -10% alle prove di Concentrazione. Restare all'interno di incantesimi con descrittore Luce, potrebbe temporaneamente contrastare tale malus, a discrezione del master. Il contatto con l'Icore Nero in genere è indolore, in quanto spesso ci si imbatte in una versione oramai dormiente e meno pericolosa. Ciò nonostante la creatura aumenta automaticamente di 1d3 Punti il proprio Punteggio di Corruzione, determinato in segreto dal Master senza che i giocatori possano venirne a conoscenza, se non tramite prove evidenti come spiegato nella sezione riguardante la Magia Oscura. Entrare in contatto con dell'Icore Nero appena generato o ancora attivo, invece, infligge 1d3+1 Danni Oscuri. Immergersi nell'Icore Nero aumenta automaticamente il Grado di Corruzione di 1d6+4 ed infligge 1d3+1 Danni Oscuri. Immergersi nell'Icore Nero appena generato o ancora attiva, infligge 1d6+4 Danni Oscuri e se la creatura è un essere vivente, deve immediatamente effettuare uno Shock Test (Morte) o morire Istantaneamente. Le Creature di Categoria o Sottotipo Onirico subiscono il doppio dei Danni. Purificare un'area contaminata da dell'Icore Nero non è mai facile, ed in genere richiede l'intervento di maghi esperti e l'uso massiccio di potenti magie, che potrebbero comunque generare delle anomalie arcane o peggio, ottenere l'effetto opposto.

Paludi Roventi:

Queste particolari paludi, si sviluppano generalmente vicino a delle zone vulcaniche. La temperatura all'interno di tali paludi d'acqua salmastra è simile a quella degli ambienti tropicali. Le vere insidie di tali paludi sono i getti di geyser infuocati, che talvolta eruttano senza preavviso dalle molteplici crepe nel terreno. Una creatura che si trova sopra una di tali crepe, deve superare una prova d'iniziativa per rendersi conto del getto in arrivo e successivamente superare una prova di Destrezza per scansare il getto di vapore che infliggerebbe 1d6+3 danni da Fuoco. Alcuni getti sono talmente violenti che impongono una prova Difficile per esser evitati ed infliggono ben 2d6+4 danni da Fuoco. Durante i periodi di attività vulcanica, talvolta il terreno in alcuni punti diventa talmente rovente da infliggere 1 Danno Diretto da Fuoco alle zampe delle creature in contatto con esso. Anche le pozze d'acqua salmastra possono arroventarsi e generare dei fitti banchi di nebbia che infliggono 1 Danno da Esalazione da Fuoco alle creature che la respirano e falliscono una prova di Costituzione, effettuato ogni d3 round cui permangono all'interno della nebbia a meno che non trattengano il respiro

Plunderseeds:

I Plunderseeds sono bizzarri semi dal colore verde scuro che una volta piantati in zone ove vi è un'alta concentrazione di energia arcana, crescono in modo smisurato, infestando l'area circostante generando enormi radici oscure con affilate spine azzurre. Tali radici tendono ad avviluppare qualunque cosa nei paraggi, stringendola in una morsa da cui è difficile scappare. Le radici non sono senzienti, tuttavia percepiscono le auree arcane delle creature viventi e tenteranno, quando se ne mostra l'occasione, di avvilupparle. Le Plunderseeds prediligono oggetti, creature o luoghi con un alto valore di Mana, avviluppandoli completamente, ma ignoreranno creature con un valore di Mana pari o inferiore a 8, a meno che non vengano attaccate. Le radici sono considerate avere un Bonus di Lotta (Forza) variabile, partendo da un minimo di +12, mentre il massimale è a discrezione del Master. Le Plunderseeds hanno la stessa durezza e Punti Resistenza del Legnoferro.

Poison Joke:

La Poison Joke cresce comunemente nelle Foreste Arcane e nelle Everfree Forest, anche se può capitare di trovarla in zone boschive e collinari. La particolarità di questa pianta di colore blu acceso sta nel fatto che tende a creare degli effetti bizzarri sulle creature con cui entra in contatto, per un periodo di tempo di circa 1d3+2 ore. Che sia una crescita esagerata di manto e criniera, un abbassamento del timbro vocale o altre stranezze, tali effetti fortunatamente sono innocui e non permanenti. La Poison Joke può comunque causare irritazioni ed arrossamenti ed è sempre meglio trattarla il prima possibile, anche se in genere basta del semplice riposo. Una creatura afflitta da Poison Joke non può ottenere alcun Successo Notevole attraverso l'abilità legata al suo Cutie Mark e ne dimezzano il bonus. Le creature prive di Cutie Mark subiscono tale penalità ad una delle loro abilità con più Gradi, solitamente quella utilizzata più spesso o di carriera, come ad esempio *Scassinare* per i Ladri.

Sabbie Mobili:

Le sabbie mobili sono difficili da individuare in quanto solitamente appaiono come un normale punto del terreno fino a che un'incauta creatura ci finisce dentro. Le sabbie mobili non sono necessariamente fatte di sabbia e sono comunque basate sull'acqua. Una creatura che finisce all'interno di un'area di sabbie mobili inizierà inesorabilmente a sprofondare verso il basso. In alcuni casi è possibile tentare di nuotare verso il bordo mentre in altri casi, eccessivi movimenti non faranno altro che peggiorare la situazione. Una prova riuscita di Nuotare, permette di spostarsi di almeno 1,5 metri in una qualsiasi direzione a scelta, restando a galla, mentre un fallimento indica che non ci si riesce a spostare. Ottenere un fallimento maggiore di 10 punti dal massimo ottenibile per il successo necessario per superare la prova indica invece che la creatura sprofonda verso il basso.

Esempio:

Un personaggio con un +5% a Nuotare, necessita di ottenere un risultato pari o inferiore a 55 sulla sua prova di Nuotare. Il giocatore tira ed ottiene un 66, che supera di ben 11 punti il risultato massimale che doveva ottenere con la sua prova di Nuotare. In questo caso dunque, il personaggio sprofonderà verso il basso.

In base alla densità delle Sabbie Mobili, una creatura potrebbe venire sommersa con uno più fallimenti successivi, ed una volta sommersa del tutto, inizierà a soffocare a meno che non trattiene il respiro. Se si sprofonda del tutto come risultato di un fallimento, si riduce di 1d3 i round in cui la creatura può trattenere il respiro. Una creatura svenuta fallisce automaticamente qualunque tiro ed inizierà a soffocare entro 1d3 round, una volta sommersa. Sono necessarie altre prove di Nuotare per tentare di riemergere verso la superficie, ma una volta sommersi le prove diventano automaticamente difficili. Se le prove necessarie a nuotare erano già difficili, non vi è possibilità di riguadagnare la superficie se non facendosi soccorrere da terzi. Se la creatura che sprofonda riesce ad afferrarsi a qualcosa che le impedisce di sprofondare, non necessiterà più di effettuare prove per restare a galla. Una creatura che resta immobile, sprofonderà inesorabilmente in 1d3 round, in base alla densità delle sabbie mobili.

Somnambular Bloom:

Questi fiori tropicali dal gambo arancio ed i petali fucsia, sono famosi per emanare un forte profumo dalle proprietà soporifere. Le creature che respirano tali esalazioni devono effettuare una prova Difficile di Costituzione o cadere addormentati per 1d3+1 ore.

In alcuni casi coloro che vengono addormentati da tali esalazioni sembrano soffrire di una strana forma di sonnambulismo che li costringe ad attaccare altre creature viventi, ritornando in s'è solamente quando si svegliano e senza ricordare alcunché dell'accaduto. Durante tale stato le creature ignorano qualunque test di Morale, Paura e Terrore, e non possono esser influenzate da eventuali effetti di influenza mentale a meno che la creatura o incantatore, superino una prova di Mana Contrapposta, considerando il valore della pianta pari a 20. Le creature sonnambule non risponderanno ad alcuna domanda né riconosceranno i propri alleati.

Tempesta di Sabbia:

Tipiche delle roventi distese desertiche del Profondo Sud, le tempeste di sabbia sono un fenomeno naturale da non prendere alla leggera. Benché le tempeste più miti rendano semplicemente riducano la visuale delle creature colte all'interno di esse, imponendo delle penalità ad Ascoltare, Cercare ed Osservare, le tempeste più forti possono persino arrecare danno alle parti del corpo esposte ed a rendere quasi del tutto impossibile respirare correttamente senza inalare della sabbia. Tali tempeste possono infliggere 1d3 Danni Diretti non letali per round oppure 1d3 Danni Diretti e 1 Danno da Esalazione. I venti possono inoltre imporre delle penalità nell'utilizzo di armi da Tiro e da Lancio (arrivando a dimezzare il bonus al TpC Totale con esse) se non renderlo del tutto impossibile. Volare attraverso tali condizioni è estremamente pericoloso, in quanto creature troppo piccole potrebbero semplicemente venir spazzate via dalle forti raffiche di vento. In alcuni rari casi, in base alla potenza della tempesta di sabbia, potrebbero addirittura venir generati dei fulmini che colpiscono il terreno. Venire colpiti da un fulmine infligge come minimo 3d6 danni da Eletticità. Un modo sicuro per evitare gli effetti di una tempesta di sabbia, se si viene raggiunti da essa, consiste nel tentare di cercare un riparo o crearsene uno d'emergenza. I personaggi coinvolti in una tempesta di sabbia dovrebbero cercare di stare distesi, coperti e cercare di tenere uno spazio per respirare.

Coloro che possiedono almeno 10 Gradi in Sopravvivenza (Deserto) solitamente hanno le nozioni necessarie per creare un piccolo riparo adatto per quattro creature di Taglia Media.

Vicious Vine:

Questa ingannevole pianta rampicante, presenta dei voluminosi fiori viola dall'aspetto intrigante. All'apparenza innocua, questa particolare pianta tende ad avvolgere qualunque creatura si avvicini troppo ad essa o tenti di cogliere i suoi fiori. La pianta avvolge automaticamente qualunque creatura abbastanza vicina ad essa o ottiene un +7 al tiro per colpire necessario ad afferrare una creatura per iniziare una Lotta. È considerata avere un valore di Lotta (Forza) pari a +10 e per ogni round successivo al primo in cui riesce a trattenere con successo una creatura, le infligge 1d3+1 Danni Diretti Contundenti, a causa dello stritolamento. La pianta ha una Durezza pari a 5 ed un suo viticcio ha circa 3 Punti Resistenza. Le armi che infliggono Danno Perforante e Contundente, infliggono Danno Minimo.

Trappole e Tranelli:

Può capitare che durante l'esplorazione di antiche rovine o zone selvagge, ci si possa imbattere in trappole o tranelli nascosti, per scoraggiare eventuali intrusi non graditi. Che siano rudimentali buche con spuntoni o elaborate trappole meccaniche, esse rappresentano sempre un serio rischio per gli incauti avventurieri.

Individuare le Trappole:

Non tutti i personaggi possono individuare trappole allo stesso modo. Una semplice trappola rudimentale potrebbe esser individuata facilmente, se si presta la giusta attenzione all'ambiente circostante, mentre una trappola meccanica richiede un occhio esperto e conoscenze adeguate. Un personaggio per notare una trappola deve innanzitutto dichiarare al Master che intende Cercare Trappole. Successivamente, egli deve spendere una o più azioni (in base alla complessità della trappola) per tentare di individuarla. Infine il master concede al giocatore di effettuare un tiro sull'abilità Cercare, ed in caso di successo, il personaggio individuerà correttamente la trappola e potrà procedere nel disattivarla. Una trappola può essere individuata solo se si possiede il talento relativo alla difficoltà della stessa. Nel caso un personaggio tenti di individuare una trappola troppo complessa, effettuerà normalmente il tiro ma l'unico risultato ottenibile sarà quello di non individuare alcunché. Il raggio d'individuazione delle trappole è 4,5 metri ed il personaggio può muoversi al massimo della metà del proprio valore di movimento.

Tipo di Trappola	Talento Richiesto
Rudimentale	Nessuno
Semplice	Scoprire Trappole
Impegnativa	Scoprire Trappole II
Mortale	Scoprire Trappole III

Evitare le Trappole:

Se la trappola scatta, il personaggio potrebbe comunque riuscire a spostarsi in tempo ed evitare spiacevoli conseguenze. Alcune trappole permettono di accorgersi dell'attacco in arrivo con una Prova di iniziativa ed in caso di successo, il personaggio può effettuare il tiro richiesto per evitare o perlomeno ridurre i danni. Se il personaggio non supera la prova d'iniziativa, viene colpito automaticamente. Tale iniziativa non viene influenzata dal tipo di arma impugnata (es, una spada a due mani) ma viene influenzata da talenti, incantesimi o situazioni particolari.

Le trappole con un Valore di Attacco devono essere schivate, a meno che non sia specificato che la trappola possa essere bloccata anche con uno scudo.

Tempo necessario per disattivare:

Una trappola richiede un certo periodo di tempo per essere disattivata. A meno che non si diversamente specificato, una trappola richiede due minuti per grado di difficoltà a partire da Semplice, mentre una trappola rudimentale in genere richiede dai sei ai diciotto secondi (1-3 round). Ovviamente il master può decidere diversamente per velocizzare il gioco.

Effetti a Propagazione:

Questo tipo di effetto in genere indica qualcosa che si propaga nel tempo, come ad esempio un gas venefico. Se non specificato di quanti metri l'effetto si propaga e per quanto tempo permane, la velocità generica di propagazione è di 1,5 metri per round per 1d3 round, mentre l'effetto permane per 1d3+1 round.

Numero di Fallimenti Concessi:

Come specificato nella sezione delle abilità, nel Manuale Base, fallire un certo numero di volte il tentativo di Disattivare una Trappola la fa scattare immediatamente. Il Master può sempre decidere di concedere più o meno tentativi in base alla situazione o di assegnare una percentuale come probabilità che la trappola scatti ad un tentativo fallito.

[Regola Opzionale] Tiri Nascosti

Come regola opzionale, quando un personaggio dichiara di cercare una trappola, è il Master a tirare in segreto al posto del giocatore, tenendo a mente i suoi talenti e modificatori del caso. Una volta appurato il risultato, comunicherà al giocatore se trova o meno quello che stava cercando. Questa variante è fatta per evitare un eventuale metagioco, in quanto un giocatore che vede che ha tirato troppo alto, potrebbe pensare che ha semplicemente sbagliato tiro e che la trappola sia comunque presente.

Esempi di Trappola

	Valore d'Attacco	Rudimentale	Semplice	Impegnativa	Mortale
Ago Nascosto	14 / 17 / 22 / 26	1	1d3	1d6	2d6
Allarme	Nessuno	Allarme	Allarme	Allarme	-
Ariete	13 / 16 / 24 / 27	1d6+4	2d6+2	2d6+6	3d10+10
Corda Tesa	Nessuno	Inciampare	Inciampare	Complessa	Complessa
Dardo Nascosto	13 / 16 / 22 / -	1d6+1	1d6+3	1d10+6	-
Fiammata	- / 16 / 25 / 28	-	1d6+4	2d6+4	3d6+5
Fosso del Cacciatore	Nessuno	Fosso	Fosso	2d6+3	3d6+5
Gas Venefico	Nessuno	-	1	1d3	1d3+4
Il Pavimento è Lava	Nessuno	-	-	-	Speciale
Macigni Rotolanti	13 / 16 / 23 / 27	1d6+2	1d6+5	1d10+10	3d10+8
Morte dall'Alto	14 / 17 / 22 / 26	1d3+3	1d6+4	1d10+8	3d6+6
Pareti Stritolatrici	Nessuno	-	-	-	Stritolamento
Raffica di Dardi	- / 18 / 23 / 26	-	1d3+5	1d6+5	1d6+5
Tomba Acquatica	Nessuno	-	Annegamento	Annegamento	Annegamento
Trappola Incendiaria	Nessuno	Prende Fuoco	Prende Fuoco	Prende Fuoco	Prende Fuoco
Sfera Chiodata	14 / 17 / 24 / 28	1d6+3	1d10+5	2d6+5	3d6+8
Spruzzo d'Acido	- / 16 / 25 / 28	-	1d6+4	2d6+4	3d6+5
Spuntoni	14 / 17 / 24 / 28	1d3+2	1d6+4	Impalamento	Impalamento

Inventare Nuove Trappole:

I Master più fantasiosi potrebbero inventare delle nuove trappole, talvolta basandosi su quelle descritte come esempio ed aumentandone i danni o il Valore d'Attacco (mantenendole comunque di quel grado di difficoltà) o creandone di Complesse. Alcune trappole potrebbero essere progettate in modo da essere più difficili da disattivare oppure presentano una doppia o triplice attivazione. Le trappole Complesse richiedono un numero specifico di prove di Maneggiare Congegni, per poter esser disattivate correttamente. Ogni fallimento indica che una parte della trappola potrebbe essere scattata.

Descrizione delle Trappole

Ago Nascosto:

Questa trappola generalmente è collegata ad uno scrigno o un simile oggetto che deve essere aperto per poter accedere ai suoi contenuti al suo interno. La trappola scatta quando lo scrigno o il contenitore vengono aperti (salvo eventuali accorgimenti) e sparerà un grosso ago verso il malcapitato. L'ago infligge Danno Diretto anche se alcune versioni potrebbero avere dei residui di veleno che infliggono un ulteriore danno da Veleno e che aumentano il grado di Tossicità della vittima di 2. Questa trappola richiede due azioni per essere individuata.

Allarme:

Gli allarmi non sono vere trappole per sé, in quanto solitamente sono semplici meccanismi o corde tese che se attivate, fanno scattare un suono da qualche altra parte, allertando le creature nei paraggi. Se l'allarme è lontano o in una stanza con pareti spesse, coloro che lo fanno scattare potrebbero non accorgersi affatto del suono. Gli allarmi possono essere collegati ad altre trappole e scattano al tempo stesso che la trappola viene attivata o disattivata, a meno che non vengano disattivati prima.

Ariete:

Tipica delle regioni del nord e delle antiche rovine dei Diamond Dogs, questo tipo di trappola presenta un grosso tronco o colonna di pietra attaccato al soffitto e collegato ad una porta, oppure viene posizionato in un angolo dove non possa essere visto subito. Quando la trappola scatta, generalmente aprendo la porta o premendo una piastra a pressione, il meccanismo fa scattare il tronco verso il basso in modo che esso colpisca il malcapitato dritto sul torace o sul fianco.

L'ariete è un Oggetto Grande che possiede la regola speciale Fracassare e Spacca Scudi. Questa trappola richiede tre Azioni per essere individuata, tuttavia, un meccanismo secondario fa ritornare l'ariete al suo posto in circa 1d3+2 round. Per scovare questo meccanismo sono necessari tra i cinque ed i quindici minuti. Esistono varianti costruite utilizzando grossi tronchi e corde di liane, generalmente utilizzate per abbattere prede di una certa dimensione. Questo tipo di trappola una volta scattata, deve essere riposizionata manualmente.

Corda Tesa:

Questa banale trappola consiste in una corda tesa, spesso appositamente nascosta o posizionata in modo che si confonda con l'ambiente circostante. Un personaggio che attraversa uno spazio in cui è situata la trappola senza prestare attenzione, inciamberà sulla corda e verrà automaticamente considerato come se fosse stato Buttato a Terra. Un personaggio che presta attenzione a ciò che lo circonda, può individuare la corda con una prova Media di Osservare, cui potrebbe subire dei malus nel caso la trappola fosse situata tra della vegetazione o ostacoli simili (il malus è tra il -10% e -20% a discrezione del Master. Se il personaggio sta correndo, fallisce automaticamente la prova di osservare a meno che non sia attento a ciò che ha di fronte, anche se comunque la prova concessa sarà sempre Difficile. È possibile saltare la trappola, se viene individuata, con una prova di Saltare Media o Difficile se s'indossano Armature Medie e Pesanti. Questa trappola può essere individuata semplicemente con un'Azione, a meno che non sia celata, nel qual caso ne richiede due. La corda ha una probabilità del 50% di spezzarsi dopo ogni volta che fa inciampare qualcuno, che aumenta del 5% per ogni creatura successiva che fa cadere a terra. Le creature Grandi o maggiori ignorano completamente la trappola, distruggendola al loro passaggio, anche se teoricamente è possibile costruirne di variabili pensate per fare inciampare tali creature o perlomeno rallentarle.

Dardo Nascosto:

Questa trappola funziona in modo identico alla variabile della raffica di dardi, tranne che quando scatta, viene scagliato un singolo Dardo, che possiede la Regola Speciale Perforare ed ha una probabilità di Critico del 23%.

Fiammata:

Questo tipo di trappola è un classico di molti Dungeon o Rovine abbandonate, soprattutto dai Sabiti. Generalmente questa trappola è nascosta lungo dei corridoi o vicino a porte e forzieri. Quando la trappola scatta, uno o più getti di fiamme scaturiscono da ugelli sapientemente posizionati, infliggendo Danni da Fuoco. La trappola ha una probabilità di Critico del 30% ed in caso ciò avvenga, il bersaglio subisce 1 Danno Diretto da Fuoco aggiuntivo per i successivi d3+1 round. In base a come è strutturata, le fiammate scaturiscono contemporaneamente in vari punti oppure convergono tutte verso un punto singolo. In tal caso, la creatura deve riuscire a Schivare ogni fiammata separatamente. I getti di fuoco sono Attacchi a Distanza e possono essere parati con uno Scudo Medio o superiore a discrezione del master, seguendo le normali regole per la Copertura. Per tentare di individuare tale trappola sono necessarie un minimo di due Azioni, fino ad un massimo di cinque, così come il tempo necessario per disattivarla.

Fosso del Cacciatore:

Il Fosso del Cacciatore secondo molti è una delle primissime trappole ad essere stata inventata nei tempi antichi. La trappola per sé è semplicemente un grosso fosso scavato nel terreno, e ricoperto con sterpaglie e fogliame, in modo da essere celata alla vista. La trappola "scatta" se una creatura abbastanza pesante ci passa sopra, cadendo rovinosamente nel fosso, subendo Danni da Caduta in base alla profondità della stessa. Per individuare la trappola senza il talento apposito, è necessaria una prova difficile di osservare. Coloro che posseggono il talento Scovare Trappole o che sono Cacciatori di professione, possono individuare la trappola con una prova media di cercare. Questa trappola non può essere "disattivata", in quanto non vi è un vero meccanismo, tuttavia si può far in modo di rimuovere ciò che la occulta in modo che chiunque possa vedere il fossato. Una creatura può essere spinta dentro al fossato, subendo gli eventuali danni. Eventualmente, il master può concedere una prova di Destrezza per coloro che cadono, in modo che possano aggrapparsi al bordo della fossa ed evitare i danni o di fare una fine ben peggiore.

Alcune varianti presentano degli spuntoni acuminati sul fondo della stessa, che infliggono danni extra e modificano il tipo di danno in Perforante.

Se gli spuntoni sono in metallo, essi in genere sono considerati Armi ad una Mano (o ad Asta) e posseggono la Regola Speciale Perforare.

Gas Venefico:

La pericolosità delle trappole a gas risiede nel fatto che sono imprevedibili e rapide nell'agire. Generalmente esse funzionano semplicemente rilasciando un'esalazione tossica che si propaga per la stanza o per un'area ristretta, affliggendo chiunque le respiri. Il gas ha una propagazione di circa 3 metri per round per 1d3 round. A meno che non sia diversamente specificato, il gas permane anche a lungo nel tempo, soprattutto se non si riesce ad arieggiare il luogo. Per tentare di individuare tale trappola sono necessarie un minimo di due Azioni, fino ad un massimo di cinque, così come il tempo necessario per disattivarla.

Il Pavimento è Lava:

Questa subdola trappola, è generalmente difficile da individuare per quello che è realmente. Tipicamente tale trappola è collegata ad un meccanismo ad attivazione nascosto da un oggetto voluminoso, in modo che esso scatti nell'esatto momento in cui esso viene rimosso, dando ben poco tempo ai malcapitati di poter fare qualcosa di concreto. Quando tale meccanismo scatta, la stanza (o talvolta l'intera struttura) inizia a tremare vistosamente, mentre il pavimento sprofonda inesorabilmente verso il basso, rivelando uno strato di lava sottostante o venendo inondato poco a poco.

In genere non vi è molto da fare per fermare la trappola una volta che il meccanismo è entrato in moto, anche in base al ghigno del Master in questione. In altri casi è possibile tentare di fermare il meccanismo, se colui che rimuove l'oggetto, riesce a superare una prova difficile d'Iniziativa e successivamente una difficile di Maneggiare Congegni, in modo da poter bloccare il meccanismo prima che entri in funzione del tutto o perlomeno ritardandone l'azionamento per 1d6+1 round. Questa trappola non può essere individuata a meno di non essere consci della sua presenza, nel qual caso richiede comunque almeno cinque minuti per essere individuata ed altri dieci per essere disattivata. Un fallimento di 20 o più rispetto al massimale per riuscire nella prova di Maneggiare Congegni fa scattare automaticamente la trappola.

Macigni Rotolanti:

Semplice nel concetto quanto primitiva, questo tipo di trappola si basa più sull'ipotesi che qualche sprovveduto faccia scattare la trappola senza accorgersi in tempo di ciò che fa. Una volta che la trappola scatta, dei macigni di medie dimensioni vengono rilasciati, generalmente all'interno di un lungo corridoio, in modo da render difficile la possibilità che vengano schivati. Una variabile famosa è un singolo macigno gigante, scolpito a forma di sfera, che viene rilasciato lungo un lungo corridoio. Individuare le versioni rudimentali spesso è molto semplice, in quanto vengono attivate tramite una corda tesa, e richiede solo una prova di Osservare di difficoltà variabile a discrezione del Master, soprattutto se si presta attenzione. Versioni più complesse talvolta vengono attivate tramite pressione di una piastra oppure attivate quando si rimuove un determinato oggetto, rendendole estremamente difficili da individuare. Non sempre è possibile disattivarle, ma gli avventurieri più esperti potrebbero trovare un modo per impedire che la trappola scatti.

Morte dall'Alto:

Questo tipo di trappola è progettata per prendere di sorpresa anche gli esploratori più cauti, in quanto la posizione sopraelevata è difficile da esaminare. Il concetto della trappola prevede semplicemente che una volta fatta scattare, essa faccia cadere degli oggetti, spesso grossi sassi addosso ai malcapitati, anche se versioni primitive, prevedono lance e bastoni acuminati. Per tentare di individuare tale trappola sono necessarie un minimo di due Azioni, fino ad un massimo di cinque, così come il tempo necessario per disattivarla. In alternativa ai sassi o bastoni acuminati, alcune versioni fanno cadere addosso alle vittime del liquido incendiario, sfere laceranti o simile.

Pareti Stritolatrici:

Da come suggerisce il nome, questa trappola elaborata mette in moto dei meccanismi che provocano il movimento di due pareti opposte l'una verso l'altra. Qualunque cosa in mezzo in genere viene inesorabilmente spostata fino a venir stritolata tra le due pareti, uccidendo istantaneamente qualunque creatura che vi rimanga intrappolata. Similmente alle trappole con lava, le Pareti Stritolatrici sono collegate a meccanismi secondari che le mettono in moto in risposta ad una determinata azione. Una volta fatta scattare non è possibile fermare il meccanismo, a meno che non vi sia una determinata azione atta a bloccare il procedimento (come inserire una chiave o premere un pulsante segreto). Coloro che possiedono il talento Scovare Trappole III possono tentare una prova difficile di Cercare e di Maneggiare Congegni per rallentare l'effetto della trappola per circa 1d6+1 round. La trappola non può essere disattivata se non si trova il meccanismo originale, il quale è nascosto bene tra le pareti spesse della stanza. Se il personaggio riesce ad intuire la posizione del meccanismo, può tentare di scovarlo spendendo almeno venti minuti per cercarlo e almeno mezz'ora per disattivarlo, sempre che possa accedere al meccanismo. Un fallimento di 20 o più rispetto al massimale per riuscire nella prova di Maneggiare Congegni fa scattare automaticamente la trappola.

Raffica di Dardi:

Simile alla trappola che sfrutta i getti di fuoco posizionati strategicamente, questa variante invece è progettata in modo da scagliare un certo numero di dardi verso un punto prefissato. La trappola in genere una volta attivata, può scagliare 1d3+1 Dardi con una probabilità di Critico del 25% e la regola speciale Perforare. Sono necessarie tre azioni per individuare questa trappola. Superando una prova d'iniziativa è possibile tentare di parare i dardi con uno scudo medio o più grande, ma solamente quelli in arrivo da una sola direzione.

Spuntoni:

Con spuntoni s'intende una qualsiasi trappola che utilizzi dei pali acuminati per trafiggere le sue vittime. Che sia un tronco piegato a cui sono legati dei paletti acuminati o delle sbarre in ferro appuntite, il concetto base è invariato. Questo tipo di trappole ignora la RD fornita dalle Armature Leggere o la RDN pari o inferiore a 4, mentre contro gli altri tipi di Armature è considerata possedere la regola Speciale Perforare. Alcune varianti sono unite ai fossi del cacciatore, e non concedono alcuna prova di schivare, in quanto si subiranno sia i Danni da Caduta che i danni degli spuntoni. Una creatura che subisce un effetto di Impalamento, deve immediatamente effettuare uno Shock Test (Morte) o morire istantaneamente, mentre in caso di successo viene ridotta a -1 Punti Ferita ed è considerata Morente.

Tomba Acquatica:

Questa subdola trappola è solitamente situata nelle antiche rovine, spesso di origine sabita. Solitamente essa è situata in una sezione di un Dungeon sotterraneo che presenta un lieve allagamento. Man mano che i personaggi avanzano, la pavimentazione scende verso il basso, in modo che il livello dell'acqua sia successivamente abbastanza alto da arrivare in genere al torace degli avventurieri o perlomeno ad un metro e dieci d'altezza se non più. La vera trappola è situata quindi in una stanza con delle porte in pietra collegata ad un lungo corridoio semi allagato, dove i personaggi devono superare delle prove di nuotare come se fossero all'interno di una zona con delle Acque Calme. Non appena uno dei personaggi entra nella stanza, una piastra a pressione situata a pochi metri dall'ingresso fa scattare un meccanismo che richiude lentamente ogni porta in pietra presente, per poi bloccare il meccanismo entro 1d3+1 round dall'attivazione. Una volta sigillate le porte, da delle grosse tubature, solitamente quattro poste una per parete, inizia a fuoriuscire una gran quantità d'acqua che lentamente sommergerà l'intera stanza. Solitamente il processo impiega circa 1d10+5 round, anche se trappole più complesse potrebbero ridurre notevolmente tale periodo a disposizione.

In alcuni casi la trappola prevede l'attivazione di una leva che spesso è situata sul soffitto della stanza, azionabile solo una volta che essa è praticamente allagata, ma vi è una probabilità del 40% che la leva sia bloccata dalla ruggine.

Alternativamente è necessario riuscire ad accedere ad uno dei meccanismi, spesso rimuovendo un pannello in metallo e manomettendo i meccanismi interni in modo che sbloccino le porte e/o interrompano l'afflusso d'acqua. Una variante di questa trappola comprende inoltre l'ingresso di creature acquatiche tramite botole nascoste o l'evocazione/rianimazione di creature, come ad esempio degli Scheletri.

Trappola Incendiaria:

Queste trappole sono spesso molto difficili da individuare in quanto sono spesso nascoste tra le fonti d'illuminazione di un luogo. Le trappole incendiarie, da come suggerisce il nome, sono progettate spesso per scattare rovesciando oggetti roventi in alcuni punti, spesso intrisi di liquidi infiammabili, in modo da avviluppare la zona tra le fiamme. Altre volte lasciano direttamente cadere ciò che trattengono sui malcapitati che fanno scattare la trappola. Per individuare questa trappola sono necessarie un minimo di due Azioni, in una stanza di dimensioni massime di 6 metri per 6, e richiede una prova di Osservare, dalla difficoltà variabile, a discrezione del Master. Stanze più grandi o decorate, possono richiedere un tempo maggiore per individuare tali trappole. Disattivare la trappola richiede un minimo di un minuto fino ad un massimo di dieci.

Sfera Chiodata:

Una volta attivata, questa trappola rilascia una sfera chiodata attaccata al soffitto verso un punto specifico. Generalmente questa trappola è posizionata di fronte o dietro a delle porte, in modo da attivarsi quando qualcuno apre la porta oppure pesta una piastra a pressione, mentre in altri casi, è situata al centro di stanze ristrette, in modo da poter colpire 1d3 bersagli in un raggio di 3 metri. La sfera infligge metà dei danni come contundenti e l'altra metà come perforanti, con una probabilità di critico del 35%.

Sono necessarie due azioni per poter individuare questa trappola e tre per disattivarla, tuttavia è possibile intravedere la sfera attaccata al soffitto superando una prova difficile di osservare, se si guarda verso l'alto. Se la zona non è illuminata, non è possibile individuare la sfera a meno che non si possa vedere al buio.

Spruzzo d'Acido:

Questa trappola è del tutto simile a quella che sfrutta i getti di fuoco, solo che i danni inflitti sono da Acido. Nel caso venga confermato il critico, l'acido corrode l'armatura della vittima, riducendone permanentemente di 1 la Durezza e infliggendo 2 Punti Resistenza di Danno. Un oggetto che viene ridotto a 0 PR o D, viene distrutto. Se la vittima non indossa un'armatura, il Master può decidere che sia influenzato un altro oggetto indossato dal giocatore, oppure i vestiti che indossa, ed in quel caso il personaggio subirà 1d3+1 Danni Diretti da Acido extra. Per tentare di individuare tale trappola sono necessarie un minimo di due Azioni, fino ad un massimo di cinque, così come il tempo necessario per disattivarla.

Agguati ed Imboscate:

In alcune situazioni può capitare che i personaggi subiscano (o effettuino) delle imboscate o agguati da parte di altre creature. Tali situazioni sono eventi rapidi, che spesso possono concedere un notevole vantaggio a coloro che li effettuano, ai danni dei loro avversari. Quando si effettua un'imboscata (o agguato) si effettua una sorta di round pre – combattimento. Per prima cosa, coloro che partecipano all'imboscata hanno a disposizione una sola azione, solitamente utilizzata per attaccare, spesso utilizzando armi da tiro. Il turno da imboscata inizia in genere tramite una determinata azione, che sia un segnale, una frase o l'attacco da parte di uno dei partecipanti, cosa che deve esser comunicata al Master. Una volta iniziata l'imboscata, gli attaccanti effettuano un normale tiro d'iniziativa, agendo in tale ordine, mentre le vittime devono superare una prova di Ascoltare o Osservare, contrapposta alle rispettive abilità di Muoversi Furtivamente e Nascondersi. Se falliscono, essi non possono reagire in alcun modo in quanto non si accorgono di nulla e considerano dimezzato il loro valore di Parare e Schivare ne possono utilizzare eventuali scudi per bloccare attacchi in arrivo. Coloro che riescono a superare la prova vengono considerati aver tirato un 1 sulla loro prova di iniziativa, in quanto colti alla sprovvista. I personaggi che riescono ad accorgersi dell'imboscata, subiscono solamente un -1 ai loro tiri per Parare e Schivare e anche ad essi è concessa una singola azione. Una volta che i partecipanti all'imboscata sono stati determinati, si procede normalmente con l'ordine d'iniziativa stabilito ed una volta che l'ultimo partecipante ha agito, si procede con un normale combattimento.

Un gruppo di creature che subisce un imboscata da parte di altre creature, devono immediatamente effettuare un Test di Morale Negativo. Coloro che si sono accorti in tempo dell'imboscata non subiscono alcun malus , mentre le creature ignare rimangono disorientate per 1 Round a meno che non superino una prova di Saggezza.

CAPITOLo 3 - RiCOMPENSE

Il Capitolo Preferito dai Giocatori:

Questo capitolo presenta le tabelle per la generazione casuale di Tesori ed altre ricompense, come ad esempio il contenuto di Magazzini o le armi che possono esser recuperate in un'armeria abbandonata. Alcune cose sono citazioni a ciò che è stato prodotto dal fandom in modo più o meno celato, mentre altre sono Inner Jokes tra il creatore del compendio ed i Beta Testers.

Cassa del Tesoro Generica:

D100	Contenuto
01 - 20	3d10+10 CB e 1d6+5 GB
21 - 40	1d10+5 CB e 1d3+3 GB. Tira Inoltre sulla Tabella delle Cianfrusaglie di Scarso Valore
41 - 60	4d10+10 CB e 1d10+5 GB
61 - 80	1d10+6 CB e 1d3+4 GB. Tira Inoltre sulla Tabella delle Cianfrusaglie di Medio Valore
81 - 95	6d10+10 CB e 2d6+5 GB
96 - 00	2d10+6 CB e 2d3+4 GB. Tira Inoltre sulla Tabella delle Cianfrusaglie Valore

Cassa del Tesoro Finale:

Una volta completata la stanza finale di un Dungeon o durante un Dungeon Crawl, è possibile aprire la Cassa del Tesoro, presente da qualche parte. La chiave è sempre detenuta dalla creatura più forte nella stanza, mentre nel caso di eventuali Ragni è necessario invece una prova di Cercare Difficile, per trovarla tra i bozzoli delle vittime.

Ogni Cassa del Tesoro finale contiene delle monete generate tramite la tabella sottostante più il Tesoro Extra.

Grado del Personaggio	Cassa del Tesoro Finale
Competente	2d10+4 CB e 2d6+3 GB
Avanzato	4d10+5 CB e 3d6+4 GB
Esperto	6d10+6 CB e 4d6+7 GB

D100	Tesoro Extra per Pg di Grado Competente
01 - 25	Pozione di Cura Inferiore
26 - 42	Tira 1d100: 01 - 40 Arma da Lancio 41 - 00 Arma da Corpo a Corpo
43 - 62	2d6+5 GB
63 - 75	1d3 Cianfrusaglie più 1d3 GB (01 - 74 Scarso Valore 75 - 00 Medio Valore)
76 - 95	Tira 1d100: 01 - 50 Armatura 51 - 00 Scudo
96 - 00	Tira due Volte, ignorando ulteriori risultati di 96+

D100	Tesoro Extra per Pg di Grado Avanzato
01 - 25	1d3 Pozioni di Cura Inferiore
26 - 40	Tira 1d100: 01 - 50 Armatura di Qualità Peculiare 51 - 00 Scudo Rinforzato
43 - 60	3d6+7 GB
63 - 75	1d3 Cianfrusaglie più 2d6+5 GB (01 - 64 Scarso Valore 65 - 00 Medio Valore)
76 - 88	Arma di Buona Fattura
89 - 00	Oggetto Incantato Inferiore

D100	Tesoro Extra per Pg di Grado Esperto
01 - 25	Arma Incantata
26 - 42	1d3 Pozioni di Cura
43 - 62	4d6+10 GB
63 - 75	1d3 Cianfrusaglie di Valore
76 - 95	Tira 1d100: 01 - 50 Armatura Incantata 51 - 00 Scudo Incantato
96 - 00	Oggetto Incantato

Armi, Armature e Scudi

D100	Armi Casuali
01 - 30	Tira 1d100: 01 - 50 Alabarda 51 - 00 Berdica
31 - 42	Tira 1d100: 01 - 60 Mazza 61 - 00 Mazza Pesante
43 - 64	Tira 1d100: 01 - 65 Accetta Rinforzata 66 - 00 Ascia da Battaglia
65 - 78	Tira 1d100: 01 - 44 Spada Corta 45 - 90 Spada Lunga 91 - 00 Spada Bastarda
79 - 91	Tira 1d100: 01 - 40 Pugnale 41 - 80 Stiletto 81 - 00 Stocco
92 - 00	Tira 1d100: 01 - 34 Martello a due Mani 35 - 70 Spadone 71 - 00 Ascia a Due Mani

D100	Armi da Lancio Casuali
01 - 30	1d3 Asce da Lancio
31 - 70	1d3 Pugnali da Lancio
71 - 90	1d3 Giavellotti
91 - 00	Giavellotto da Caccia

D100	Armature Casuali
01 - 20	Tira 1d100: 01 - 15 Armatura Minimale Leggera 16 - 00 Armatura Mista Leggera
21 - 40	Tira 1d100: 01 - 60 Corpetto in Cuoio 61 - 00 Pettorale di Metallo
41 - 70	Tira 1d100: 01 - 50 Gambesone 51 - 00 Armatura Imbottita
71 - 90	Tira 1d100: 01 - 60 Armatura in Cuoio 61 - 00 Giaco di Maglia
91 - 00	Tira sulla Tabella delle Armature Medie Casuali

D100	Armature Medie Casuali
01 - 25	Armatura Mista Media
26 - 50	Corazza di Pelle
51 - 75	Corazza a Scaglie
76 - 00	Usbergo

D100	Scudi Casuali (01 - 65 Legno 66 - 00 Ferro)
01 - 29	Broccchiere
30 - 57	Scudo Piccolo
58 - 90	Scudo Medio
91 - 00	Scudo Grande

D100	Qualità di Armature, Armi e Scudi
01 - 20	Scarsa Fattura
21 - 80	Normale
81 - 90	Materiale Peculiare
91 - 00	Qualità Peculiare

D100	Materiale Peculiare di Armature ed Armi
01 - 60	Bronzo
61 - 80	Acciaio
81 - 00	Argento Lunare

D100	Materiale Peculiare degli Scudi
01 - 50	Bronzo
51 - 80	Acciaio
81 - 00	Legnoferro

D100	Qualità Peculiare di Armature, Armi e Scudi
01 - 25	L'oggetto presenta peculiari rifiniture ed il suo valore totale aumenta del doppio del suo costo base.
26 - 70	L'oggetto presenta peculiari rifiniture ed il suo valore totale aumenta della metà del suo costo base.
71 - 94	Bilanciato o Rinforzato
95 - 00	Buona Fattura. Gli scudi han un valore aumentato pari al doppio del loro valore.

Oggetti Vari

D100	Cianfrusaglie di Scarso Valore
01 - 05	Cristallo Arcano Minore (Scarico)
06 - 10	Armatura di Cuoio Minimale
11 - 15	Una collana del valore di 2d6+2 CB
16 - 20	Stiletto Ingioiellato (vale 1 GB)
21 - 25	10 mt di Corda con Rampino
26 - 30	Posate di media fattura (valgono 2d6+6 CB)
31 - 35	1d3 Pugnali di Scarsa Fattura (-1 TpC e -2% Critico)
36 - 40	Padella di Ghisa usata
41 - 45	Un sacchetto contenente 2d6+4 CB
46 - 50	Libro (Tira sulla Tabella relativa per sapere cosa viene rinvenuto, ritirando i risultati di 95+)
51 - 55	1d3 Grimaldelli
56 - 60	Un Arma Sbilanciata (-1 TpC)
61 - 65	Lanterna contenente 0,5 lt di olio
66 - 70	Tira 1d100: 01 - 50 Mantello 51 - 00 Cappa
71 - 75	Fodero per Arma ad una Mano Rifinito (Vale Circa 1 GB)
76 - 80	Tira 1d100: 01 - 70 Faretra contenente 1d3+2 Frecce 71 - 00 Astuccio con 1d3+1 Dardi
81 - 85	1d3 Pellicce di Lupo da 20 CB l'una
86 - 90	Bastone da Passeggio Dorato (<i>Nonostante sembri fatto in oro, è una semplice patacca da 2d6+6 CB</i>)
91 - 95	Ritira due Volte sulla tabella, se ottieni nuovamente questo risultato, ignoralo e ritira.
96 - 00	Colpo di Fortuna: Tira invece sulla Tabella delle Cianfrusaglie di Medio Valore

D100	Cianfrusaglie di Medio Valore
01 - 05	Cristallo Arcano Inferiore (Scarico)
06 - 10	Armatura di Cuoio Borchiato
11 - 15	Una collana del valore di 5 GB
16 - 20	Una Pergamena di Grado Competente
21 - 25	1d3 Pellicce d'Orso da 50 CB l'una
26 - 30	Posate di pregevole fattura (valgono 1d6+3 GB)
31 - 35	1d3+1 Pugnali da Lancio e Bandoliera apposita
36 - 40	Un sacchetto contenente Gemme di medio Valore (Consulta la Tabella Relativa)
41 - 45	Un sacchetto contenente 3d6+3 GB
46 - 50	Portafortuna in Metallo
51 - 55	Arnesi da Scasso di Buona Fattura (+5% alle prove di Scassinare)
56 - 60	Padella di Ghisa in ottime condizioni (Vale il doppio)
61 - 65	Guanti d'Arme in Metallo (Coppia)
66 - 70	Rotolo di Seta da 10 GB
71 - 75	Abiti Pregiati 2d6+2 GB)
76 - 80	Simbolo Sacro in Metallo (Tira 1d100: 01 - 50 Sole 51 - 00 Luna)
81 - 85	Corno da Caccia Intagliato (Vale 30 CB)
86 - 90	Scacciapensieri di Buona Fattura (+5% alle prove d'Intrattenere relative allo strumento. Vale 1 GB)
91 - 95	1d3 Libri (Tira sulla Tabella relativa per sapere cosa viene rinvenuto)
96 - 00	Tira due Volte sulla Tabella. Ogni risultato successivo di 91 o più dev'essere ignorato e ritirato.

D100	Cianfrusaglie di Valore
01 - 05	Cristallo Arcano (Scarico)
06 - 10	Armatura di Cuoio Borchiato di Buona Fattura
11 - 15	Un monile del valore di 15 GB
16 - 20	1d3 Pergamene Incantate di Grado Avanzato
21 - 25	1d3 Pellicce d'Orso Polare da 5 GB l'una e 1d3+1 Pellicce di Lupo Artico da 3 GB l'una
26 - 30	Stendardo da Guerra
31 - 35	1d3+1 Sfere Laceranti
36 - 40	Un sacchetto contenente Gemme di Valore (Consulta la Tabella Relativa)
41 - 45	Un sacchetto contenente 5d6+6 GB
46 - 50	Portafortuna in Argento Lunare
51 - 55	Arnesi da Scasso Professionali
56 - 60	Corno da Caccia Intagliato (Vale 15 GB)
61 - 65	Elmo Pesante di fattura pregevole. Il suo valore è raddoppiato.
66 - 70	1d3+1 Rotoli di Seta da 15 GB
71 - 75	Abiti Pregiati da 3d6+5 GB
76 - 80	Simbolo Sacro in Metallo (Tira 1d100: 01 - 50 Acciaio Solare 51 - 00 Argento Lunare)
81 - 85	Opera d'Arte d'Autore (Consulta la Tabella Relativa)
86 - 90	Manuale d'Esperienza (Consulta la Tabella Relativa)
91 - 95	Oggetto Incantato Inferiore
96 - 00	Tira due Volte sulla Tabella. Ogni risultato successivo di 91 o più dev'essere ritirato.

Opere d'Arte:

Alcuni artisti famosi producono varie interpretazioni di una singola opera o tema, tramite pittura o simili raffigurazioni artistiche. Nonostante spesso i lavori non siano del tutto identici, il titolo è assegnato in base al contesto, in quanto spesso le persone ricche e facoltose vogliono tali opere più per vanto che per il loro valore artistico. Alcune opere raffigurano del nudo artistico, quindi il valore potrebbe aumentare o diminuire in base all'acquirente. Gli Eredi del Sole solitamente ritengono tali opere piuttosto volgari e cercano spesso di sbarazzarsene.

D100	Opera d'Arte d'Autore (Valgono 3d10+10 GB se vendute)
01 - 05	The Murder Monkey
06 - 10	A Day in the Forest - by Huussii
11 - 15	Jowly's Bean
16 - 20	Something Sharp
21 - 25	Song of the Earth
26 - 30	Ally Storm
31 - 35	Ego Lover
36 - 40	Niban the Deskit
41 - 45	Quad-Brothers
46 - 50	James the Reanimated
51 - 55	Bathing Crocodile
56 - 60	A Couple of Snaks
61 - 65	The Weaver
66 - 70	Pit for Pencils
71 - 75	Clear Glacier
76 - 80	Because a Tiara
81 - 85	Beach Sand
86 - 90	Ultra Sweet
91 - 95	A Box of Slugs
96 - 00	Porto Marittimo di Manehattan al Tramonto - by JJ

Libri e Manuali:

D100	Libri
01 - 10	Almanacco Astronomico
11 - 20	A Diamond in the Rough (vale circa 11 CB) o un qualunque altro libro di racconti scabrosi
21 - 30	Manuale dell'Aspirante Erborista
31 - 40	A Little Dash (Vale circa 8 CB) o un qualunque altro libro di racconti noiosi o stupidamente tristi
41 - 50	Manuale Alchemico per Apprendisti
51 - 60	Falling Out from Equestria (Vale Circa 1 GB) o qualunque altro Libro d'Avventura che non finisce più
61 - 70	Libro d'Anatomia Equina Semplificata
71 - 80	Muffin (vale circa 10 CB) o qualunque altro libro dal titolo innocuo ma dai contenuti estremamente violenti
81 - 95	Libro delle Conoscenze. Tira 1d100: 01 - 30 Occultismo 31 - 70 Storia 71 - 00 Mostri e Creature
96 - 00	Manuale d'Esperienza (Consulta la Tabella Relativa)

D100	Manuali d'Esperienza
01 - 70	Almanacco dell'Aspirante Avventuriero
71 - 90	Manuale dell'Avventuriero
91 - 00	Tomo d'Avventura

Pergamene Incantate

D100	Pergamene Incantate di Grado Competente e Neofita
01 - 20	Tira 1d100: 01 - 50 Saltafosso 51 - 00 Occhi dell'Aquila
21 - 40	Tira 1d100: 01 - 50 Gelone 51 - 00 Scottatura
41 - 60	Tira 1d100: 01 - 50 Unto 51 - 00 Dardo Arcano Inferiore
61 - 80	Tira 1d100: 01 - 50 Spinta Arcana 51 - 00 Barriera Elementale
81 - 90	Tira 1d100: 01 - 50 Cauterizzare 51 - 00 Freccia Arborea
91 - 00	Tira 1d100: 01 - 50 Rallentare 51 - 00 Rapidità

D100	Pergamene Incantate di Grado Avanzato
01 - 20	Tira 1d100: 01 - 50 Lama Infuocata 51 - 00 Armatura Arcana
21 - 40	Tira 1d100: 01 - 50 Raggio Gelido 51 - 00 Fiammata
41 - 60	Tira 1d100: 01 - 50 Agilità Felina 51 - 00 Barriera Arcana
61 - 80	Tira 1d100: 01 - 50 Paralisi 51 - 00 Distorsione
81 - 00	Tira 1d100: 01 - 50 Colpo Lunare 51 - 00 Colpo Solare

Oggetti Alchemici

D100	Oggetti Alchemici Identificati
01 - 10	Infuso Rissoso
11 - 20	Tira 1d100: 01 - 75 1d3 Fiale Corrosive 76 - 00 Bomba Incendiaria
21 - 30	1d3 Sfere Maleodoranti
31 - 40	Pozione di Resistenza al Gelo (+10%)
41 - 50	1d3 Balsami Curativi Inferiori
51 - 60	Tira 1d100: 01 - 50 1d3 Fumogeni 51 - 00 1d3 Sfere Accecanti
61 - 70	Pozione di Resistenza al Calore (+10%)
71 - 80	Infuso del Colpo Agile
81 - 90	Pozione di Cura Inferiore
91 - 00	1d3 Pozioni di Cura Inferiore

D100	Oggetti Alchemici Misteriosi
01 - 25	Pozione Annacquata
26 - 43	Veleno di Ragno
44 - 64	Pozione Rovente
65 - 89	Infuso Rissoso
90 - 00	Intruglio Velenoso

Gemme e Pietre Preziose:

D100	Gemme e Pietre di Medio Valore
01 - 20	1d6+3 Perle di Fiume
21 - 40	1d3+1 Ametiste
41 - 60	1d6+3 Baby Blue Sapphire
61 - 70	1d3+1 Diaspri
81 - 90	1d6+3 Quarzi

D100	Gemme e Pietre di Valore
01 - 20	1d3+1 Pietre d'Onice
21 - 40	1 Granato
41 - 60	1d3+1 Pietre d'Ambra
61 - 70	1 Frammento di Giada (vale la metà)
81 - 90	1 Perla di Piccole dimensioni (Vale la metà)

Oggetti Incantati

D100	Oggetti Incantati Inferiori
01 - 31	Anello Incantato Inferiore
32 - 43	Collana Arcana Minore
44 - 65	Tiara della Focalizzazione Minore
66 - 79	Guanti del Combattente
80 - 94	Schinieri dell'Agilità Inferiore
95 - 00	Cintura della Robustezza Inferiore

D100	Oggetti Incantati
01 - 10	Tiara della Focalizzazione
11 - 20	Guanti d'Arme dello Schermidore
21 - 30	Amuleto Arcano
31 - 40	Schinieri dell'Agilità
41 - 50	Gambali dello Slancio
51 - 60	Bracciali dell'Arciere
61 - 70	Anello Incantato
71 - 80	Tira 1d100: 01 - 50 1d6+1 Frecce Incantate 51 - 00 1d3+1 Quadrelli Incantati
81 - 90	Tira 1d100: 01 - 50 Arma Incantata 51 - 00 Armatura Incantata
91 - 00	Tira 1d100: 01 - 50 Cintura della Robustezza 51 - 00 Cappa Incantata

D100	Bonus forniti dall'Anello Incantato Inferiore
01 - 20	Un Semplice Anello Incantato, ma se venduto vale 15 GB
21 - 40	+2% ai Test di Morale Negativo
41 - 60	+3 Punti Magia
61 - 80	+2% ad un'Abilità
81 - 00	+2% ai Test di Paura

D100	Bonus forniti dall'Anello Incantato
01 - 20	+5% Test di Morale Negativo
21 - 40	+5 Punti Magia
41 - 60	+5% ad un'Abilità
61 - 80	+5% ai Test di Terrore
81 - 00	+1 per resistere alle Prove Contrapposte di Forza di Volontà

Amuleto/Collana/Talismano Arcano: (60 GB)

Quando indossata, questa collana aumenta di 8 i Punti Magia Totali del possessore.

La versione minore li aumenta solo di 3.

Bracciali dell'Arciere: (50 GB)

Quando indossati, riducono di 2 il Valore di Forza necessario per Tendere un'Arco, anche se il minimo rimane comunque 10.

La versione inferiore lo riduce solamente di 1.

Cappa Incantata: (85 GB)

Un personaggio che indossa questa Cappa finemente lavorata, ottiene una Resistenza alla Magia (2/+5%) contro il primo incantesimo che subisce durante un combattimento

Cintura della Robustezza: (60 GB)

Colui che indossa tale cintura, aumenta di 3 i propri Punti Ferita Totali ed ottiene un +5% alle prove di Costituzione per superare sforzi fisici.

La versione inferiore aumenta solo di 1 i Punti Ferita.

Frecce/Quadrelli Incantati: (30 GB l'una)

Queste frecce (o quadrelli) incantate mantengono le Regole Speciali delle proprie armi, se colpiscono creature che normalmente ignorano tali regole speciali tramite le proprie capacità speciali, talenti o equipaggiamento, ma non contro incantesimi. Infliggono Danno normale anche contro creature che Subiscono Danno Minimo dalle Armi da Tiro

Gambali dello Slancio: (45 GB)

Quando un personaggio indossa tali gambali, aggiunge +1,5 metri al suo valore di movimento durante la prima carica in Corpo a Corpo che effettua.

Guanti d'Arme dello Schermidore: (65 GB)

Questi guanti d'Arme in metallo, forniscono un +1 al Tiro per Colpire di Armi da Corpo a Corpo o da Lancio e ne aumentano del 2% la probabilità di Critico.

Le versioni inferiori (Guanti del Combattente) sono semplici guanti in cuoio rinforzato e garantiscono solo un +1 al Tiro per Colpire.

Schinieri dell'Agilità: (60 GB)

Questi schinieri in metallo concedono un bonus di +1 a Schivare ed un +5% alle prove di Saltare e Scalare.

La versione inferiore concede un +1 a Schivare solamente se il personaggio si è mosso durante il round di combattimento.

Tiara della Focalizzazione: (40 GB)

Questa tiara fatta in argento lunare, quando indossata, concede un bonus di +5% ad una singola Abilità a scelta del Master. Un personaggio con un valore di Mana pari o superiore a 13 può scegliere a quale abilità assegnare il bonus una volta ogni 5 minuti, dopo essersi concentrato per un round, a patto che possieda almeno un grado in essa.

Può comunque ottenere il bonus alle seguenti abilità: Cercare, Concentrazione, Osservare, Percepire Intenzioni, Scalare e Sopravvivenza anche se non possiede alcun grado in esse.

La versione minore concede il bonus ad una singola abilità in cui il personaggio ha almeno un grado solo al di fuori del combattimento o perlomeno non durante situazioni di pericolo o stress per il personaggio.