

Indice

Introduzione	3
Rimandi di pagina	
Chiarificazioni alle regole de “Il Canto degli eroi”	
Regole aggiuntive terreni	
Normale, difficile, ostacoli, speciali	
Movimento non farzionabile	4
Movimento di Modelli con Basi Grandi	
Imbasettamento	
Movimento dei Volanti	
Chiarificazione sull’Attivazione	5
Modelli di Cavalleria	
Sciami	
Chiarificazione sul Morale	
Terreni Speciali	5
Area Maledetta	
Muschio Sotterraneo	
Fontana della Giovinezza	
Fungaia	
Terreno Consacrato	6
Cumulo di Tesoro	
Acquasantiera	
Pentacolo	
Terreno Scivoloso	
Area di Teletrasporto	7
Suolo Vampirico	
Nuove Regole Speciali	7
Acrobata	
Avido	
Armatura Pesante	
Codardo	
Distrarre	8
Evocatore	
Lama Fantasma	
Malvagio	
Mannaro	
Mutante	9
<i>Tabella Mutazioni</i>	
Negromante	9
Opportunista	10
Paladino	
Sciame	
Stregone	
Teletrasporto	
Trappole	
Nuove Migliorie per la Banda	11
Allerta	
Esperti di Dungeon	
Saccheggiatori	
Scaltri	
Regole per il Dungeon	11
Che si intende per Dungeon?	
Costruire Sezioni di Dungeon	
Giocare su una lavagnetta	
Luce e Buio	
Muoversi Furtivamente	12
Bonus Imboscata	
Movimento	
la Cavalleria in un Dungeon	
Fallimenti di Morale	
Attraversare le Porte	
Scale	13
Scale a Pioli	
Arrampicarsi	
Disporre il Dungeon	
Contenuto delle Stanze	14
<i>Tabella Contenuto Stanze</i>	
Mostri Erranti e Riserve	
Teletrasportatori Erranti	
Oggetti Scenici	

Numero di Porte e Aperture	14
Porte tra due Stanze	
Tipi di Porte	15
Porte Aperte	
Porte Chiuse a Chiave	
Abbatte le Porte Chiuse	
Scale e Trappole	16
Trappole	
Trappole Meccaniche	
Trappole Magiche	
Forzieri e Scrigni	
Abbandonare uno Scrigno	
Valore del Tesoro	17
Trappole sugli Scrigni	
Tesoro Magico	
<i>Tabella Tesoro Magico</i>	
<i>Tabella Pozioni</i>	
Bere le Potions	
Tenere la Pozione in Bocca	
<i>Tabella Indumenti Magici</i>	18
<i>Tabella Armi da Mischia Magiche</i>	
<i>Tabella Armi a Distanza Magiche</i>	19
<i>Tabella Gioielli Magici</i>	

Scenari	20
IncurSIONe nel Dungeon	
Salvataggio	
Tana del Drago	
<i>Tabella Mostri Casuali</i>	
Faccia a Faccia	21

Dungeon in Solitario	21
Entrare nel Dungeon	22
Esplorazione	
Incontri	
Nemici Piazzati a Caso	
Nemico Finale	
Nemico Importante	23
Scagnozzi	
Punti Vittoria	
Mostri Erranti	
Come Muovere i Modelli	

Domande Frequenti	23
--------------------------	-----------

Profili	24
Elfi Oscuri	25
Hobgoblin	
Uomini Serpente	26
Umani	
Umani Caotici	27
Creature Artificiali	
Abitanti del Dungeon	28
Esseri Benigni	
Non-Morti	29
Mannari	
Nani Oscuri	30
Clan dei Goblin	31
Demoni e Diavoli	
Giganti	32
Centauri	
Animali	
Sciami	33
Gnomi	

Summario del Gioco	34
---------------------------	-----------



Introduzione

Questo libro è un'espansione per il gioco di schermaglie fantasy "Il Canto degli Eroi" che introduce nuovi tipi di terreno, nuove regole speciali, truppe, tabelle per la generazione del dungeon, scenari per due o più giocatori o per il gioco in solitario.

Rimandi di Pagina

Ogni riferimento a "Il Canto degli Eroi" è segnalato con una B, quindi la pagina B15 significa "pagina 15 de Il Canto degli Eroi".

Regole Aggiuntive per i Terreni

Ci sono quattro tipi di terreno nel gioco: normale, difficile, ostacoli e Speciale. I Terreni Speciali includono i deserti, neve, aree di fiori magici, colonie di funghi che rendono il terreno scivoloso o velenoso, o aree di influenza magica. Alcuni terreni speciali che hanno a che fare con i dungeon sono descritti in seguito in questo libro. Molti altri saranno aggiunti ne *Il Canto del Vento*, il secondo supplemento che tratterà più dettagliatamente combattimenti e scenari all'aperto.

I giocatori dovrebbero accordarsi prima del gioco sulla classificazione dei terreni. Un metodo utile è mettere un adesivo sotto l'elemento scenico, con su scritto "normale" o "difficile" o "sabbie mobili" o qualsiasi altra regola speciale che si possa applicare. Trattate la superficie su cui giocate (che sia feltro, MDF dipinto o coperto d'erba, tavola di polistirene, etc.) come terreno normale e qualsiasi altro elemento scenico piazzato sopra di essa come terreno rotto/speciale.

Il terreno **normale** non ha effetti sul gioco. Include pianure, qualsiasi terreno abbastanza pianeggiante con scarsa vegetazione, campi arabili, strade, lastricati, sentieri, radure e così via.

Il terreno **difficile** riduce il movimento di una categoria. Include: colline quando si va in salita, boschi, paludi, qualsiasi forma di vegetazione fitta (incluse aree coltivate e qualsiasi erba alta), etc. Le colline, per chi va in discesa, contano come terreno normale. Se siete in dubbio quando classificate il tipo di terreno, immaginate di correre su quel terreno mentre un'altra persona dello stesso livello atletico corre su una strada bella regolare di fianco a voi. Se credete di perdere terreno, allora il terreno su cui siete è difficile!

Le **colline** devono avere la cima segnalata in qualche modo. Per esempio si può usare una fila di pianticelle, qualche roccia, eccetera. Sapere dov'è la cima rende più facile determinare chi è su terreno elevato

(ricordate il modificatore di +1 al Combattimento Corpo a Corpo dovuto a ciò), e se chi muove lo fa in discesa o in salita. Un metodo alternativo è segnare con un punto (o una piccola roccia, un cespuglio, eccetera) il centro della collina. Il modello più vicino al punto è su terreno più alto.

Gli **Ostacoli** sono cose che non possono essere normalmente attraversate, come mura, grandi massi, eccetera. Usate un po' di buon senso e decidete prima del gioco se un ostacolo è intransitabile o può essere scalato. Come regola generale, qualsiasi cosa alta più del doppio di un modello è intransitabile. Misurate l'altezza dalla testa ai piedi anche per i quadrupedi. Grazie alle loro gambe lunghe, modelli Grandi o Enormi talvolta saranno in grado di oltrepassare ostacoli intransitabili per normali esseri umani.

Alcuni ostacoli (come un muretto o un albero caduto, l'angolo di un edificio o l'entrata di una stanza) possono essere difesi -- se un modello è adiacente all'ostacolo ed è attaccato in corpo a corpo da un nemico dall'altra parte dell'ostacolo, il modello ottiene +1 al Combattimento. Questo modificatore è già nelle regole (v. tabella p. B6).

Qualsiasi attacco a distanza contro il modello sarà penalizzato di -1 (modificatore per la copertura, vedi p. B8) se proviene dall'altra parte dell'ostacolo.

Terreni Speciali. Ogni terreno speciale avrà le sue regole. Provatele una alla volta, non c'è bisogno di memorizzare le informazioni tutte in una volta.

