

# CRO&D DOOM



DAVIDE MURMORA

# CROSSDOOM



Nel 1991 nasceva **CROSSDOOM** e veniva fatta la prima mappa di Xuldala.

L'obiettivo era quello di creare un gioco di ruolo facile, con poche regole e che potesse essere giocato subito da chiunque. Al giocatore doveva bastare leggere la propria scheda personaggio e si poteva partire subito.

Quando i personaggi e gli oggetti magici iniziarono a diventare numerosi, vennero creati i primi manuali, stampati e fotocopiati. Dal 1991 ad oggi centinaia, se non migliaia di personaggi sono nati su Xuldala ed hanno vissuto straordinarie ed epiche avventure.

Se questo manuale esiste è anche grazie a coloro che hanno giocato a questo gioco, che vi hanno contribuito con idee, con azioni, con suggerimenti: centinaia di persone che hanno calpestato le terre magiche di Xuldala, e che hanno contribuito a crearle. A tutti voi va il mio ringraziamento.

*Davide Murmora*



**CROSSDOOM** © 2020 Davide Murmora - tutti i diritti riservati. Proibita copia e duplicazione.

**Creazione gioco e meccaniche, personaggi, contenuti, impaginazione:  
Davide Murmora.**

**Disegni, illustrazioni e character design, progetto grafico:  
Francesco Ruta.**

**Editing:  
Nadia Baldisseri.**

## **Playtesters**

Crossdoom è stato lungamente giocato dal 1991 ad oggi. I nomi di coloro che ci hanno giocato sono centinaia, forse migliaia. Tra tutti vorrei ricordare questi:

**Claudio Fontanelli**

**Flavio Fontanelli**

**Fabio Valerio**

**Francesco Ruta**

**Silvia Barcellona**

**Claudio Cantello**

**Marco Lupani**

che per primi hanno solcato le terre di Xuldala.

# QUICKSTART

Quella che segue è una quickstart: contiene solo alcune pagine del manuale base e solo 4 personaggi.

Per poter giocare subito e farsi un'idea del gioco.

La quickstart è disponibile gratuitamente su [www.crossdoom.it](http://www.crossdoom.it) e su tutti i siti che hanno ricevuto debita autorizzazione.

Se vuoi condividere sul tuo spazio mandaci una mail o contattaci ai nostri social e ti autorizziamo, nessun problema.

# GENESI

In principio era Yor.

L'unico, l'assoluto. Lui era tutto ciò che esisteva. Era la luce, il buio, il bene ed il male. Egli era unico ed onnipotente... ma era solo.

Decise quindi di creare un mondo abitato da creature. Creò Xuldala, creò le terre ed i mari, creò i Draghi e tutti gli animali ed infine creò gli Uomini, per essere adorato. Infine, stancatosi di quegli esseri inferiori decise di creare dei suoi pari.

Nacque Jedh. Egli era un dio, creato dalla metà dell'essenza di Yor stesso, generato per essere un suo pari. Per molti secoli i due governarono il mondo chiamato Xuldala. Infine Yor si accorse che il suo stesso figlio stava complottando con le creature inferiori per ottenere il potere assoluto ed essere l'unico dio.

Fu allora che venne la guerra, una guerra tra divinità, la cui sorte fu incerta per lunghi secoli. Infine Yor, poiché era l'originale e l'assoluto, vinse e privò il figlio ribelle di tre quarti del suo potere.

Con un quarto di quel potere creò gli altri dei, affinché mostrassero a Jedh come comportarsi: umili e sottomessi al loro padre. La restante metà del potere originario venne sparso per il mondo, in parte respirato dalle creature che lo popolavano, in parte incanalato nel metallo prezioso che gli Uomini chiamavano argento.

Lungamente gli dei si divertirono con gli Uomini, vennero generate nuove creature, nuove divinità. Nuovi poteri furono elargiti e alcuni Uomini si elevarono al rango di dei... fu allora che Yor, ritiratosi in disparte, tornò su Xuldala e scrisse le regole degli dei. Ogni dio avrebbe dovuto rispettarle, pena l'esilio dal piano divino e la privazione dei poteri. Infine Yor si ritirò su un altro piano di esistenza, perso nella contemplazione di se stesso... e per molti, molti secoli nessuno lo vide più.

Xuldala divenne un mondo magico. La sua dimensione era enorme. Si poteva viaggiare a cavallo o per mare per stagioni e stagioni, continuando a scoprire terre nuove e misteriose, creature straordinarie o terribili, foreste impenetrabili o città perdute.

Le stagioni scorrevano pigre su Xuldala ed in alcuni regni, per volontà degli dei, non scorrono affatto. E' su Xuldala che sono nate numerose leggende e guerrieri imbattibili, è sui mari di quel pianeta che navi hanno navigato inseguite da feroci Draghi blu... Ed è in quella terra magica e misteriosa che una moneta d'argento può rendere un uomo pari ad un dio.

Questa è la leggenda di quel regno, di quelle terre e di quegli eroi.

## BENVENUTI IN CROSDOOM.



# XULDALA

Xuldala è un mondo intriso di magia in ogni angolo e in ogni creatura.

La sua estensione pare non avere fine: foreste, fiumi, vallate, catene montuose, mari, laghi, e poi si continua ancora.

Sono molte le terre inesplorate o poco frequentate, nelle quali si aggirano creature strane o sconosciute.

Questo intero manuale è ambientato nelle cosiddette “**terre centrali**”: vastissimi territori governati, per la maggior parte, da Ducati e da Città-Stato. Per attraversare le terre centrali, senza mai fermarsi troppo a lungo, dalle montagne al mare, occorrono più di due stagioni.

Grazie alla magia, alle abilità e all'argento che permette di creare oggetti magici, la tecnologia su Xuldala si è fermata al nostro primo medioevo.

Le armi da fuoco non sono mai state scoperte o create, anche perché esiste molto di meglio sulla piazza.

La cosa importante è che, salvo rari casi, **su Xuldala regna la pace**.

Una pace a volte in bilico, a volte messa a dura prova dalle macchinazioni dei malvagi o degli dei, ma che comunque si spande per tutto il mondo.

Le creature intelligenti si conoscono all'incirca tutte tra loro e coesistono pacificamente. Non è raro trovare, in qualche bettola di periferia, un Orco, un Nano ed un Demone giocare a dadi e rivolgere occhiate alle persone di passaggio.

## LA LINGUA

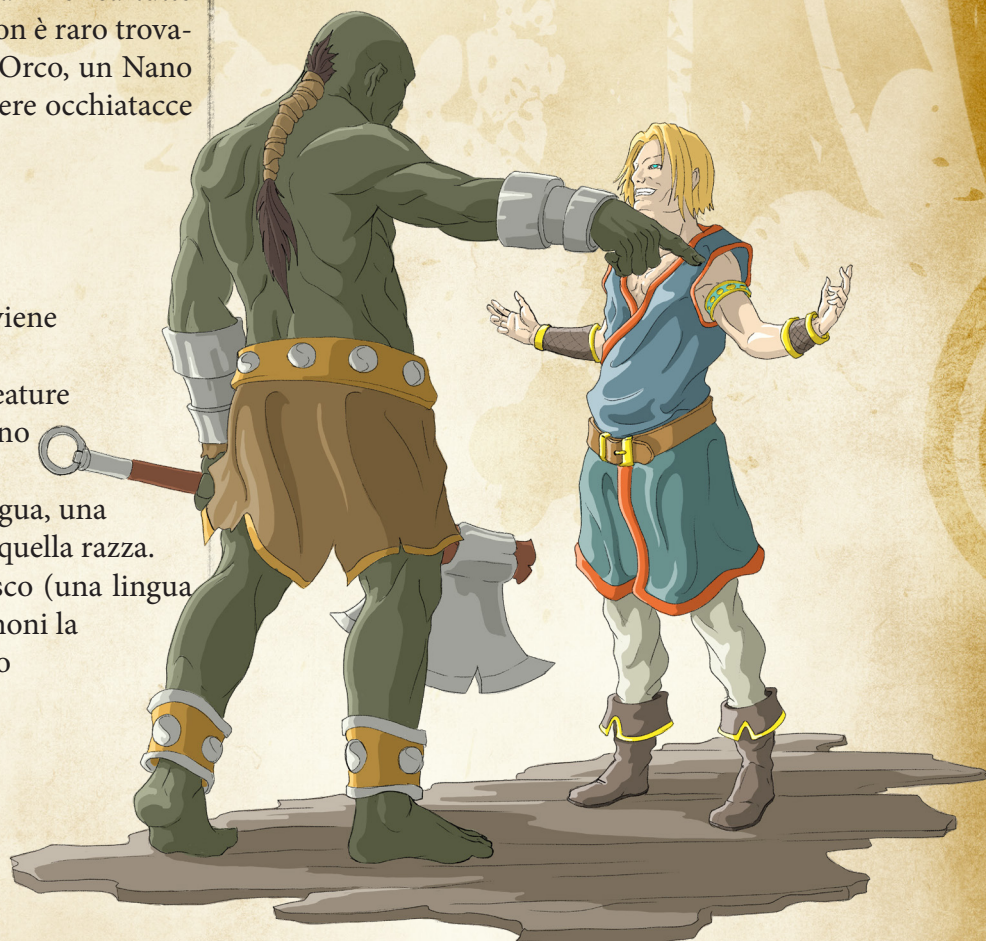
Esiste una sola lingua su Xuldala che viene chiamata linguaggio Comune o, più semplicemente, “Comune”. Tutte le creature dotate di una bocca e di una lingua sono in grado di parlarla e la conoscono a fondo. Ogni razza poi, ha una sottolingua, una sorta di dialetto che è riservato solo a quella razza. Ad esempio gli Orchi parlano Orchesco (una lingua tutta grugniti), i Nani il Nanico, i Demoni la lingua Abissale, gli Angeli il linguaggio Celestiale (che ricorda un canto).

Quando ci si trova di fronte un esponente della propria razza potrebbe venire spontaneo parlargli in dialetto, ma la cosa buffa è che non tutti conoscono il dialetto della propria razza.

Dipende infatti da dove sono nati, come sono stati allevati, se i genitori parlavano dialetto etc. Per evitare imbarazzi, quindi, è meglio parlare in Comune per andare sul sicuro.

Per le rarissime razze che non conoscono il Comune, esiste un incantamento che Sacerdoti, Scribi, Mistici, Cartografi o Streghe possono fare che si chiama “lingua Comune” ed è talmente popolare e semplice da non rientrare nemmeno nell'elenco delle loro abilità, talmente veloce da non richiedere nemmeno punti potere, e permette di far parlare conoscere all'istante ad una creatura la lingua Comune.

Questo non significa che da ora in avanti parleranno necessariamente così, ma potranno decidere se usarla o meno e la comprenderanno alla perfezione.



# LE CREATURE

Xuldala è un mondo magico, popolato da molte creature: alcune sono splendide e gentili, altre terribili e malvagie, ma non sempre l'aspetto ne caratterizza l'indole o la gentilezza.

**Alcune sono del tutto sconosciute agli Uomini che hanno l'ambizione di catalogarle, o non risiedono nella zona delle terre centrali e quindi non sono presenti in questo elenco.**

Le descrizioni qui sotto esposte danno solo le definizioni base per comprendere meglio il pianeta e chi lo abita, ma vogliono lasciare al master la libera interpretazione dei tratti fisici di ogni creatura, così da permettergli di renderle uniche.



## IL POPOLO ALATO

*Erano piccoli, gentili.*

*Si muovevano con ali da insetto. Sembravano più preoccupati di noi per le nostre ferite, e riuscirono a guarirci velocemente con pochi, semplici, tocchi.*

[Dal diario di Lorik]

Questa definizione generica si applica a diverse razze, dotate tutte di ali simili a quelle degli insetti. Ma mentre ad esempio la razza degli Helf è composta da creature alte pochi centimetri, e praticamente indifese, quella dei Giffin è composta da creature antropomorfe di altezza umana e dalla grande forza fisica. Un tratto che accomuna tutti i membri del Popolo alato è la mitezza di carattere: se vi mostrate pacifici riceverete in cambio pace.

Un'altra caratteristica da tenere a mente quando si ha a che fare con il Popolo alato è che quasi tutte le razze che lo compongono sono in grado di curare.

EV	Tra 30 e 60, in media.
FORZA	Tra 40 e 60, in media.
VELOCITÀ	Alcune razze arrivano a 60 km/h ma solo in volo
INIZIATIVA	1D6+2
DANNI	1D4
POTERI	Bagliore, Cura (a contatto), Silenzio (raggio 6 mt)

## I DRAGHI

*I veri signori dei cieli sono i Draghi.*

*Creature intelligenti, astute, mai da sottovalutare. Tra tutti il sovrano è senza dubbio il drago nero. Maestoso e possente, temuto da tutti gli altri draghi.*

[Dal diario di Lorik]

Tutti i Draghi nascono bianchi. Con l'età adulta acquistano il colore tipico della propria razza. E' opportuno conoscere tutte le tipologie di colore di queste creature, in modo da sapere cosa aspettarsi da loro e che tipo di attacchi siano in grado di fare.

I Giganti vivono in media sino a 300 anni e raggiungono la loro statura massima (di solito sui 6 metri, ma i più alti toccano anche i 7 metri) solo dopo la maturità, che arriva dopo i primi 100 anni. In precedenza la loro altezza si aggira sui 3-4 metri. Sono questi i tipi di Giganti che solitamente si possono incontrare nelle terre degli Uomini: giovani e desiderosi di avventura.

## Eyeblinker

*Nati sulle alte montagne di Xuldala hanno sviluppato capacità uniche che li rendono preziosi in ogni spedizione. Guardarli negli occhi è quasi ipnotico: colmi e traboccanti potere, mettono in soggezione ogni uomo.*

[Dal diario di Lorik]

Gli Eyeblinker, nome che definisce il popolo mite e pacifico che è nato e si è diffuso sulle montagne più alte di Xuldala, sono grandi arrampicatori.

Il loro potere è situato essenzialmente negli occhi con i quali possono fare grandi prodigi.

Se un Eyeblinker però viene messo in condizioni di non potere aprire gli occhi o bendato, diventa abbastanza inoffensivo.

## Uomini Blu

*Una razza da evitare, in particolare se si ha una pelle morbida o si è particolarmente pasciuti.*

*Chiamati mangiatori di uomini, non si limitano a mangiare un individuo ma gli strappano e mangiano il cuore, nutrendosi della sua stessa anima.*

[Dal diario di Lorik]

Razza antropofaga, gli Uomini Blu non appartengono alla razza umana, la loro pelle blu ed il loro sangue freddo di colore viola scuro ne sono la prova. Violenti e di indole malvagia, tendono a strappare il cuore dei loro nemici e nutrirsi, per acquisire i loro poteri.

Chi incontra un Uomo Blu deve sapere che difficilmente potrà andare via senza combattere. Per questo motivo gli Uomini Blu sono accolti con diffidenza all'interno delle città e delle comunità.

## Gli Uomini

*Sì, sono un uomo e come tutta la mia razza possiedo buona intelligenza ed intelletto e, forse, qualche abilità. Mi chiedete se sono fiero di essere un uomo?*

*Ebbene, non lo sono.*

[Dal diario di Lorik]

Grande importanza su Xuldala hanno gli Uomini. Primeggiano su tutte le altre creature per intelligenza ed astuzia e, a volte, anche per ferocia.

L'intelligenza degli Uomini ha permesso loro di carpire agli dei alcuni dei loro segreti, di usare al meglio l'argento, di studiare stili di lotta o magie che hanno consentito alla razza umana di elevarsi un gradino sopra ad altre.



Ci sono molti stili e molte capacità che gli Uomini possono acquisire con il tempo, la costanza e gli studi. I loro interessi li rendono diversi l'uno dall'altro, ma c'è una cosa che li unisce: il loro carattere, la loro anima.

# ALLINEAMENTI

Nella costruzione del proprio personaggio il giocatore può scegliere tra sei allineamenti del carattere. Gli allineamenti possono essere “scoperti” (ognuno conosce gli allineamenti degli altri) oppure “coperti” (nessuno conosce gli allineamenti degli altri e questi sono conosciuti solo dal master).

La seconda versione è più complessa perché costringe i giocatori ad interpretare fino in fondo il proprio personaggio, mentre la prima è più semplice.

La decisione se usare allineamenti “scoperti” o “coperti” dovrà essere presa insieme dal master e dai giocatori, di comune accordo.

Non tutte le classi possono scegliere tutti gli allineamenti, ma vi possono essere delle restrizioni basate sulla storia della propria razza grazie alle quali alcuni atteggiamenti mentali hanno finito per essere incompatibili con altre caratteristiche.

Per esempio un Angelo non potrà mai essere diabolico, nemmeno grazie a un oggetto o un incantesimo che cambia l'allineamento, altrimenti muta e diventa un Demone.

POSITIVO



Legale

Cavaliere

Neutrale

ALLINEAMENTI

Goliardo

Caotico

Diabolico

NEGATIVO



## LEGALE

Una creatura di allineamento legale dirà sempre la verità, farà sempre cose giuste e mai a danno degli altri. Sarà coraggioso, impavido, benvenuto da Uomini e dei. La parola del legale equivale ad un patto di sangue o ad un giuramento.

Il legale ha cara la vita di ogni creatura, raramente uccide e se lo fa è solo per difendersi. Rispetta i patti e le promesse, anche a costo della vita. Difende i deboli e gli oppressi e si sacrifica per le persone in pericolo.

**Nota:** il legale non è uno stupido, non si fa prendere in giro e non evita di elargire una giusta punizione solo “perché è legale”. Quindi non conviene scherzarci troppo.

## CAVALIERE

Il cavaliere è una forma distorta di legale.

Ha un fanatismo religioso nei confronti della sua divinità (che non può essere una divinità “negativa”) e ruba, uccide e saccheggia per punire gli empi (o quelli che lui pensa siano tali).

I suoi occhi sono spiritati, il suo volto non conosce il sorriso.

Non è mai soddisfatto del proprio operato ed è instancabile nel compimento di ogni missione.

Anche se è disposto a sacrificarsi per un innocente e tiene fede alla propria parola, per il cavaliere il mondo è pieno di malignità e pericoli e bisogna agire in fretta, anche con misure estreme, per purificarlo.

**Nota:** il cavaliere, data la sua estrema serietà, è l'allineamento che, tra tutti, va meno d'accordo con il goliardo (vedi “goliardo”).

## NEUTRALE

E' l'egoista per definizione.

Pensa solo a sé stesso ed alla sua sopravvivenza. Questo atteggiamento porta frequentemente il neutrale ad essere codardo, anche avendo un discreto punteggio di coraggio.

Egli non entrerà **mai** per primo in un antro oscuro e potenzialmente pericoloso per lui, né tantomeno berrà pozioni sconosciute o userà armi e artefatti strani che potrebbero in qualche modo danneggiarlo. Pensa solo ad accumulare ricchezze e guadagni e vantaggi per se stesso, il gruppo viene sempre al secondo posto e soltanto se non c'è alcun rischio in prima persona.

**Nota:** il neutrale rispetta i giuramenti, ma non sempre rispetta i patti. Per questo motivo è meglio non fidarsi della sua stretta di mano ma costringerlo a giurare sul proprio dio. La prima domanda che un neutrale si fa di solito è: “io cosa ci guadagno?”



## GOLIARDO

Il goliardo è un buffone.

Si prende gioco di tutto e tutti, in particolare di sé stesso. Un goliardo che prende in giro soltanto gli altri senza mai riferirsi a sé stesso non è un vero goliardo. Vive per fare scherzi, battute e ridere alle spalle degli altri.

Può rubare solo per mettere in difficoltà qualcuno, mai per trarne profitto. Inganna e truffa non per arricchirsi, ma per divertirsi alle spalle della sua vittima. Non rispetta i patti e nemmeno l'autorità degli esseri più potenti.

Gode maggiormente a prendere in giro un potente, a rischio della propria vita, che una persona qualunque. A volte si prende gioco anche degli dei e dei sovrani e questo mette lui ed il gruppo di cui fa parte, spesso e volentieri, in pericolo di vita.

Il goliardo può essere anche mite, un giocherellone scherzoso e simpatico con il quale è bello fare un'avventura, ma bisogna capire subito con chi si ha a che fare.

**Nota:** il goliardo può fare scherzi anche ai propri compagni, anche durante situazioni pericolose.

Questo non perché sia stupido, ma perché è la sua natura. Quindi occhi aperti.

## CAOTICO

E' il cattivo per eccellenza.

Maleducato, profanatore di tombe ed assassino per vocazione.

Porta turbolenza ovunque si rechi ed ogni minima scusa è buona per attaccare briga. Non ha pietà di nessuno e non si fa problemi ad uccidere chiunque per denaro, per rubare qualcosa o per concludere una missione. La vita altrui non conta nulla per il caotico.

Il caotico non aiuterà mai nessuno a meno che il guadagno non sia ottimo e venga pagato all'istante.

Tiene fede solo ai giuramenti e farà di tutto per ingannare più o meno apertamente anche i suoi alleati occasionali.

**Nota:** il caotico non è un uomo senza cuore.

Anche lui, se qualcuno della sua famiglia (o coloro che considera parte del suo gruppo) è in pericolo, si prodigherà per aiutarlo, ma è totalmente insensibile a coloro che considera "estranei".

## DIABOLICO

E' molto difficile distinguerlo dal legale.

Si prodiga per gli altri pubblicamente, aiuta le persone e ci tiene che le sue elemosine ed i suoi aiuti siano ben propagandati.

Quello che lui vuole è che la gente lo consideri un legale e si fidi di lui.

Sarebbe il compagno ideale se non fosse che il suo fine ultimo è quello di uccidere ogni forma di vita.

Le trame del diabolico sono ben ordite e i suoi giuramenti non valgono nulla, a meno che non siano fatti sugli dei.

Non esiste qualcuno che il diabolico considera amico e per lui la vita altrui non ha alcuna importanza.

Non ha pietà per nessuno, nessuno riesce a smuoverlo dalla sua attitudine. Se il diabolico è giocato bene, il gruppo non si accorgerà di lui sino a che non sarà troppo tardi.

Una volta al giorno il diabolico deve uccidere almeno un essere vivente.

Se non lo farà, il giorno dopo la sua smania di uccidere aumenterà e così il giorno dopo ancora se non riuscirà a farlo, sino a quando perderà la sua "facciata" di legale e la sua follia diventerà visibile a tutti.

**Nota:** come essere vivente può andare bene anche un insetto, l'importante è che il diabolico lo uccida personalmente.



# SCHEDA PERSONAGGIO

In questa sezione spiegheremo le voci della scheda di Crossdoom (presente in ultima pagina e fotocopiabile) e le regole legate a quelle voci.

In generale, tutte le voci della scheda possono aumentare rispetto ai tiri iniziali.

## PAGINA 1

**Nome Giocatore:** il tuo nome.

**Nome Personaggio:** il nome da te inventato per il tuo personaggio.

**Tipo Personaggio:** Orco, Viaggiatore, Scriba... il tipo di personaggio che hai deciso di interpretare.

**Divinità:** il dio che hai deciso di seguire, preso dall'elenco all'inizio del manuale.

**Allineamento:** sei legale? Neutrale? Etc.

**Potere:** i tuoi punti di potere, che potrai usare per attivare le tue abilità. Sono i punti chiave del gioco, quindi scrivi senza calcare troppo perché il numero si aggiorna spesso.

Il bello di Crossdoom è che tutti i personaggi hanno fin da subito tutte le loro abilità speciali disponibili. L'unico discrimine è la quantità di punti potere a disposizione. Come vi comporterete? Farete azioni epiche all'inizio per poi restare in disparte sino alla prossima distribuzione di punti esperienza ed alla loro trasformazione, oppure centellerete le vostre abilità aumentando gradualmente la vostra potenza?

**Energia Vitale:** si tira con il dado percentuale e misura la vitalità. Quando arriva a zero o sotto zero il personaggio muore (a meno che non sia un personaggio con EV al contrario). Non vi è alcun limite di crescita dell'energia vitale: un personaggio può superare il punteggio iniziale di energia vitale grazie ad oggetti magici, abilità o magie.

**Nota Bene:** se l'oggetto o una abilità permette al bersaglio *recuperare punti di energia vitale* resta comunque inteso che non può superare il punteggio iniziale, ma solo recuperare i punti danno subiti.

**Costituzione:** si tira con il dado percentuale e misura il peso (sino a 100 punti) e lo spessore della vostra pelle.

**CROSSDOOM**

Nome Giocatore \_\_\_\_\_

Nome Personaggio \_\_\_\_\_

Tipo Personaggio \_\_\_\_\_

Divinità \_\_\_\_\_

allineamento \_\_\_\_\_

Potere \_\_\_\_\_

Energia vitale \_\_\_\_\_

Costituzione \_\_\_\_\_

Forza \_\_\_\_\_

Fascino \_\_\_\_\_

Esperienza \_\_\_\_\_

Velocità \_\_\_\_\_

Sesto senso \_\_\_\_\_

Coraggio \_\_\_\_\_

Resistenza al dolore \_\_\_\_\_

Intelligenza \_\_\_\_\_

Riflessi \_\_\_\_\_

Coordinazione \_\_\_\_\_

Volontà \_\_\_\_\_

Vista \_\_\_\_\_

Udito \_\_\_\_\_

Olfatto \_\_\_\_\_

Gusto \_\_\_\_\_

Silenzio \_\_\_\_\_

Fuga \_\_\_\_\_

Annotazioni \_\_\_\_\_

Cicatrici

Ogni 100 di costituzione si toglie un punto al danno fisico che si subisce (esempio: da 200 di costituzione in su si tolgono 2 punti al danno e così via).

**QUICKSTART:** **Forza, fascino, Velocità, sesto senso, coraggio, resistenza al dolore, intelligenza, riflessi e tutte le abilità sino a gusto:** si tirano con il dado percentuale.

**La forza** ha una diretta influenza sul danno perché ogni 100 punti di forza si aggiunge un dado di danno: se con 100 di forza il danno con un pugno è pari ad 1D6, con 200 di forza si tirano 2D6 e così via mentre **la velocità** ha una diretta influenza sui tiri iniziativa perché ogni 100 punti di velocità si aggiunge un dado iniziativa.

**Silenzio:** si tira con il dado percentuale e viene calcolato al contrario. Misura il rumore che produci muovendoti. Con zero di silenzio non si produce il minimo suono

**Esperienza:** viene assegnata dal master al termine di ogni sessione di gioco. Ogni personaggio la trasforma in modo personale a seconda delle possibilità specificate nella propria scheda.

# AZIONI E COMBATTIMENTO

Quando combatti contro un altro giocatore, personaggio non giocante oppure mostro, c'è una precisa regola da seguire.

## Il tiro iniziativa in battaglia

Il tiro iniziativa viene tirato da chi combatte e da tutti i giocatori coinvolti nel combattimento. **Il tiro iniziativa è un dado da 6 ogni 100 punti di velocità base (la velocità presente sulla scheda, non modificata da oggetti magici o abilità).**

Se un personaggio ha 199 di velocità base tirerà comunque un solo dado da 6, due dadi da 200 in su.

Esistono oggetti magici specifici o abilità specifiche che possono aumentare la velocità, ma questo non ha influenza sul tiro iniziativa, a meno che non sia specificato sull'oggetto magico o abilità che aumenta l'iniziativa.

Queste possono essere sommate o meno a discrezione dei giocatori (**si veda "attivare un oggetto magico"**).

Chi totalizza il risultato più alto con il tiro iniziativa può decidere cosa fare per primo: **attaccare, predisporre in difesa o fuggire**. E lo comunica al master. Una volta comunicato al master non si può più cambiare idea. Chi vince il turno iniziativa può semplicemente "passare il turno" in attesa degli sviluppi, ma così facendo rinuncia implicitamente all'attacco (potrà quindi solo difendere o fuggire).

## Attacco

Si può attaccare a mani nude (danno 1D6 ogni 100 di forza), con armi (dado dell'arma ogni 100 di forza), con oggetti magici e artefatti o utilizzando le abilità o le magie del personaggio. In Crossdoom non vi è alcun tiro per colpire quindi, se la distanza lo consente, il colpo riesce... a determinate condizioni.

**Attacco fallimentare:** quando si tira il dado (o i dadi) danno, ogni 1 uscito rappresenta un fallimento ed elimina un dado con punteggio positivo (a partire dai successi per poi passare agli altri).

Se non ci sono più dadi da eliminare (o se è stato tirato un solo dado) si parla di attacco fallimentare.



In un attacco fallimentare il guerriero potrebbe perdere la sua arma, danneggiare senza volere un suo compagno, o ricevere egli stesso del danno (in proporzione a quanti fallimenti ha fatto).

**Attacco perfettamente a segno:** quando si tira il dado e si fa il massimo possibile per quel dado (ad esempio 6 con il D6, 12 con il D12, etc.) si parla di attacco andato perfettamente a segno, o di successo.

Gli attacchi perfetti si calcolano DOPO i dadi fallimentari e consentono di tirare un secondo dado danno per ogni attacco ottimale da sommare al danno complessivo.

Se nel dado aggiuntivo esce 1 non è più un fallimento ma si conta un +1 al danno.

**Esempio:** tirando un pugno da 1D6 di danno, il giocatore fa 6. Ritira il dado e fa 2: totale danno = 8. Oppure: ritirando il dado il giocatore fa nuovamente 6: totale danno = 12. *Anche se il secondo dado ha fatto il massimo, non si ritira più.*

**Attacco combinato:** Se due (o più) giocatori si mettono d'accordo tra loro, possono fare un attacco combinato, mischiando insieme poteri o movimenti e spiegando al master cosa faranno. E' possibile che il risultato di un attacco combinato dia come risultato un tiro inusuale di dadi e spetterà al master chiedere ai giocatori di tirare un dado e stare sotto la propria coordinazione (per vedere se la combinazione riesce. Se entrambi hanno coordinazione a 100% l'attacco riesce in automatico).

Se nell'attacco combinato uno o entrambi i giocatori usano i propri poteri speciali (a meno che non siano poteri nati per essere usati in coppia (ad esempio "lancio del compagno" del Gigante) i giocatori (o il giocatore) che usano il potere dovranno anche tirare un dado destino (a questo proposito guarda la sezione "Dado destino") e calcolare il danno: rosso = nullo, giallo = metà del danno, verde = danno pieno.

**Doppia arma.** Coloro che superano l'80% di coordinazione, possono, se vogliono, utilizzare la doppia arma che garantisce doppio danno.

A quel punto si tirerà su coordinazione e se si passa il tiro si farà il doppio danno (prima si tira il danno di un arma, poi il danno della seconda arma).

Se si ha il 100% di coordinazione non occorre tirare il dado percentuale ma, in caso si stia combattendo in uno spazio chiuso, o molto vicino ai propri compagni, occorre tirare anche il dado Destino, obbligatorio anche per chi ha 100% di coordinazione.

Con i risultati di: rosso = nullo, giallo = metà del danno, verde = danno pieno.

Se pensate che usare due armi sia una passeggiata, dovete ricredervi.

## Difesa

Chi si dispone in difesa in caso di attacco di un nemico può parare l'attacco diretto verso se stesso o verso un compagno: come?

Vediamo, in un elenco rapidamente consultabile, tutto quello che si può fare nella propria difesa. Il giocatore potrà decidere a suo piacimento se fare un solo tiro su una sola abilità, oppure tirare su più abilità, o ancora fare una azione a seconda del punteggio che ha nella scheda.

L'ideale è che il giocatore dica al master quello che intende utilizzare. Se questi è in difficoltà, allora sarà il master che gli potrà suggerire cosa fare o potrà dare alcuni consigli:

**Si tira su intelligenza:** il tiro su intelligenza in difesa serve quando il nemico usa un oggetto magico, un artefatto o una abilità sconosciuta per attaccare. Il tiro servirà a valutare il tipo di colpo ed il suo raggio, permettendo di decidere l'azione migliore. Per la nostra parata. Si può usare in combinazione con altri tiri di difesa, *tranne sesto senso*. Se si ha 100 o più di intelligenza, il tiro riesce in automatico, ma si deve comunque dichiarare, o il master non potrà darci informazioni utili.

**Si tira su sesto senso:** il tiro su sesto senso serve quando abbiamo contro un nemico invisibile, oppure quando sta attaccando con poteri o oggetti magici a noi sconosciuti e non siamo così intelligenti da capire quali siano. Il Sesto senso si può usare in combinazione con altri tiri di difesa, *tranne intelligenza*.

**Si tira su agilità:** se il nemico attacca con un attacco semplice, con spada o mani nude, non c'è nulla meglio della nostra agilità per schivare il colpo senza alcun danno.

**Si tira su coordinazione:** se la nostra agilità è bassa, possiamo sfruttare la coordinazione per intercettare l'arma che ci sta attaccando con la nostra.

**Si usa lo scudo e/o l'armatura:** si può usare il proprio scudo per parare il colpo, basta dichiararlo. Attenzione però, se il danno supera la costituzione dello scudo, questo si distrugge ed i punti danno di differenza vengono tolti a noi (o alla nostra armatura se ne abbiamo una).

**Si usa una abilità:** usando i punti di potere si può usare una propria abilità per parare un attacco, basta che sia una abilità difensiva e che non faccia in alcun modo danno. Se abbiamo solo abilità che fanno danno e siamo determinati ad usarne una, dovremmo puntare ad un colpo di incontro (vedi il prossimo punto).

**Colpo di incontro:** la nostra difesa in questo caso consiste nel colpire il nemico nell'esatto momento in cui questi colpisce noi. Si può utilizzare con nemici deboli o che sono già stati gravemente feriti in precedenza. Il colpo di incontro però ci espone gravemente al colpo del nemico che con il colpo di incontro raddoppia il danno. Mentre un normale pugno ci avrebbe fatto un dado da sei di danno, se decidiamo di fare il colpo di incontro, il danno sarà due dadi da 6 e non si può togliere all'armatura perché ci esponiamo al nostro aggressore permettendogli di colpirci al meglio. A causa della concentrazione richiesta, non si può fare un colpo di incontro per due turni di fila.

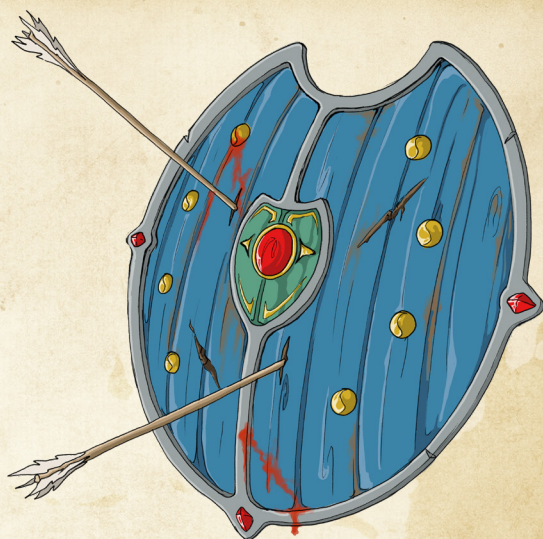
**Prendere il danno:** il giocatore decide di non difendersi e di subire il danno. Si può fare per potere avere una difesa libera in caso ci si aspetti un attacco più potente in seguito rispetto a quello che sta arrivando ora.

Queste sono tutte le azioni che un giocatore (o un nemico) può compiere in difesa. Se un giocatore ha già agito per difendere un compagno nel turno di battaglia, non potrà più difendersi.

## DIFESA E TURNI DI AZIONE

L'abilità difesa si può usare al di fuori del proprio turno solo in due condizioni:

1. il nemico ha l'**iniziativa maggiore della nostra** e decide di attaccarci. A quel punto anche se come iniziativa non toccherebbe ancora a noi possiamo difenderci. Quando arriverà il nostro turno però non potremo fare altro, perché abbiamo già agito;



2. il nemico ha **iniziativa minore della nostra**, e noi abbiamo deciso di predisporci a difesa. Nel nostro turno dunque non abbiamo agito. Il nemico, quando tocca a lui, decide di attaccare noi o un nostro alleato. In entrambi i casi possiamo difenderci o difendere il nostro alleato.

## Colpi Imparabili

Ci sono alcuni attacchi che non possono essere parati. Ad esempio provenienti da nemici invisibili (sia a causa di magie che di oggetti magici o artefatti). In questo caso viene sottratto subito il danno. Sono colpi fatti all'improvviso e per i quali non si è preparati e non si ha alcun sospetto di trovarsi di fronte al nemico.

## Fuga

Se la battaglia non è ancora iniziata, la fuga riesce in automatico. Se il nemico ha già assaggiato il nostro sangue o quello di qualche nostro compagno si deve fare un tiro di fuga: 1D6 più un punto ulteriore per ogni abilità che sulla scheda abbia raggiunto o oltrepassato i 100 punti tra: velocità, riflessi, coordinazione. Se il tiro di fuga è pari o supera i 6 punti, la fuga riesce. Se non li supera, l'avversario tira 1D6 a sua volta e qualora faccia di più o pari rispetto a chi vuole fuggire la fuga fallisce.

### Esempi:

1. Il mio guerriero vuole ritirarsi, ha tirato 5 con il dado da 6 e ha 124 di coordinazione.  $5+1=6$ , la sua fuga è riuscita.
2. Il mio guerriero vuole ritirarsi, ha tirato 5 con il dado, non ha alcuna abilità a 100. La fuga fallisce.
3. Il mio guerriero vuole ritirarsi, ha tirato 3 con il dado da 6 ma ha 120 di velocità, 100 di riflessi e 100 di coordinazione.  $3+3=6$  la fuga riesce.

## Inseguimento.

Se la fuga è riuscita, chi attacca se la prenderà con i giocatori rimasti. Se non ci sono altri giocatori e non ha subito alcun danno, può tentare un inseguimento. Per l'inseguimento si confronta la velocità di chi attacca con quella di chi fugge. Se la velocità di chi fugge è superiore l'inseguimento fallisce in automatico. Se è pari o inferiore, l'inseguitore tira un dado destino e con il verde riesce a raggiungere la preda. A questo punto la fuga termina e si procede ad un nuovo tiro iniziativa.

Se anche questa seconda volta l'inseguito e raggiunto fa una fuga di successo, l'attaccante lascerà perdere.

### CHI HA GIÀ AGITO IN UN TURNO NON PUÒ PIÙ AGIRE

Chi ha già agito nel turno non può più agire nuovamente.

Questo vale per i nemici ma vale anche per i giocatori. Può essere una regola dura, ma Crossdoom funziona così. Tutte le azioni di Crossdoom avvengono all'incirca nello stesso momento, con qualche decimo di secondo di differenza l'una dall'altra.

Quando un personaggio in un turno ha attaccato, se il suo nemico (o qualcun altro) lo attacca a sua volta lui non sarà in grado di difendersi o fuggire. Se abbiamo già usato il nostro turno di difesa (vedi sopra) non potremo più attaccare, difenderci ulteriormente o fuggire.

Per questo motivo bisogna decidere con grande attenzione cosa fare.



## Attacco a sorpresa

Se un personaggio è girato di schiena e non sente arrivare il nemico, se il nemico è invisibile oppure se il personaggio è già impegnato ad attaccare un altro nemico, oppure è danneggiato o stordito da un altro attacco precedente, o parla anziché mettere mano alle armi o in qualsiasi altro modo risulta "distratto", il master può concedere all'attacco del giocatore lo status di "attacco a sorpresa".

Con questo status il giocatore tirerà un dado di danno aggiuntivo (se usa un pugno aggiungerà 1D6, se ha una spada aggiungerà 1D20).

Se utilizza una delle sue abilità, aggiungerà al danno complessivo la metà del danno per l'attacco a sorpresa.

## Attacco a vicinanza (o di occasione)

Quando passiamo a portata di attacco di un nemico (che non è concentrato su di noi) e non lo stiamo attaccando, ma magari stiamo raggiungendo un amico per aiutarlo o cercando di prendere qualche oggetto, c'è la possibilità di ricevere un attacco da tale nemico, in particolare se non siamo in guardia e non siamo preparati a riceverlo.

Il master per conto del nemico (o il giocatore che interpreta il nemico) tira un dado destino e, con verde, il nemico coglie l'occasione ed attacca.

## Personaggi a terra

E' possibile che il vostro personaggio in battaglia cada a terra. Atterrato da determinate abilità, messo temporaneamente KO, scivolato o chissà per quale altro motivo.

**Quando un personaggio è a terra non potrà usare le proprie abilità, non potrà attaccare né difendersi, non potrà fare magie o colpi mentali.**

I personaggi a terra hanno un malus di -1 al dado iniziativa e nel loro turno potranno solo alzarsi o utilizzare oggetti magici e artefatti.

Se sceglieranno di utilizzare oggetti magici o artefatti continueranno ad avere un malus di -1 all'iniziativa fino a che non si alzeranno.

Ogni attacco su un personaggio a terra ha un bonus di 1D6, al quale non si applicano le regole di attacco fallimentare o di successo (in pratica 1 o 6 sono semplici numeri da aggiungere all'attacco al personaggio a terra).

## Precipitare/bruciare/soffocare

Quando si cade rovinosamente si prendono danni: un D10 ogni 3 metri di caduta. Sotto i 3mt si possono evitare i danni tirando su coordinazione (con o senza malus a decisione del master) e restando sotto alla propria percentuale. Quando si brucia, si soffoca o si annega si riceve 2D10 di danno ogni turno.

## Distribuzione dei danni

Non tutti i danni devono per forza essere sottratti all'energia vitale: ci sono delle abilità che si possono utilizzare proprio nella fase di distribuzione dei danni. Se poi il personaggio indossa armature o corazze che hanno una propria costituzione può sottrarre al danno la costituzione dell'oggetto che, sino alla completa distruzione, ripara il personaggio per un danno pari a quel valore. Per fare assorbire danni alla propria corazza o armatura non c'è bisogno di avere un'iniziativa libera (cioè non aver ancora fatto alcuna azione né reazione), mentre per usare scudi, abilità o magie c'è bisogno di una iniziativa libera da utilizzare come difesa.

**Esempio:** un attaccabrighe colpisce il personaggio con una grossa mazza che fa 1D20 di danno. Il personaggio ha uno scudo con una costituzione di 8. Il tiro danno con il D20 fa 15...

- scenario 1: il giocatore decide di parare tutto il parabile con lo scudo. Lo scudo si distrugge, e il personaggio sottrae 7 punti alla sua EV.

- scenario 2: anziché parare con lo scudo il giocatore decide di fare una capriola di lato per evitare il colpo. Il master fa fare un tiro su "agilità", che viene fallito. Il personaggio sottrae 15 alla sua EV.

- scenario 3: in questo turno di attacco il personaggio ha già agito. Il personaggio non può fare altro che incassare il colpo e sottrarre 15 alla sua EV.

## Sanguinamento o ferite infette

Durante uno scontro è possibile che un giocatore subisca ferite profonde, tagli particolarmente feroci, o morsi da creature che hanno la facoltà di rendere le ferite infette.

I danni da sanguinamento o da ferite infette si calcolano sempre dopo la battaglia e sono sempre 3D6 ogni 30 minuti. Si parla di danni da sanguinamento quando i danni ricevuti superano della metà l'EV che il personaggio aveva ad inizio battaglia, oppure quando è stato ferito da particolari abilità dove il sanguinamento è una risultante. Tali danni si calcolano sino a quando il personaggio ferito non riesce a bendarsi, pulire le ferite o ricorrere all'aiuto di qualcuno.

## Morte o coma

Se un personaggio riceve un numero di danni che azzerano o fanno andare sottozero per un massimo di -10 il suo punteggio di energia vitale (EV) il giocatore ha la possibilità di tirare un dado destino dove: rosso = morte immediata, giallo = il risultato non è definibile e si tira di nuovo il dado, verde = il personaggio cade a terra svenuto. Il personaggio va ad 1EV e rimane privo di sensi in attesa di aiuto dai compagni. Se invece l'EV supera il -10 arriva la morte.

## Recuperare Energia Vitale

Per recuperare EV si usano: poteri ed oggetti magici, ma quando un personaggio è messo maluccio, può essere interessato a come recuperare EV, fosse anche un punto.

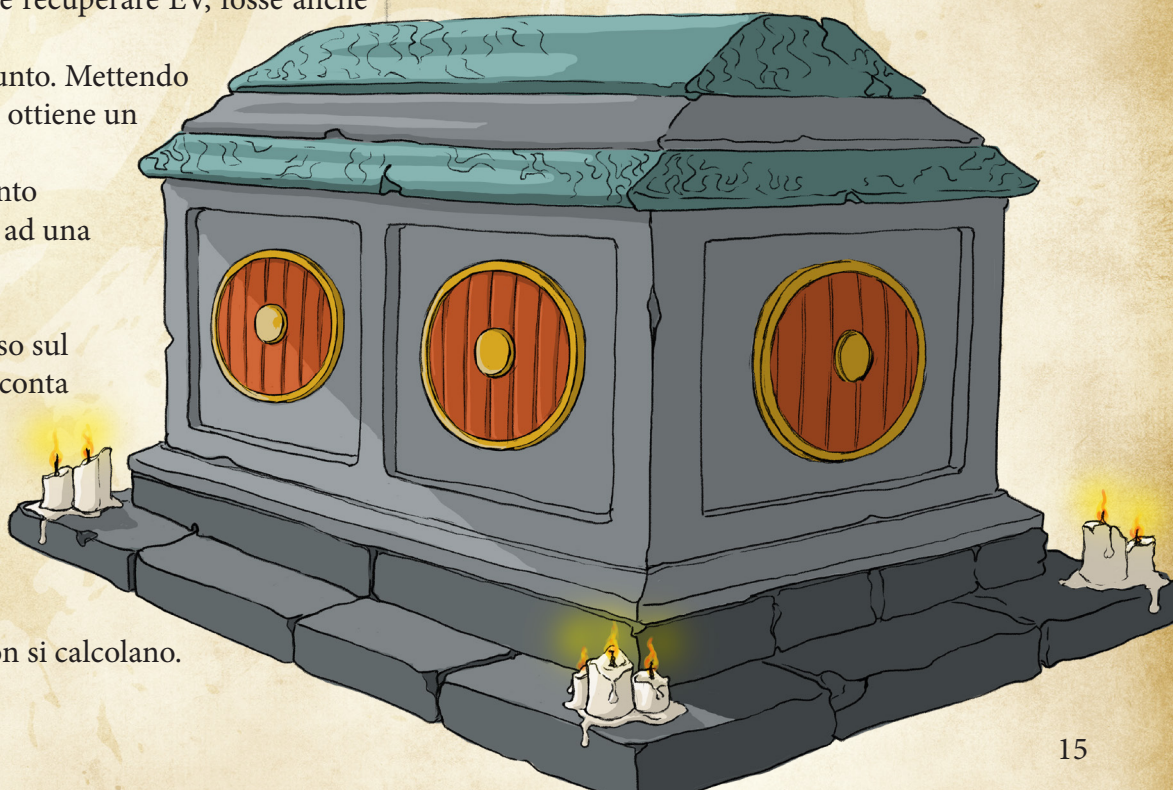
**Pasto normale:** mezzo punto. Mettendo insieme pranzo e cena si ottiene un punto.

**Pasto importante:** un punto molte portate, mangiato ad una tavola imbandita.

**Riposo al coperto su un gaciglio:** un punto. Riposo sul terreno o all'aperto non conta punti.

**Nota:** Questi punti sono solo di recupero EV, non per aggiungere punti al punteggio base.

Per convenzione sopra i 40 EV di solito non si calcolano.



## TIRI SULLE CARATTERISTICHE

Nel corso dell'avventura è possibile che il master chieda ai giocatori dei tiri per alcune caratteristiche sulla scheda. In questo caso il giocatore dovrà tirare i due dadi percentuali e ottenere un valore pari o inferiore al proprio punteggio.

**La partita non deve essere una sequela di tiri di dadi: se le azioni sono semplici riescono in automatico, senza la necessità di fare alcun tiro.**

Questo modus operandi vale per tutte le voci indicate sulla scheda giocatore tranne silenzio che, essendo al contrario (più il punteggio è basso, più si è silenziosi) richiede un tiro che superi (o almeno pareggi) il proprio punteggio; infatti nel caso di "silenzio" il tiro rappresenta il rumore generico nell'ambiente all'interno del quale quello del giocatore non viene udito.

**Tiri con difficoltà.** Durante la partita, ai giocatori può essere richiesto un tiro in una situazione difficile, ad esempio evitare gli attacchi di un nemico esperto e veloce, riconoscere l'odore o il sapore di un sonnifero all'interno di una coppa quando si è ubriachi... In questi casi il master può richiedere un tiro su una delle caratteristiche con difficoltà, aggiungendo un malus di 10, 20, 30 o più a seconda della difficoltà. In questo caso il tiro verrà aumentato (o ridotto, nel caso del silenzio) del numero deciso dal master.



## DADO DESTINO E CARATTERISTICHE SOPRA A 100

Nel corso di una campagna di Crossdoom non è raro che alcuni personaggi superino i 100 punti in determinate caratteristiche. In questo caso, quando i personaggi particolarmente dotati decidono di utilizzare le loro capacità super-umane, il master può valutare se far tirare loro un dado destino **solo in caso di estrema difficoltà, viceversa le azioni riusciranno in automatico, poiché l'abilità è a 100.**

Il dado destino, in Crossdoom, è solitamente un dado da 6, con le sei facce colorate: una faccia è rossa, due sono gialle, tre sono verdi. Quando il personaggio utilizza una caratteristica superiore al 100 per compiere una azione, estremamente complessa, tira il dado destino dove rosso = fallimento, giallo = successo parziale e verde = successo completo. **Se non si ha l'opportunità di avere un dado colorato, si può utilizzare un normale dado da sei dove i colori ipotetici saranno così distribuiti: 1 = rosso, 2 e 3 = giallo, 4, 5 e 6 = verde.**

Il dado destino può essere usato anche durante il gioco per definire i possibili incontri in cui il gruppo potrà imbattersi o per stabilire la fortuna di un determinato personaggio.

### TIRI DEL DADO DESTINO CON ENORME DIFFICOLTÀ'

Quando si deve fare un tiro con difficoltà del dado destino si dovranno leggere al contrario i risultati: rosso = successo, giallo = successo parziale (o insuccesso in caso di altissima difficoltà) e verde = insuccesso.

Quando il master annuncia un tiro con difficoltà del dado destino, il gruppo può iniziare a capire che le speranze di riuscita sono davvero poche.

### QUANDO TIRARE IL DADO DESTINO

Una volta arrivati a 100 in qualsiasi abilità si potrebbe pensare che da quel momento in avanti per utilizzarla si debba tirare il dado destino, ma questo è un errore.



Facciamo un esempio. Un personaggio ha vista a 100. Deve capire se quello che si sta avvicinando a 100 metri sia il suo compagno.

Non serve alcun tiro. Con 100 ha una vista perfetta e riesce a capirlo senza problemi.

Lo stesso personaggio deve cercare qualcuno in mezzo ad una folla, oppure il personaggio in arrivo è coperto da vegetazione o altri ostacoli. In questo caso un tiro di dado destino può essere molto utile.

### ASSEGNAZIONE PUNTI ESPERIENZA (PX)

Alcuni master possono incontrare qualche difficoltà nell'assegnazione dei punti esperienza ai diversi giocatori.

Si possono assegnare in diverse occasioni e spetterà al master decidere quando e come distribuirli.

**ATTENZIONE: QUI SI FA RIFERIMENTO AI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'. PER SAPERE QUALI SONO E COME USARLI, DOVETE ANDARE ALLA SEZIONE ALTRE CREATURE, MOSTRI E LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'.**

Questo schema potrebbe essere utile:

#### FEDELE A SE' STESSO

Un personaggio rimane fedele al proprio allineamento: da 50 a 500 PX.

#### INTERPRETAZIONE

Un personaggio è interpretato in modo coinvolgente: da 500 a 800 PX (a fine partita).

#### AIUTO DECISIVO

Un personaggio aiuta altri compagni: da 100 a 200 PX.

### GUARITORE ESPERTO

Un personaggio cura altri compagni feriti da nemici: Il doppio del punteggio di EV (Energia Vitale) curata n PX (subito).

### COMBATTENTE

Un personaggio uccide un nemico da solo (livello di difficoltà inferiore):

L'EV del nemico moltiplicato 3 in PX.

### SCHERMAGLIA

Un gruppo uccide un nemico (livello di difficoltà inferiore): la EV del nemico moltiplicata 3 in PX suddivisa tra tutti **per difetto**.

**Esempio:** l'EV del nemico è 11 ed il gruppo ha 4 elementi si calcola:  $11 \times 3 = 33$  diviso  $4 = 8$  punti esperienza a testa.

### BUON COMBATTENTE

Il gruppo ha ucciso un nemico (livello di difficoltà inferiore) ma un personaggio è stato basilare per la vittoria, facendo il danno maggiore o coordinando il gruppo: oltre alla distribuzione della EV (come il resto del gruppo), il personaggio chiave ottiene in aggiunta la metà della EV del nemico, espressa in PX per difetto.

**Esempio:** l'EV del nemico è 11 ed il gruppo ha 4 elementi si calcola:  $11 \times 3 = 33$  diviso  $4 = 8$  punti esperienza a testa. Il migliore del gruppo aggiunge altri 5 punti per un totale di 13 punti esperienza.

### COMBATTENTE ESPERTO

Un personaggio uccide un nemico (livello di difficoltà pari): EV del nemico moltiplicato 4 in PX.

### COMBATTIMENTO

Un gruppo uccide un nemico (livello di difficoltà pari o leggermente superiore): L' EV del nemico moltiplicata 4 in PX suddivisa tra tutti Per difetto.

**Esempio:** l'EV del nemico è 12 ed il gruppo ha 4 elementi si calcola:  $12 \times 4 = 48$  diviso  $4 = 12$  punti esperienza a testa.

### GUERRIERO ESPERTO

Il gruppo ha ucciso un nemico (livello di difficoltà pari o leggermente superiore) ma un personaggio è stato basilare per la vittoria, facendo il danno maggiore o coordinando il gruppo: oltre alla distribuzione della EV (come il resto del gruppo), il personaggio chiave ottiene in aggiunta l'EV del nemico, espressa in PX.

**Esempio:** l'EV del nemico è 12 ed il gruppo ha 4 elementi si calcola:  $12 \times 4 = 48$  diviso  $4 = 12$  punti esperienza a testa più 12 EV, il Guerriero Esperto ottiene 24 punti esperienza.

### KILLER

Un personaggio uccide un nemico (livello di difficoltà superiore): L'EV del nemico moltiplicato 5 in PX.

### GUERRA

Un gruppo uccide un nemico (livello di difficoltà superiore): L' EV del nemico moltiplicata per 5 in PX suddivisa tra tutti per eccesso;

**Esempio:** l'EV del nemico è 11 ed il gruppo ha 4 elementi si calcola:  $11 \times 5 = 55$  diviso  $4 = 14$  punti esperienza a testa.

### IL MIGLIORE IN CAMPO

Il gruppo ha ucciso un nemico (livello di difficoltà superiore) ma un personaggio è stato basilare per la vittoria: oltre alla distribuzione della EV (come il resto del gruppo), il personaggio chiave ottiene in aggiunta l'EV del nemico moltiplicato 3, espressa in PX.

**Esempio:** l'EV del nemico è 11 ed il gruppo ha 4 elementi si calcola:  $11 \times 5 = 55$  diviso  $4 = 14$  punti esperienza a testa. Il personaggio chiave somma altri 33 punti e li somma ai 14 per un totale di 47 punti esperienza.

### MISSIONE FINITA / NEMICO SCONFITTO

Il gruppo ha ucciso il nemico base, ha completato una missione o sottomissione, ha salvato un innocente, ha soddisfatto una divinità e simili: da 500 a 2000 PX a testa per ogni elemento del gruppo.



# OGGETTI MAGICI

## Dimensioni degli oggetti magici

Gli oggetti magici che non hanno dimensioni precise si adattano alle dimensioni di chi li possiede. Per questo motivo la stessa "Cintura del Gigante" può essere indossata da un Nano, ma anche da un Gigante. Semplicemente aumenta le sue dimensioni per adattarsi al nuovo proprietario. Se due oggetti magici si sovrappongono, le loro abilità non si sommano, ma può essere attivata solo l'abilità dell'oggetto più esterno. Se ad esempio si calza un anello magico, poi si indossa un Guanto magico Grigio e sopra un Guanto Rosso, resterà attivo solo il Guanto Rosso.

## Creazione degli oggetti magici

Tutti gli oggetti magici sono creati dai Sacerdoti. Ovviamente per crearli il Sacerdote deve avere dell'argento, gli attrezzi per lavorarlo e del tempo a disposizione per crearli (il master deciderà il tempo esatto in base alla storia) in queste proporzioni:

**Oggetti comuni (C):** un quarto di moneta d'argento, un'ora e mezza circa di lavorazione;

**Oggetti non comuni (NC):** mezza moneta d'argento, sino a tre ore di lavorazione;


**Oggetti rari (R):** una moneta d'argento, fino a 5 ore di lavorazione;

**Oggetti molto rari (MR):** tre monete e mezza d'argento, sino a 10 ore di lavorazione;

**Oggetti rarissimi (RR):** dieci monete d'argento, 24 ore di lavorazione;

**Oggetti introvabili:** fino ad un lingotto d'argento, tempi di realizzazione a discrezione del master;

**Artefatti:** a insindacabile giudizio del master.

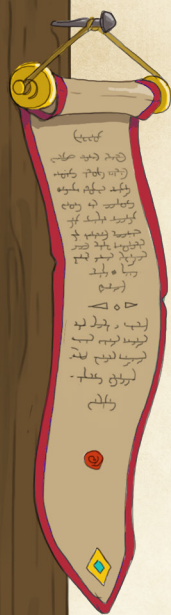


Ecco un elenco degli oggetti magici, che spiega il loro utilizzo e potere. Tra parentesi, accanto al nome dell'oggetto, c'è un'ulteriore classificazione che spiega se l'oggetto è **comune (C)**, **non comune (NC)**, **raro (R)**, **molto raro (MR)** o **rarissimo (RR)**.

## Uso degli oggetti magici

È opportuno segnalare che il possedere un oggetto magico non ne assicura automaticamente l'utilizzo.

Quindi se un giocatore indossa l'Armatura d'Argento (che protegge da qualsiasi attacco magico) ed il giocatore viene attaccato da una magia, l'armatura non lo difende in automatico. Il giocatore deve dire al master che para l'attacco magico utilizzando l'Armatura, altrimenti il danno colpisce il personaggio, nonostante l'equipaggiamento che porta. Capita infatti che il personaggio non attivi il suo oggetto magico per qualche motivo, preferendo incassare i danni.



## Trovare un oggetto magico

Il master può decidere che all'inizio dell'avventura o in determinati momenti i personaggi possano entrare in possesso di un oggetto magico.

Può capitare perché hanno sconfitto un nemico e gli svuotano le tasche, oppure perché hanno trovato e aperto un forziere misterioso, o per qualsiasi altra ragione decisa dal narratore.

In questi casi si deve tirare **1D4 e una coppia di dadi percentuale**.

Il dado da 4 definisce il numero delle centinaia dell'oggetto estratto a sorte e la facciata 4 equivale al numero zero. Gli altri due dadi, uno per le decine e uno per le unità, definiranno il numero progressivo esatto dell'oggetto trovato.

**Esempio:** 4 (D4), 6 (decine), 1 (unità) -> Oggetto n° 61.

**Esempio:** 3 (D4), 5 (decine), 8 (unità) -> Oggetto n° 358.

### 1) SACCO SENZA FONDO (R)

Qualunque oggetto entri dalla sua apertura sparisce senza lasciare tracce. Non c'è limite al numero di oggetti che si possono inserire nel sacco che, pieno o vuoto, pesa sempre 100 grammi. Una volta inserito nel sacco l'oggetto si può tirare fuori semplicemente pensandoci e mettendo dentro la mano. Il diametro del sacco è di 45 centimetri.

### 2) SFERA AZZURRA (C)

Permette di guarire da qualsiasi veleno o malattia e richiude le ferite facendo recuperare energia vitale per un valore pari a 2D20. Per usarla basta passare la sfera vicino al corpo della persona ferita. Dura 10 volte, dopodiché si scarica.

### 3) STIVALI DEL FULMINE (C)

Moltiplicano la velocità per 1D4 (da tirare ogni volta che si attivano e durano 20 minuti) permettendo di correre velocissimo. Quando sono attivi il portatore può aggiungere un dado da 4 all'iniziativa (non obbligatorio). Funzionano 3 volte, dopodiché si scaricano.

### 4) SFERA ROSSA (C)

Questa sfera passata sul volto è in grado di migliorare i lineamenti e cambiare la percentuale di fascino (si aggiungono 2D12). Funziona 2 volte, non sullo stesso individuo, dopodiché si scarica.

### 5) ANTIVELENO (C)

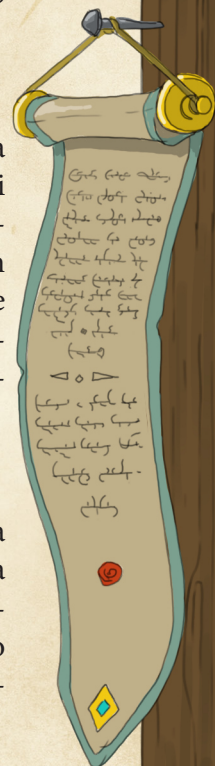
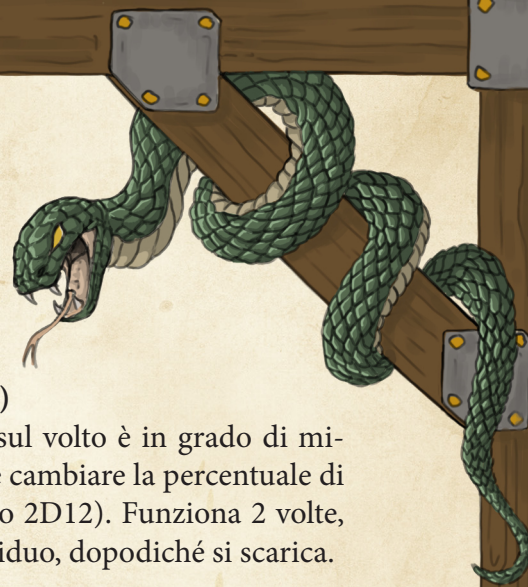
Una dose guarisce da qualsiasi avvelenamento o tossina.

### 6) ANELLO INVISIBILE (NC)

Indossando l'anello si diventa invisibile. Dura un massimo 40 minuti consecutivi, dopodiché si deve tornare visibili per il doppio del tempo. Diventando invisibili si sparisce dalla vista, ma non all'udito o all'olfatto. Tutti gli oggetti (ma non le persone) a contatto con il corpo diventano invisibili. Quando si diventa invisibili si possono vedere le altre persone invisibili.

### 7) ANELLO TRAVERSO (C)

Indossando questo anello è possibile infilare la mano che indossa l'anello ed il braccio sino alla spalla attraverso muri o cofanetti chiusi. Una volta superato l'ostacolo si è in grado di toccare o afferrare qualcosa e, se l'oggetto può essere contenuto in una mano, portarla con sé.





**8) ANELLO DI PIETRA (C)**

Pietrifica qualcosa o qualcuno per 10 secondi, funziona a contatto.

Nota: quando qualcosa o qualcuno viene pietrificato è indistruttibile e non può essere danneggiato.

**9) ANELLO FANTASMA (MR)**

Rende immateriale la persona per pochi secondi. Può essere usato 20 volte, poi si scarica. Funziona a contatto.



**10) SCIARPA DEL VIAGGIATORE (RR)**

Tiene caldo nei luoghi freddissimi e tiene fresco in quelli caldissimi. Messa sulla bocca permette di respirare sott'acqua.

Mettendo il lato sinistro sopra il destro consente di passare attraverso i muri e mettendo il destro sopra il sinistro permette di teleportarsi a 100 metri di distanza in un luogo dove si è già stati.

**11) GUANTI GRIGI (C)**

Aggiungono 2D6 al danno. Funzionano a contatto e solo con colpi a mani nude.

**12) GUANTI NERI (R)**

Permettono di ritirare i dadi danno se sono troppo bassi. Funziona 10 volte, poi si scarica. Funziona a contatto.

**13) GUANTI ROSSI (MR)**

Aggiungono a qualsiasi danno fatto a mani nude 11D6. Funzionano a contatto.

**14) SFERA DEL SILENZIO (C)**

Quando viene estratta dal suo sacchetto, in un raggio di 100 metri attorno alla sfera non si sente nessun tipo di rumore.

**15) FERMACAPELLI (C)**

Lanciato contro un nemico lo rimpicciolisce fino a misurare 10 cm d'altezza per 1D20 di secondi. Tutte le sue statistiche (forza, velocità, EV, etc.) si riducono in proporzione. La portata del fermacapelli è data dalla forza della persona che lo lancia.

**16) BRACCIALE ANTIFUOCO (C)**

Permette di resistere, per un turno, all'esposizione diretta al fuoco. Funziona a contatto.

**17) UNGUENTO ROSA (C)**

Spalmato su una armatura moltiplica la sua costituzione per 1D10. Funziona a contatto.

**18) DROGA BIANCA (NC)**

Messa sulla lama delle spade o sulle punte delle armi, azzerà il coraggio di chi viene colpito per 20 minuti. Funziona a contatto.

**19) ANELLO DEL MISTICO (NC)**

Crea un raggio verde che cura il bersaglio di un numero di EV pari ai punti potere di chi lo usa. Si può usare 2 volte, poi si scarica. Funziona a vista. Se il bersaglio è parzialmente nascosto, il raggio verde devierà ogni ostacolo per colpire il bersaglio deciso.

**20) FILTRO D'AMORE (C)**

Chi lo beve si innamora della prima persona che gli parla. Funziona a contatto.

**NEL MANUALE COMPLETO CI SONO 399 OGGETTI, NELLA QUICKSTART 20 QUINDI USARE IL D20 PER ESTRARLI A CASO**



# VALUTE E PREZZI

Questa serie di tabelle può aiutare il master e i giocatori a scoprire costi ed eventuali danni di armi, costituzioni delle armature, costo degli oggetti magici per classe e molto altro.

## Valuta

La valuta corrente su Xuldala è il kilg (abbreviato Ki). E' una lega che comprende acciaio, oro, rame ed una goccia di argento distribuita su un migliaio di monete.

Quando è completamente buio, grazie al potere dell'argento il denaro emette una pallida luminescenza, ma c'è bisogno di un mucchio considerevole di denaro per avere quell'effetto. Ovviamente esistono anche monete di altri materiali, vediamo nel dettaglio nome e valore in kilg.

MONETA	VALORE IN KILG
Shef (moneta in lega di acciaio e rame)	0,1
Kilg	1
Gill (moneta in lega d'oro e acciaio)	5
Moneta d'oro	10
Moneta d'argento	1000

## Peso

Potrebbe essere interessante sapere quanto pesano i soldi ed il loro volume, giusto per capire come possono essere in fase di trasporto. Un kilg è una moneta magica, come ingombro è grande quanto 50 centesimi di euro, pesa circa 2,5 grammi. 400 kilg pesano un chilogrammo.



## Oggetti Magici

Quanto costano gli oggetti magici? Questa tabella può darvene un'idea indicativa. **Non tutti gli oggetti magici (visto il numero) sono sempre disponibili nei negozi e nelle botteghe**, ed i prezzi potrebbero variare. Ad esempio un oggetto comune in un piccolo villaggio potrebbe costare anche 8.000 kilg, in quanto difficile da trovare. I prezzi sono in kilg.

CLASSE OGGETTO	PREZZO
(C) Comune	3.000 - 10.000Ki
(NC) Non comune	10.000 - 25.000Ki
(R) Rari	18.000 - 45.000Ki
(MR) Molto Rari	35.000 - 130.000Ki
(RR) Rarissimi	100.000 - 250.000Ki
(I) Introvabili	250.000 - 3.000.000Ki
Artefatti	(stabilito dal venditore)

## Oggetti Comuni

Ecco un breve prospetto di oggetti comuni e servizi in cui potrete incappare durante le vostre avventure ed il loro costo approssimativo in kilg.

OGGETTO O SERVIZIO	PREZZO INDICATIVO
Cena in locanda (pane, formaggio, fagioli, stufato, tutto in una ciotola)	5Ki
Pernottamento in locanda	3Ki
Birra o sidro	1Ki
Birra nanica (molto alcolica)	2Ki
Liquore del Goon (dado destino: rosso = coma etilico immediato per 1D20 di ore, giallo = pesantemente ubriaco, verde = ubriaco. Il Goon non tira e beve tranquillo)	15Ki



## Oggetti Comuni

OGGETTO O SERVIZIO	PREZZO INDICATIVO
Cavallo (2D20 EV)	200 → 500Ki
Cane da caccia (3D10 EV +D% per il fiuto)	250 → 350Ki
Bagaglio e cibo per 7 giorni	50 → 150Ki
Barba e capelli	2Ki
Vestiti comuni (scarpe, pantaloni, maglia)	80Ki
Vesti eleganti	300 → 5.000Ki
Sacco a pelo in pelle di lupo	90Ki
Sacco a pelo in pelliccia	250 → 600Ki
Mantello in lana	10Ki
Mantello in pelliccia	150 → 300Ki
Mantello in Lanacciaio (2D20 cos.)	1.000 → 1.200Ki
Paga di un mercenario	50 → 300Ki al giorno
Paga di una prostituta	30 → 3.000Ki (dipende dal fascino)
Affitto mensile casa di 3 stanze	5.000 → 500.000 (dipende dal luogo)
Paga di un domestico	20 Ki al giorno
Ritratto su tela	50 → 1.200Ki
Bestiame	200 → 800Ki a capo
Selvaggina	20 → 200Ki
Strumenti da pesca (canna e retino)	50Ki
Strumenti da contadino (vanga e rastrello)	80Ki
Lanterna	7Ki
Torcia	1Ki
Corda (5mt)	1Ki
Pergamena	1Ki ogni foglio
Martello (non arma)	1Ki
Candela	2Ki
Sacca da viaggio	3Ki
Farina (1kg)	3Ki
Cannocchiale (+50 a vista)	25Ki
Anello con sigillo	10Ki
Otre di acqua 3lt	3Ki
Faretra	1Ki
10 frecce (le frecce non fanno danno, quello che fa danno è l'arco che le lancia)	1Ki
Fischietto	1Ki
Rampino	2Ki
Razioni per un giorno	6Ki
Profumo	8Ki
Catena (3mt)	4Ki
Acciarino e pietra focaia	5Ki



# ARMI, ARMATURE E COSTI

Nota: nei tiri per stabilire la costituzione di scudi ed armature il dado con 1 non è considerato un fallimento

## Armi Comuni

TIPO ARMA/ARMATURA	DANNO/COSTITUZIONE	COSTO
Pugnale base	1D8	100Ki
Spada base	1D8	200Ki
Arco base*	1D6 + 1D4	250Ki
Stiletto	1D10	150Ki
Bastone	1D10	200Ki
Pugnale	1D10	300Ki
Ascia	1D12	300Ki
Clava	1D12	300Ki
Lancia (la lancia può essere sempre scagliata passando il tiro su coordinazione, o dado destino se complesso e fa il doppio del danno, ma viene persa)	1D12	300Ki
Spada	1D12	300Ki
Frusta	2D6	200Ki
Scudo di legno	1D10	100Ki
Corazza di Cuoio	2D10	300Ki

## Armi Affilate

TIPO ARMA/ARMATURA	DANNO/COSTITUZIONE	COSTO
Pugnale Affilato	1D12	350Ki
Spada Affilata	3D6	500Ki
Arco di legno bianco*	3D6	250Ki
Stiletto Affilato	1D10+1D6	150Ki
Ascia Affilata	3D6+1D4	550Ki
Lancia Affilata	1D12 + 1D6	300Ki
Scudo Borchiato	2D10	250Ki
Corazza Borchziata	3D12	600Ki

\*Se non si ha il personaggio "Arciere" per tirare con l'arco bisogna superare prima un tiro di coordinazione.



Tempio di Simadh

Citta' fantasma

Orchard citta' degli Orchi

Taregh

Arwill

Ducato di Sanel

Salken

Trevize

Bosco dei Silvani

Roccaforte della palude

Tempio di Venn

Tempio dei tre picchi

Palù Eula

Vecchia Ara

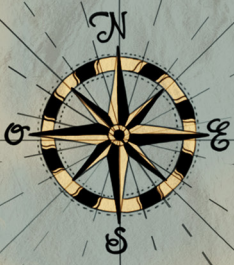
Zelina citta' degli acquatici

Valle dei fiori

Terre dei popoli alati

Fossa nera

Araa



Xuldala





Damitit

Dukato di Kant

Kidosi

Ninphea

Paluz

Sakut

Grotta del Mago

Tempio di Saliadin

Lago delle nuvole

Ducato di Iorik

Markat

Daltin

Foresta dei ladri

Castello dei giganti

Grotta di Elel

Isola dei giganti

Zyon

Garrin

Baratro degli Dei

Torre del Guru

Cascata di Araal

Lago delle nebbie

Ultimo approdo

Citta' Perduta

Kaghat

Praterie di Kaghat

Zona dei Ghiacci

# PERSONAGGI E CLASSI

Da questa pagina in avanti vi sono le schede dei vari personaggi utilizzabili nel gioco.

Ognuno viene descritto brevemente, specificando alcune abilità base, la tabella di conversione dei punti esperienza, le abilità peculiari ed il loro costo in punti potere.

## Incanalare il potere divino

I personaggi descritti in queste pagine utilizzano i punti di potere ed hanno fin da subito tutte le abilità della scheda, sono in grado quindi di respirare e raccogliere il potere magico divino presente normalmente sul pianeta (vedi Genesi a pag. 3) al pari del materiale chiamato argento, ed utilizzarlo in particolari abilità che li elevano un gradino sopra i normali esseri viventi.

Tutte le razze sopra elencate e le classi presenti nella scheda convivono su Xuldala pacificamente. Ci possono essere screzi, battaglie, magari piccole guerre, ma Xuldala è fundamentalmente un mondo molto, molto antico e pacifico, grazie anche all'argento ed ai suoi poteri.

Non è raro trovare un Orco seduto ad un tavolo a brindare con un Goon o un Nano, come non è raro osservare un Guerriero del Sole ed un Guerriero dell'Ombra che ascoltano rapiti in una piazza (insieme a molta altra gente comune) l'esibizione di un Bar-do.

## Razze Miste

In Crossdoom succede comunemente di incontrare razze miste: un Nano-Orco, o un Goon-JJ, un Deme-ne-Eyebliker ma è cosa nota che la fusione tra due razze produce nella quasi totalità dei casi un essere senza abilità alcuna, piuttosto che un essere con entrambe le classi abilità.

Non che questo sia un peccato, anzi: all'amor non si comanda, e poi ci sono gli oggetti magici a rendere tutti un po' speciali.

Se si parla di magia ed abilità purtroppo queste funzionano solo se la discendenza viene conservata e rimane pura.

Nemmeno questo è un problema: su Xuldala ci sono talmente tante persone ed è un mondo così vasto da avere città dedicate ad ogni singola razza e templi o luoghi ritirati per ogni singola stirpe.

Si possono trascrivere le abilità sulla propria scheda personaggio oppure si può utilizzare direttamente la scheda stampata come riferimento.

**Alcuni personaggi non possono seguire particolari allineamenti oppure ne hanno delle versioni mitigate. Il master ed i giocatori dovranno tenerne conto durante il gioco.**

Alcuni personaggi invece cambiano letteralmente scheda al cambio dell'allineamento.

Quando un personaggio muore i suoi oggetti magici (a meno che questi oggetti non abbiano diverse prescrizioni) possono essere scambiati tra i personaggi rimanenti in gioco.

## Resurrezioni

In Crossdoom non è detto che la morte determini la fine di un personaggio. Ci sono molte magie, oggetti magici ed abilità che permettono ad un personaggio di risorgere, prima di rifarsi la scheda personaggio, occorre attendere qualche minuto per vedere se i propri compagni riusciranno a fare qualcosa.

# ANGELO



## NASCITA:

Sia gli Angeli che i Demoni hanno un'origine in comune: la fusione di sangue umano con sangue di drago.

Da questa fusione nascono individui dai poteri incredibili. L'unica cosa che li differenzia è l'allineamento.

Un Angelo può essere solo legale o cavaliere, mai neutrale o goliardo, nemmeno con oggetti magici. Se dovesse mutare allineamento morale per qualsiasi motivo, ad esempio indossando il Bracciale di Verre, si trasformerebbe (anche fisicamente e con relativi poteri) nel suo opposto: il Demone.

## DESCRIZIONE:

L'Angelo può volare a velocità media (50/60km/h) per lunghe distanze o molto velocemente (70/85km/h) per brevi periodi. Al termine di un lungo volo (o di un intenso volo) l'Angelo ha la necessità di fermarsi per riposarsi. Volare stanca l'Angelo quanto il correre stanca un normale individuo. Come aspetto fisico è riconoscibile per le ali bianche e piumate, capelli solitamente biondi, tenuti lunghi, occhi azzurri o verde acqua.

Le ali, se ricevono danno, possono ripararsi con il tempo. L'Angelo quando non vola può ripiegare le ali dietro la schiena dove risultano difficilmente riconoscibili, in particolare se coperte da un mantello.

L'Angelo rappresenta il faro, la luce positiva di ogni gruppo.

Indispensabile contro i nemici dalla resurrezione facile, o contro grandi numeri di nemici.

## MODIFICATORI DI SCHEDA

(da sommare ai punteggi della scheda base)  
+10 Fascino +10 velocità +10 coraggio.

## DISTRIBUZIONE PX:

1 punto potere ogni 250 punti esperienza.

150PX = 1 punto da aggiungere ad EV o velocità.

350PX = 1 punto da aggiungere a qualsiasi altra abilità.

## CARATTERE-----



**Angelo legale:** Compassionevole, mai rancoroso, desideroso di aiutare i più deboli ed umili, l'angelo legale è benvenuto dalla gente comune che tende a farsi di lui, obbedirgli e ad aiutarlo.

**Angelo cavaliere:** irrequieto, desideroso di portare legalità e giustizia ad ogni costo.

L'Angelo cavaliere tende ad essere accentratore in ogni gruppo: sempre impegnato a meditare il prossimo passo per la vittoria del bene. Non è mai stanco, non ne ha mai abbastanza, per lui il dovere non è mai davvero compiuto.

## ABILITÀ

### PIOGGIA DI PIUME

Le piume si trasformano in rasoi acuminati e colpiscono come proiettili il bersaglio.

**Danno:** 2D20 di base più 1D20 per ogni 2PP aggiuntivi utilizzati (ogni 2PP corrisponde ad una piuma) Non si può ripetere due volte di fila, l'Angelo deve avere il tempo di rinfoltire il piumaggio. [5PP].

### TOCCO AL CUORE

Il nemico non riesce a colpire direttamente l'Angelo con attacchi fisici (attenzione, non funziona sui Demoni) [10PP].

### RISORGERE

L'Angelo può fare risorgere un cadavere con 100 EV, ma per un solo giorno (24 ore).

Dopodiché tornerà morto. A questo punto potrà farlo nuovamente risorgere, fino a un massimo di 5 volte a bersaglio (nota: il cadavere non deve essere decomposto, ma morto da poco) [8PP].

### PACE ETERNA

Questo attacco è una potentissima luce bianca. Funziona solo con i cadaveri.

I morti colpiti da questo attacco non possono essere resuscitati o fatti rivivere in qualsiasi modo; persino se hanno bevuto il Filtro del Sole. Non funziona con il Notturmo, ma può stordirlo [5PP].

### UBIQUITÀ

Con questo attacco l'Angelo può essere in più di un posto nello stesso momento. Può servire anche per sdoppiarsi in più copie.

La durata di ubiquità è di un'ora. Le copie dell'Angelo possono usare i propri poteri, ma tutti i PP vengono tolti dalla stessa scheda personaggio. Tutte le copie condividono le informazioni apprese all'istante [10PP, più 10PP per ogni copia aggiuntiva].

### VENTO STORDENTE

L'Angelo crea del vento con le ali che fa perdere l'iniziativa a tutti. Vento stordente può essere fatto al termine del tiro iniziativa. Può essere usato una sola volta per incontro [3PP].

### SPADA DI LUCE DIVINA

Questa spada viene creata unendo indice e medio della mano destra. Il suo danno è 1D8 più 1D8 ogni PP aggiuntivo [3PP].

### LUCE DIVINA

L'Angelo crea un colpo di luce che acceca temporaneamente e fa perdere 2 turni a chi non si è coperto gli occhi.

Funziona tirando un dado destino per vedere la velocità di reazione: con rosso o giallo si perde la possibilità di ripararsi [1PP].

### SCUDO DI PIUME

Le piume dell'Angelo si induriscono e possono proteggere attacchi sino alla loro portata massima. Il danno parato si sottrae man mano alla costituzione dello scudo di piume.

La costituzione dello scudo di piume è la costituzione dell'Angelo moltiplicata per 1D10. Una volta collassato non è possibile rifare lo scudo di piume per 3 turni [5PP].

### OBLITERAZIONE DEL DRAGO

Attacco suicida che funziona solo contro il Demone. con questo attacco sia Angelo che Demone vengono distrutti.

In caso questo attacco venga fatto da una copia dell'Angelo a morire sarà comunque l'originale insieme a tutte le sue copie. Attenzione quindi, da usare solo come ultima risorsa [1PP].

# ARCIERE



## NASCITA

La stirpe degli Arcieri si è evoluta nel corso di anni di specializzazione e di battaglie.

Nati come semplici tiratori di frecce, gli arcieri si sono evoluti, generazione dopo generazione, in creature capaci di creare le proprie frecce con l'energia.

Per questo motivo possono superare armature o scudi e, sempre per questo motivo, non creano sanguinamento ma bruciature cauterizzate.

Gli arcieri sono sempre bene accettati in ogni gruppo, grazie anche alla loro capacità non solo di fare danno, ma anche di curare. In gruppo sono compagni su cui contare, ma mai leader. Hanno infatti bisogno di qualcuno che guidi il gruppo per scagliare i loro colpi più devastanti. Non soltanto i loro occhi si sono modificati, ma anche il loro potere, diventato altamente specifico per l'utilizzo di frecce, li ha resi guerrieri formidabili ed indispensabili in ogni scontro.

## DESCRIZIONE

Gli occhi dell'arciere, guardandoli da vicino, hanno le pupille di forma allungata in senso verticale. Questo aumenta la profondità di campo e permette loro di avere una mira letale.

Per il resto sono in tutto e per tutto normai esseri umani: il loro colore di capelli e pelle varia, così come il loro sesso. Ci sono altissime probabilità che il primo figlio di un arciere erediti i poteri dei genitori (o di uno di essi), mentre è raro che i successivi ereditino il potere, ecco perché gli arcieri non sono comuni.

**Quando un arciere usa un comune arco, non deve fare tiri sulla coordinazione, ma colpisce in automatico.**

Gli Arcieri sono creature che, nel corso dei secoli, hanno appreso la capacità di creare le loro frecce dal nulla. Questo fa sì che le frecce siano infinite e sempre letali.

**L'Archiere non può essere diabolico.**

## DISTRIBUZIONE PX

1 punto potere ogni 150 punti esperienza.

200PX = 1 punto da aggiungere ovunque sulla scheda.

## MODIFICATORI DI SCHEDA

(da sommare ai punteggi della scheda base)

+80 vista +30 udito -30 silenzio +30 velocità.

-10 volontà -10 intelligenza.



*Arciere legale:* incrollabile ed estremamente fedele, in particolare al leader del gruppo. Una persona che coprirà sempre le spalle ai propri compagni. L'ultimo bastione che cadrà in difesa di qualcosa o qualcuno. Fedele alla parola data ed agli ordini.

*Arciere cavaliere:* prende alla lettera gli ordini del leader del gruppo in cui si trova e non ha pace sino a quando tali ordini non sono eseguiti. Il fine giustifica ogni mezzo necessario per ottenerlo.

*Arciere neutrale:* in battaglia non è molto affidabile, quando il gioco si fa duro, l'Arciere neutrale solitamente fa fuga e sparisce.

*Arciere goliardo:* scherzoso ed un po' furfante. L'Arciere goliardo non è mai un totale goliardo, ma lo è in modo molto moderato.

*Arciere caotico:* villano, razziatore, irrispettoso, volgare, rissoso, l'Arciere caotico è un nemico formidabile. Nessuno è al sicuro con un Arciere caotico nelle vicinanze, non ha pietà ed è sempre letale.

## ABILITÀ

### FRECCIA

L'Arciere ha frecce infinite. Ogni suo colpo standard fa 2D20 di danno. Se il risultato non è soddisfacente, l'Arciere può ritirare ciascun D20 spendendo un punto potere. Se viene un risultato inferiore terrà quello o potrà ritirare il dado spendendo un secondo punto potere. Ogni dado può essere tirato fino a un massimo di quattro volte. Solitamente gli arcieri non usano altre armi, ma non è un divieto. Nota importante: a sua discrezione l'Arciere può infondere vita anziché fare danno (+2D20 di Ev). Gli serve per combattere i Notturmi o curare i compagni [2PP].

### COLPO PRECISO.

Moltiplica il danno di una freccia singola per 1D10 [5PP].

### FUGA.

Questa abilità si attiva PRIMA del tiro di iniziativa. L'Arciere fugge nascondendosi o aumentando la distanza per tirare le sue frecce. Quando è in fuga nessuno potrà attaccare l'Arciere, tranne un altro Arciere [2PP].

### ARCIERE DEL RE

Questo attacco funziona in aggiunta alla propria iniziativa. L'Arciere colpisce il nemico con una freccia subito dopo il leader del gruppo (se il gruppo non ha un leader dichiarato, sarà il personaggio con più volontà ad essere il leader per l'Arciere). L'attacco fa lo stesso danno di quello del leader moltiplicato per 1D4 [10 PP].

### TEMPESTA DI FRECCIE

L'Arciere scocca contemporaneamente più di una freccia (un PP aggiuntivo per ogni freccia in più). Le frecce possono colpire tutte lo stesso bersaglio o ognuna un bersaglio differente. Il danno viene tirato per una sola freccia con il sistema "freccia standard" (vedi la prima abilità) e usato per tutte le altre [5PP].

### UN TIRO UN CENTRO

Moltiplica il danno di una freccia singola per un D10. Può essere usato insieme ad altre abilità [15PP].

### DRITTO AL CUORE

Questa freccia supera scudi ed armature magiche e fa un danno proporzionato alla vita del bersaglio (si tira dado destino; rosso: danno gravissimo o morte; giallo: danno grave; verde: danno ingente [100PP].

# ATLETA

## NASCITA

Gli atleti sono individui capaci di convogliare la magia normalmente presente su Xuldala nei propri muscoli, arrivando a compiere imprese leggendarie.

Il potere è ereditario e generalmente gli atleti si mettono subito in evidenza per la loro grande velocità e robustezza sin dalla più tenera età. Molti individui, oltre a mostrare un'ottima velocità ed una forza non comune, non vanno oltre.

Altri, benedetti dagli dei, sono in grado di aumentare a dismisura le loro abilità basilari, arrivando a trascendere il limite umano.

Quando non sono impiegati come mercenari, gli atleti si danno all'allevamento, non è raro vedere un atleta specializzato nell'addomesticare animali pericolosi, tipo i Tori di Benlan.

## DESCRIZIONE

Non dissimili dagli uomini comuni, gli Atleti spiccano molto spesso per il loro vigore muscolare. Non ci sono molte altre caratteristiche che li differenziano dalle persone normali e molto spesso non ci si rende conto di avere a che fare con un Atleta sino a che non lo si vede correre.

## MODIFICATORI DI SCHEDA

(da sommare ai punteggi della scheda base)  
+30 forza +40 velocità.

## DISTRIBUZIONE PX

1 punto potere ogni 200 punti esperienza.

180 Punti esperienza = 1 punto da aggiungere ovunque sulla scheda. Tranne intelligenza e volontà.

100 Punti esperienza = 1 punto da aggiungere a forza o velocità.

## CARATTERE



*Atleta legale:* fedele e misericordioso, amato da tutti e dal proprio gruppo.

*Atleta cavaliere:* non conosce il sorriso o la stanchezza;

dedito a seguire i suoi obiettivi ad ogni costo.

*Atleta neutrale:* pauroso, sfuggente, egoista all'eccesso.

*Atleta goliardo:* ridanciano, finto bullo ed eccessivamente scherzoso l'Atleta goliardo può diventare un problema per ogni gruppo.

*Atleta caotico:* Bugiardo, baro, profanatore, violento. Dedito agli eccessi ed al male.

*Atleta dabolico:* sensibile, compassato. Cerca di essere astuto ma l'Atleta diabolico si fa scoprire piuttosto rapidamente.





# ABILITÀ

## INIZIATIVA

L'Atleta tira un dado da 6 in più di iniziativa ogni punto potere utilizzato [1 PP].

## VELOCITÀ

L'Atleta somma alla sua velocità di base della scheda 1D10 per ogni PP che utilizza.

Nota importante: questa abilità non aumenta anche i dadi iniziativa.

L'abilità ha una durata di 3 minuti o 5 turni in battaglia [1PP].

## SCHIAFFO SONICO

L'Atleta sbatte le mani e produce una forte onda d'urto. Il danno è 2D20 più 1D6 ogni PP aggiuntivo. Portata: un raggio di 8 metri. l'unico punto sicuro è dietro la schiena dell'atleta [2PP].

## MUSCOLI DI PIETRA

L'Atleta indurisce i muscoli e dimezza qualsiasi danno fisico [1PP].

## VIBRAZIONE

Vibrando ad alta velocità l'Atleta passa attraverso le cose (o le cose passano attraverso di lui). Si può usare in combinazione con velocità, e dura solo il tempo di una azione. [4PP].

## PLANARE

Usando questa abilità l'Atleta può muovere le braccia a velocità elevatissima e volare per brevi tratti. Per fare questo deve però essere su un'altura [1PP].

## KNOCK OUT

L'Atleta ha la possibilità, colpendo a mani nude un avversario, di mandarlo KO. Tira 1D6 di danno ogni 100 punti di forza ed aggiunge 1D6 al danno per ogni PP aggiuntivo. Per ogni risultato di 4, 5 o 6 dei dadi di danno l'avversario resterà privo di conoscenza per un secondo [5PP].

## TUTTO IN UN PUGNO

L'Atleta mette tutta la sua forza in un solo pugno, aggiungendo un D6 di danno per ogni punto di potere utilizzato (oltre a quelli per attivare l'abilità). Al punteggio del danno l'atleta somma la propria forza.

**Attenzione:** dopo avere attivato questa abilità, l'atleta ha necessità assoluta di riposare un turno, quindi il turno seguente l'Atleta non potrà attaccare e nemmeno difendersi, restando completamente indifeso e dipendendo dai propri compagni (che dovranno occuparsi di lui).

Nel caso invece che il combattimento sia finito, l'Atleta sarà enormemente stanco e non sarà in grado di camminare [10 PP - **Può essere usato insieme ad altre abilità**].

## MUSCOLI ESPLOSIVI

L'atleta può coinvolgere tutta la sua forza nelle braccia o nelle gambe. Questo gli permette di saltare sino a 15 metri o triplicare il proprio danno a mani nude (+3D6 ogni 100 di forza). Dura 5 turni di combattimento o un minuto [5PP].

# BARDO

## NASCITA

Un tempo cantastorie, in seguito presenti in ogni corte regale, poi pellegrini ed infine vagabondi.

Il popolo dei Bardi ha sviluppato, con i secoli e l'esperienza, doti ed abilità davvero particolari che si tramandano di padre in figlio.

Nelle loro mani ogni strumento non è solo una fonte di intrattenimento, ma una vera e propria arma.

Per via delle loro particolari abilità, molti sovrani preferiscono ingaggiarli come spie, piuttosto che come suonatori, ma i bardi preferiscono essere liberi e vivere della propria musica e delle proprie abilità.

Nulla è più importante per un bardo della libertà.

Nessun Bardo può essere "cavaliere" o "caotico"; sono personaggi affascinanti e dal grande carisma.

## DESCRIZIONE

Affascinanti, coinvolgenti e intonati, abili suonatori. Quando qualcuno risponde a queste tre caratteristiche, è sicuramente un bardo.

**Nota: il Bardo sa suonare qualsiasi strumento. Il giocatore però, ad inizio partita, dichiarerà quale strumento usa come preferenza e sarà equipaggiato con quello.**

**Se lo strumento preferito si rompe il bardo può usare 2 punti di potere per ripristinarlo.**

## MODIFICATORI DI SCHEDA

(da sommare ai punteggi della scheda base)

**+30 fascino +10 volontà ed intelligenza.**

## DISTRIBUZIONE PX

**1 punto potere ogni 150 punti esperienza.**

**150 Punti esperienza = 1 punto da aggiungere ovunque sulla scheda. Tranne forza, velocità e costituzione.**

**200 Punti esperienza = 1 punto da aggiungere a forza, velocità o costituzione.**



**CARATTERE**-----  

**Bardo legale:** un compagno d'arme, un suonatore gradevole e mai eccessivo, per il Bardo legale il gruppo è tutto.

**Bardo neutrale:** pensa solo a sé stesso, tende a preservare la propria vita ove possibile, non si sacrifica per alcuno.

**Bardo goliardo:** un chiacchierone, suonatore molesto e spesso utilizza i suoi strumenti per sonate che ridicolizzano gli altri.

**Bardo diabolico:** onesto, leale, freddo nei modi, crea complotti a lungo termine.

# ABILITÀ

## CARISMA BARDICO

Le decisioni dei Bardi vengono sempre ascoltate. A loro viene sempre obbedito. Nessuno può resistere al loro carisma, nemmeno i re. Non funziona in battaglia e non si può convincere qualcuno a farsi del male fisico o a farlo a parenti o compagni, ma è limitato a tutte le azioni che non causano un calo di energia vitale. Per resistere a Carisma bisogna avere il livello di volontà superiore di almeno 10 punti rispetto a quello del Bardo. I Bardi, secondo il proprio volere, possono escludere alcune persone dalla loro abilità (ad esempio, applicando l'abilità Carisma su un gruppo, possono escludere i loro compagni). La durata di Carisma è 30 minuti, dopodiché la persona si rende conto dell'inganno ed ha perfetta memoria di tutto quello che è stata obbligata a fare.

Non può essere usata due volte di fila sullo stesso bersaglio (ad esempio, non si può convincere per due volte lo stesso oste a dare gratis la cena) [3PP].

## SAPIENZA

I Bardi possono riconoscere immediatamente il funzionamento di qualsiasi artefatto od oggetto magico [1PP].

## MENZOGNA E VERITÀ

Influendo sulle menti di chi ascolta, i Bardi possono fare in modo che qualcuno venga creduto anche se sta mentendo, o venga ritenuto bugiardo anche se sta dicendo l'assoluta verità [2PP].

## IMITAZIONE

I Bardi possono trasformarsi in qualunque persona. La trasformazione dura un minuto per ogni PP utilizzato. Trasformandosi in qualcuno non ne acquisisce però i poteri.

Ad esempio, trasformandosi in un Guerriero del Sole, non potranno usare il fuoco alla sua maniera. La durata della trasformazione è a discrezione del Bardo. Se il Bardo non ha sentito la voce, il personaggio avrà solo l'aspetto e non la voce [3PP].

## FAMILIARITÀ

La persona colpita da Familiarità avrà la sensazione di conoscere il Bardo da molto tempo e di essere un suo buon amico. Non funziona in battaglia [1PP].

## GENEROSITÀ

Il bersaglio di questa abilità non esiterà a dare al suo amico Bardo ciò a cui tiene di più. Se qualcuno ha volontà pari o superiore a quella del Bardo, può cercare di resistere tirando un dado destino e facendo verde. Se il bersaglio resiste si renderà conto di essere coinvolto in un tentativo di estorsione [5PP].

## CANTO NOSTALGICO

Funziona solo in battaglia (da attivare prima del tiro iniziativa). Tutti i nemici hanno un malus di 2 ai tiri iniziativa [5PP].

## CANTO GALVANICO

Funziona solo in battaglia. Il danno di ogni singolo alleato del Bardo aggiunge 3D20 (che tirerà il Bardo dopo ogni calcolo danno) [12PP].

## CANTO DI GUERRA

Funziona solo in battaglia. Aggiunge 50 punti potere a tutti gli alleati del Bardo (costituiscono una riserva temporanea, che dura finché il Bardo canta) [10PP].

## FUGGIAM, AMICI FUGGIAM

Incitamento canoro per fuggire da una battaglia o da una situazione di pericolo. La velocità di tutti (compreso il Bardo) è moltiplicata per 1D4. Il Bardo riesce a cantare e correre insieme [3PP].

## SONATA DEL BARDO

Il Bardo suona il suo strumento con tale vigoria che i nemici non riescono a concentrarsi per usare il proprio potere. Funziona su un massimo di 5 nemici. Per un turno non riusciranno ad usare punti potere [10PP].

## PROVOCAZIONE

Il Bardo con provocazione obbliga un nemico (uno solo) a fare solo attacchi fisici e non usare i poteri. Questo è molto utile contro i Sacerdoti che tralasceranno le magie o le abilità speciali per attaccare con calci e pugni [5PP].

## SCEGLIETE LUI E SOLO LUI

Il Bardo sposta l'attenzione di un nemico o un gruppo di nemici verso uno specifico membro del suo gruppo. Funziona in battaglia o poco prima, e tutti coloro che hanno volontà inferiore al Bardo attaccheranno il bersaglio da lui indicato [3PP].

# QUICKSTART

Nel manuale completo ci sono 36 personaggi giocabili, ognuno con la propria scheda individuale.  
In questa quickstart soltanto quattro.



# LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Una delle domande più frequenti che mi pongo i master che si accingono a creare una storia di Crossdoom è: "Quali nemici posso inserire?" oppure "Quali bestie possono attaccare i nostri eroi?"

In questa sezione si trovano tutte le creature nate in più di 20 anni di Crossdoom, che possono diventare i nemici in una storia o incontrare per caso il gruppo di giocatori.

Se queste creature non sono sufficienti potete crearne altre da soli, tenendo presente il livello di difficoltà richiesto.

## LIVELLO DI DIFFICOLTÀ VS LIVELLO DI POTENZIALITÀ: COME SI FANNO I CALCOLI

Il livello di difficoltà ha un calcolo piuttosto semplice e serve a capire quanto forte sia un mostro o un nemico che stiamo per affrontare. Come facciamo a sapere quale livello di difficoltà andrà bene per il nostro gruppo di giocatori? Molto semplice: il master può calcolare il **Livello di Potenzialità del Gruppo**. Quando è uguale o superiore il nemico verrà sconfitto facilmente, quando è di poco inferiore il nemico rappresenterà una sfida, quando è di molto inferiore il nemico sarà molto difficile da sconfiggere.

## LIVELLO DI POTENZIALITÀ (LDP): COME SI CALCOLA

1. Ogni persona del gruppo vale 1 punto;
2. media EV: si fa una media dell'energia vitale del gruppo e si assegna un punto ogni 50 EV. Se c'è un Notturmo nel gruppo conta subito 2 punti aggiuntivi;
3. media PP: si fa una media dei punti potere: ogni 25 PP si assegna un punto.

### Esempio 1:

Abbiamo un gruppo di 4 giocatori ad inizio campagna, la media (non occorre calcolare al millesimo) delle EV è circa 65, la media dei PP è circa 30.

**Il nostro LDP sarà quindi: 6.**

Questo gruppo potrà quindi affrontare tutti i nemici con livello di difficoltà 7, 6, 5 o meno.

### Esempio 2:

Abbiamo una campagna numerosa: 6 giocatori. La media delle EV è circa 55 mentre i PP sono circa 50.

**Il nostro LDP sarà quindi: 9.**

Questo gruppo può affrontare nemici da 10, 9, 8 o meno.

### Esempio 3:

Ormai avete capito come funziona, ma facciamo ancora un esempio, più difficile questa volta: nel gruppo ci sono 5 giocatori, la media EV è 45, c'è un Notturmo nel gruppo, i Punti di Potere sono circa 80 di media.

**Quanto sarà il nostro LDP? Sarà 10.**

- 5 per il numero personaggi,
- 0 per la media EV (infatti sotto i 50 conta zero);
- 2 per il Notturmo;
- 3 per i PP.

Questo gruppo quindi potrà vedersela con nemici da 11, 10, 9 etc.

Non ci sono altri calcoli da fare e si possono fare velocemente anche durante il gioco. Il master può anche decidere di assegnare al gruppo un mostro superiore di 2 o più al loro LDP, in tal caso se i giocatori riusciranno a batterlo l'esperienza sarà molto alta.

Non è raro che un master chieda i punti di potere rimasti o l'energia vitale, forse sta calcolando il PLDP del gruppo per assegnarvi il prossimo nemico.

## LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (LDD): COME SI CALCOLA

Il Livello di Difficoltà viene utilizzato per calcolare la forza dei mostri o dei nemici che si combattono.

Ogni mostro che segue ha specificato il proprio LDD, ma è importante comprendere il calcolo che è stato fatto in modo che ogni master possa creare i propri mostri o utilizzare personaggi del gioco come nemici in modo semplice e senza che diventino ostacoli insuperabili per il gruppo.

## CALCOLO LDD

1. **EV del nemico:** 1 punto ogni 100 EV, oppure  $\frac{1}{2}$  punto ogni 50;
2. **danno fisico del nemico:** 1 punto ogni 25 di danno (potenziale), sotto i 25 zero punti;
3. **poteri:** 1 punto ogni capacità a disposizione del nemico;
4. **punti potere:** 1 punto ogni 20 PP (annulla il punto 3);
5. **iniziativa:** 1 punto per ogni dado iniziativa in più di quello base (1)
6. **non morti, zombie, scheletri, etc.:** ogni singolo non morto, essendo complesso ucciderli, vale 1 punto.

## SPIEGAZIONE

1. Un punto viene assegnato ogni 100 di Energia Vitale del nemico, ma mezzo punto viene assegnato ogni 50 EV. Questo perché magari abbiamo in mente di far combattere al nostro gruppo 4 nemici con 50 di Energia Vitale, il che porta il nostro LDD a 2. oppure si combattono due nemici da 250 EV, che portano LDD a 5. Nota: è sempre bene avere un LDD con un numero finito: meglio 2 di 2 e  $\frac{1}{2}$ ... i master possono regolarsi durante la creazione dell'avventura.

2. Quanto fa di danno il nostro nemico in base alla sua forza o alla sua arma? 1D20 di danno? Bene, il danno potenziale massimo è 20 e quindi abbiamo un punto di LDD. Se non ha armi dobbiamo contare il danno base con il D6.

3. Potere: se il nostro mostro ha una capacità (ad esempio teletrasporto, oppure sputa fiamme dalla bocca) il nostro punteggio di LDD sale di 1 per ogni singolo potere. Il master può ricorrervi ogni volta che lo desidera, il potere in questo caso non ha limite.

4. Punti potere: quando si parla di PP si sottintende l'uso di personaggi di Crossdoom come nemici. Come sapete i personaggi possono avere decine di abilità (e magari punti di potere per usarle limitati). Se si contasse un punto per ogni singolo potere, si rischierebbe di fare un LDD fuori scala. Per questo motivo, nel caso di utilizzo di uno dei personaggi come nemico non si tiene conto del punto 3, ma solo della quota di PP che vogliamo assegnare a quel personaggio.

5. Quanto ha di iniziativa? 1 dado normale, 2 dadi o più? Ogni dado in più conta un punto.

6. Un esercito di scheletri potrebbe essere un ostacolo piuttosto grande da affrontare, ogni singolo componente dell'esercito vale un LDD.

Utilizzando questo semplice calcolo si possono creare dei nemici piuttosto proporzionati al gruppo e possiamo decidere il livello di sfida che il gruppo si troverà di fronte. Possiamo metterlo al loro livello, farlo più o meno impegnativo semplicemente aumentando il punteggio. Con l'esperienza la cosa sarà piuttosto semplice.

Ovviamente non c'è necessità di controllare costantemente il livello di difficoltà. Se mettiamo un mostro "insuperabile" in un certo punto, saranno i giocatori a capire di trovarsi di fronte ad un nemico terribile ed inizieranno a fuggire, per poi magari tornare una volta diventati più forti.

**Somma LDD:** quando si combattono più nemici, la somma degli LDD è sempre aumentata del numero dei nemici superiori ad uno. Esempio: due Mercenari non hanno LDD 4, ma 5 (quattro più uno). Tre mercenari avranno LDD 8 (LDD6 più due mercenari) etc.

## GIOCATORI SPENDACCIONI O AVARI

In Crossdoom ci possono essere dei casi in cui i giocatori lesinano sui punti di potere. Hanno paura di spenderli e li tengono per usare abilità molto più forti o perché ritengono (spesso erroneamente) di trovarsi in una situazione a difficoltà bassa.

Oppure ne usano troppi tutti insieme e poi... si ritrovano senza.

Non è compito del master ricordare ai giocatori come spendere i propri punti, il master deve solo verificare che, ad ogni attivazione di abilità, il giocatore sottragga i punti di potere corrispondente. Verificare di tanto in tanto fa sì che i giocatori non facciano "i furbi" ma giochino nel rispetto delle regole.

Nel caso di giocatori "spendaccioni" o "avari" di punti di potere, ci penserà il gioco ad insegnare loro che una via di mezzo è opportuna, se si vuole vivere a lungo.

# BESTIARIO

Di seguito un breve elenco di mostri, nemici, avversari pre-costruiti con LDD in chiara evidenza, in modo che siano facilmente utilizzabili da ogni master.

## [LDD 2] Mercenario

Si possono incontrare in battaglia, sono uomini temprati da molte battaglie che vanno subito al sodo: solitamente sono armati.

EV	100
FORZA	90
VELOCITÀ	70
INIZIATIVA	1D6
DANNI	1D6 A MANI NUDE 1D12 CON LA SPADA
POTERI	NESSUNO

## [LDD 3] Munsket

Sono creature umanoidi che si nutrono di argento e quindi sono attratte dagli oggetti magici.

Alte meno di un metro e molto veloci, vedono benissimo al buio e ne approfittano per rubare oggetti magici a chi si azzarda a dormire all'aperto senza fare efficaci turni di guardia.

La loro unica arma è lo Zapp, un bastoncino che crea un piccolo fulmine a corto raggio (2 metri al massimo) che usano per stordire chi si accorge di loro.

Lo Zapp funziona soltanto nelle mani dei Munsket, quindi è inutile rubarlo.

EV	100
FORZA	40
VELOCITÀ	90
INIZIATIVA	2D6
DANNI	ZAPP 1D20
POTERI	Vista Notturna

## [LDD 3] Ubriachi Molesti - COPPIA

Si trovano di solito nelle taverne: ex mercenari, risaioli che traggono la loro forza dal numero: infatti sono come minimo in due.

EV	60
FORZA	50
VELOCITÀ	60
INIZIATIVA	1D6
DANNI	ATTACCO FISICO 1D6
POTERI	NESSUNO

## [LDD 3] Serpente di terra

Si trovano nelle paludi o nei boschi fitti. Amano salire sugli alberi per crogiolarsi alla luce del sole caldo. Dalle cime degli alberi si buttano sulle prede avvolgendole

EV	200
FORZA	200
VELOCITÀ	60
INIZIATIVA	1D6
DANNI	ATTACCO FISICO 2D6
POTERI	NESSUNO

## [LDD 3] Serpente di terra

Si trovano nelle paludi o nei boschi fitti.

Amo salire sugli alberi per crogiolarsi alla luce del sole caldo.

Solitamente si buttano dalle cime degli alberi sulle prede avvolgendole, raramente si introducono nei sacchi a pelo di notte.

EV	200
FORZA	200
VELOCITÀ	60
INIZIATIVA	1D6
DANNI	ATTACCO FISICO 2D6
POTERI	NESSUNO

## [LDD 4] Toro di Benlan

Creature fiere e selvagge dalla grande intelligenza (capiscono il linguaggio Comune), galoppano nelle praterie. Ricordano i tori domestici, ma sono più veloci e il loro corpo è più longilineo.

Hanno quattro occhi che gli permettono di colpire con precisione la preda con le corna lunghe ed affilate.

Il sangue dei Tori di Benlan è corrosivo per pelle, cuoio ed acciaio.

EV	200
FORZA	300
VELOCITÀ	87
INIZIATIVA	1D6
DANNI	ATTACCO FISICO 3D6 CORNATA 3D20
POTERI	Sangue Bruciante 2D6 danno.

## [LDD 4] Serpente di mare

Lunga fino a 5 metri, questa creatura può diventare davvero insidiosa, in particolare in acqua.

Il Serpente di Mare impiega 4 ore a digerire una preda di circa 80kg.

EV	200
FORZA	400
VELOCITÀ	60
INIZIATIVA	1D6
DANNI	ATTACCO FISICO 4D6 STRITOLAMENTO 5D10
POTERI	NESSUNO

## [LDD 4] Golem

Mostro di pietra, fango ed alberi.

EV	200
FORZA	900
VELOCITÀ	40
INIZIATIVA	1D6
DANNI	ATTACCO FISICO 9D6 STRITOLAMENTO 5D10
POTERI	NESSUNO





# QUICKSTART

Nel manuale completo c'è un bestiario completo ed una storia introduttiva. Questa è solo una versione esemplificativa e quindi ridotta.

Il manuale conta 180 pagine ed è acquistabile in formato cartaceo o pdf.

Il sito [www.crossdoom.it](http://www.crossdoom.it) è sempre aggiornato e comprensivo di avventure scaricabili gratuitamente.







# CROSSDOOM

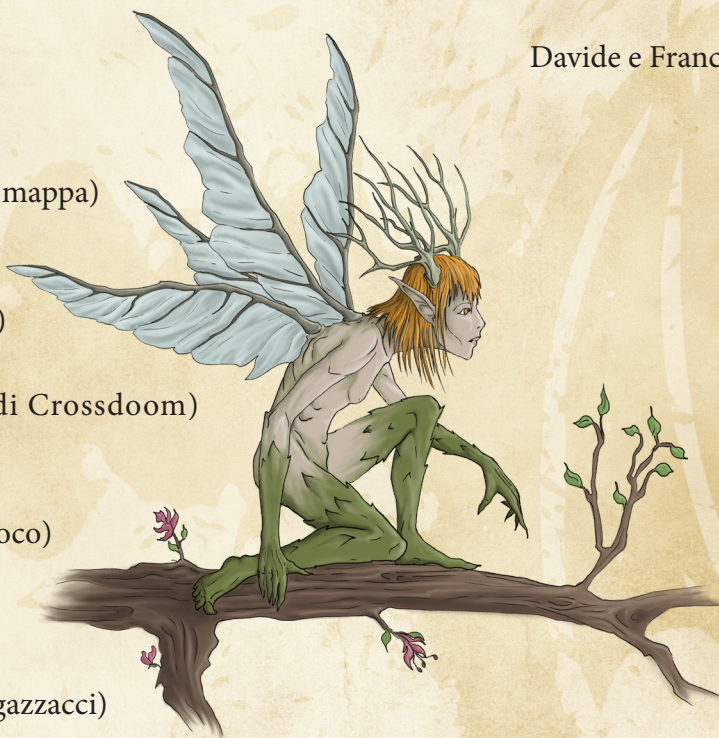


## RINGRAZIAMENTI

Ci sono alcune persone che, a diverso titolo, hanno dato il loro contributo al gioco ed a questo manuale. A tutti loro va il nostro ringraziamento.

Daide e Francesco.

Andrea P. Moretti (per avere disegnato la prima mappa)  
Lucas Campezon (per il contributo creativo)  
Marco Maietta (per il contributo creativo)  
Francesco Fiorentino (per il contributo creativo)  
Connie Vaccaro (per il supporto)  
Valentina Murmora (la più giovane master di Crossdoom)  
Erika Ammirati (per il supporto)  
Roberto Colina (per la consulenza artistica)  
La Gilda del Grifone (per le migliaia di ore di gioco)  
Valter Carignano (per l'ispirazione)  
Eros Simoni (per l'ispirazione e lo stimolo)  
Moreno Marrocu (per il supporto tecnico)  
Il Gruppo Discussioni Ludiche su Facebook (ragazzacci)



## RISORSE ONLINE

Per scaricare la scheda personaggio in PDF ed eventuali altre risorse tra cui: storie, aggiornamenti, news, segnalazioni, acquisti, immagini, distribuzioni, tornei, fiere e molto altro ancora:

**WWW.CROSSDOOM.IT**