

# Burger King's QUEST

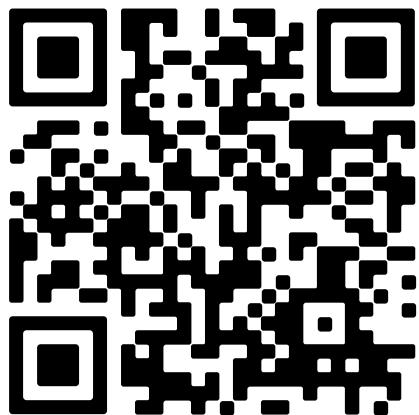




# Burger King's QUEST

**Benvenuto nel Burger King-Dom.** Questo manuale contiene l'avventura completa — storia, PNG, mostri e oggetti — ed è pensato per essere compatibile con 5e. **Il manuale fornisce indicazioni, dettagli e approfondimenti sul mondo del Burger King-Dom e sugli aspetti magici che lo caratterizzano.** Include le regole base del gioco (creazione del personaggio, prove e combattimento), così puoi iniziare subito a giocare. Schede del personaggio e mappe sono disponibili tramite QR code: inquadrando puoi scaricare tutto il materiale di supporto. Per iniziare ti bastano questo manuale, i dadi e una matita; i valori e le CD sono espressi in modo chiaro per un'eventuale conversione ad altri sistemi.

## CONTENUTI EXTRA





## IL DOMINIO DEL BURGER KING-DOM

**Il dominio del Burger King, o Burger King-Dom,** è un regno che esiste in una dimensione a sé stante, alla quale è possibile accedere solo tramite inviti o portali. I primi sono riservati agli Eroi con prodi gesta da raccontare, ospiti prediletti del Burger King, i secondi sono accessi che il Burger King fa periodicamente aprire in altre dimensioni per condividere con tutto il Multiverso i suoi magici panini. **Il dominio è governato dal Burger King,** il quale al momento dell'incoronazione, insieme alla corona riceve i poteri di signore del dominio, che influenzano direttamente, attraverso i suoi gusti e i suoi desideri, le leggi naturali del dominio. Il principale potere deriva dalla **Sacra Fiamma della Griglia**, un potere a cavallo tra il divino e il naturale grazie al quale il fuoco nel dominio cuoce, insaporisce e purifica qualsiasi pietanza o nemico.

## PERSONAGGI PRINCIPALI

**BURGER KING****DUKE OF DOUBT**

**Al servizio del Burger King-Dom** si occupa, attraverso arti di divinazione e il suo ordine di Chierici specializzati, di trovare gli eroi da portare al banchetto per compiacere il Burger King attraverso le loro storie.

**Durante una delle sue avventure insieme al Burger King ha raccolto un oggetto maledetto**, di cui nessuno si è accorto, che ha aumentato i suoi poteri di divinazione, generando però in lui una fame insaziabile di conoscenza. Da quel momento perso la sua fede, iniziando a dubitare che il Burger King avesse i migliori panini di tutti, poiché non riescono a saziarlo.

**Segretamente da allora guarda in altri mondi alla ricerca di quel qualcosa o qualcuno che gli ha donato i poteri**, così che gli permetta di rubare la corona del Burger King per diventare signore del dominio, in quanto crede che cambiare i gusti dell'intero King-Dom sia l'unico modo di riuscire a saziare la fame della maledizione.

**Il Re e signore del Dominio**, fervido amante dei burger e della griglia, vuole condividere la sua passione con tutto il multiverso. La sua corona gli permette di modificare parzialmente il Dominio per rispecchiare il suo gusto. **La sua natura di Signore del Dominio gli attribuisce caratteristiche quasi divine**. Amante dei racconti di gloria degli avventurieri, li invita al suo desco per incredibili banchetti e ricevimenti. È il terzo della sua dinastia, raffinato cultore del buon cibo, che in gioventù ha vissuto molte avventure al fianco di Sir Shake-a-Lot: spedizioni oltre le Terre del Sesamo, duelli contro signori elementali del fuoco e la leggendaria ricerca della "ricetta perfetta". Oggi custodisce quelle memorie come guida per i nuovi eroi.



# WIZARD OF FRIES

**Il mago di corte.** Nonostante sia riconosciuto come uno dei principali poteri del regno, si tratta di un costrutto guardiano, creato dalla magia con il compito di aprire il Dominio a nuovi eroi e rendere felici i suoi abitanti. Venne lasciato come omaggio al Burger King da un celebre e potentissimo mago che, dopo aver provato i panini di BK durante un viaggio dimensionale, decise che quel regno meritava un custode eterno. **Amministra la Grialoteca**, la più grande libreria-dispensa del Burger King-Dom: scaffali di ricette arcane, mappe di spezie, pergamene di frittura e cronache di eroi. Lì seleziona i degni, assegna prove e conserva il sapere che alimenta la fiamma del regno.



# SIR SHAKE-A-LOT

**Comandante delle guardie reali**, fedele compagno del re e protettore del regno, addestra le truppe dedicate alla difesa e protezione dei sudditi del Burger King-Dom. **Il suo incessante tremolio da freddo ha reso inconfondibile il rumore della sua armatura**, tanto che ormai ogni mostro o furfante scappa appena lo sente. La sua passione smodata per gli smoothies lo ha portato a chiedere al BK un castello sui picchi innevati per averli a disposizione in ogni stagione. A forza di pattugliamenti ha percorso ogni provincia del continente, tracciando passaggi sicuri e riattivando bastioni dimenticati. Ha compilato taccuini d'addestramento diffusi in tutte le guarnigioni e, quando scende in campo, il morale sale e molti si arrendono prima di combattere. Sui Picchi allena le reclute con esercizi in quota: mani fredde, cuore caldo

## RIASSUNTO DELL'AVVENTURA

Questa è una storia di Eroi convocati a un banchetto speciale, direttamente dal Burger King in persona. Durante l'avventura, i personaggi entreranno in un dominio in cui la Griglia e i Burgers sono pilastri centrali della magia del regno. Prima ancora di potersi gustare l'esperienza però, il Duke of Doubt, affamato solo di conoscenza, decide di rubare il controllo del dominio dal Burger King, per manifestare una creatura di un'altra dimensione e riscrivere le priorità e le leggi del dominio. I personaggi incontreranno le principali figure del regno nel tentativo di ristabilire l'ordine e recuperare le fragranti prelibatezze del Burger King, per potersele gustare come da invito.

## STRUTTURA DELL'AVVENTURA

L'avventura è composta di 6 capitoli, ognuno dei quali presenta una diversa meccanica di interazione con il mondo di Burger King. Ogni sessione può essere, a discrezione del DM, giocata come è presentata o ampliata utilizzando il manuale per esplorare tutto il regno del Burger King-Dom.

**Capitolo 1 - Il banchetto degli Eroi.** Attraverso un invito del Burger King gli Eroi vengono trasportati nel Burger King-Dom, e accompagnati alla Home of the Whopper per un banchetto. Quando arrivano scoprono però che è in atto un piano malvagio per rovesciare il regno

**Capitolo 2 - La ricetta segreta.** Gli eroi entrano nei ricordi di Shake-a-Lot tramite un oggetto magico: un dungeon di ricordi ripercorre la sua storia. Superandolo, arrivano al primo Whopper preparato dal Burger King ne scoprono la ricetta per risvegliarlo. Sir Shake-a-Lot rinviene e indirizza gli eroi verso la Griglioteca.

**Capitolo 3 - La Griglioteca.** Nella Griglioteca i cuochi dal caos creato dal Duke of Doubt e scoprono ricette, ingredienti e portali corrotti. Indovinelli e trappole separano tomi veri e falsi. Gli Eroi raccolgono scorte, ricette e informazioni per resistere al piano malvagio del Duke of Doubt.

**Capitolo 4 - Agghiacciati e fritti.** Gli Eroi si intrufolano nello Shake-a-Fort in cui è rinchiuso il Burger King. Percorrendo furtivamente le stanze del forte, scoprono i piani del Duke of Doubt e riescono a disturbarli parzialmente, salvando il Burger King dal pericolo, ma assistendo ai primi effetti della manifestazione di Hypnavor.

**Capitolo 5 - Il legame che riunisce.** Il Wizard of Fries è stato manomesso ed è fuggito in lacrime, ma è l'unico a possedere poteri e conoscenza per fermare la corruzione di Hypnavor nel Burger King-Dom. Insieme al Burger King gli Eroi andranno a cercarlo per provare a reinstaurare il legame che lo univa al regno.

**Capitolo 6 - La fine del Dubbio.** Gli Eroi si preparano ad affrontare la battaglia finale con tutte le forze del regno a supporto. Inizia l'assalto alla Fortezza del Dubbio dove li attende, preparato e pericoloso, il Duke of Doubt. Al termine del combattimento, gli Eroi vengono scortati dal Burger King sull'isola Corona, per entrare nella Hall of Fame degli eroi del Burger King-Dom.

## COME GIOCARE L'AVVENTURA

### INTERPRETAZIONE & RUOLO

Nel Burger King-Dom non lanciate solo dadi: **interpretate un personaggio**. Parlate come lui, scegliete come lui, vedete il mondo con i suoi occhi. **Il Dungeon Master (DM) prepara luoghi, sfide e PNG, decide che cosa succede quando le regole non bastano e descrive il mondo che reagisce alle vostre azioni**. Voi, come gruppo, spingete la storia in avanti: decidete i rischi che siete disposti a correre, trattate con avversari e alleati, e vi godete il viaggio. Quando qualcosa è incerto, si tira un dado; quando è interessante, si interpreta; spesso, si fa entrambe le cose.

### IL DADO DECIDE, VOI INTERPRETATE

**Quando il risultato di un'azione è incerto, si fa un test su d20:** tira 1d20, somma il modificatore della caratteristica rilevante, aggiungi il Bonus di Competenza se pertinente e confronta il totale con la CD (Classe di Difficoltà) fissata dal DM. Se stai cercando di colpire qualcuno, confronti invece il tuo tiro con la sua CA (Classe Armatura). **Un 20 naturale su un tiro per colpire è sempre un colpo critico** (raddoppi i dadi di danno); **un 1 naturale manca sempre**. A volte la fortuna interviene: con Vantaggio tiri due d20 e tieni il più alto; con Svantaggio tieni il più basso. Vantaggio e Svantaggio si annullano tra loro.

Le sei caratteristiche — **Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma** — hanno un modificatore (10–11 vale +0; 12–13 vale +1; e così via). Le userai per prove di caratteristica, tiri per colpire e TS (Tiri Salvezza). Come guida di massima: CD 10 è facile, 15 media, 20 difficile. Quando due creature si oppongono direttamente (braccio di ferro, strappare un artefatto), entrambe tirano e vince il totale più alto: è una prova contrapposta.

**Non tutto richiede un tiro.** La Percezione Passiva misura quanto noti “senza provarci”: è 10 + modificatore di Saggezza (Percezione), più Competenza se ce l'hai. Il DM la usa per imboscate, trappole, sussurri dietro una porta... Se un momento al tavolo è eroico o diverte tutti, il DM può concedere Ispirazione Eroica: ne puoi avere una sola; spendila per ritirare un dado subito dopo aver visto il risultato.

### EROI ALLA GRIGLIA - LIVELLI

L'avventura scorre su linee temporali diverse per ciascun capitolo. **L'avanzamento è per milestone:** il livello dei personaggi aumenta in base alle sfide superate e al tempo di preparazione disponibile prima di ogni capitolo, che all'occorrenza può essere integrato con spedizioni/side quest fuori campagna. I personaggi che concludono l'intera avventura raggiungono il 10° livello.

#### Target di livello per capitolo

- Cap. 1 – Il Banchetto degli Eroi:** livello 3
- Cap. 2 – La Ricetta Segreta:** livello 3
- Cap. 3 – La Griglioteca:** livello 4
- Cap. 4 – Agghiacciati o Fritti:** livello 6
- Cap. 5 – Il Legame che Riunisce:** livello 7
- Cap. 6 – La Fine del Dubbio:** livello 9
- Al termine del capitolo finale, salite al 10° livello.**

## Opzione PX (facoltativa)

Se preferite giocare con i Punti Esperienza (PX), usate la tabella di crescita fino al 20° livello; in questo caso i target sopra diventano raccomandazioni per il bilanciamento dei capitoli.

## IL COMBATTIMENTO

**Le scene d'azione si giocano su mappe a quadretti:** 1 quadretto = 1,5 m. Le creature Piccole/Medie occupano 1 quadretto, le Grandi 2x2 e così via. Per velocità di gioco, le diagonali contano come un quadretto. Gli ostacoli forniscono Copertura: con Mezza Copertura ottieni +2 alla CA (Classe Armatura) e ai TS (Tiri Salvezza) su Destrezza; con Tre Quarti è +5; con Copertura Totale non puoi essere bersagliato direttamente.

**Uno scontro procede a round.** All'inizio si tira Iniziativa (di norma basata su Destrezza) per stabilire l'ordine. Nel tuo turno puoi muoverti fino alla tua Velocità (puoi spezzare il movimento tra le azioni) e compiere 1 Azione: spesso Attaccare o Lanciare un incantesimo, ma anche Disimpegno (eviti gli attacchi di opportunità fino a fine turno), Schivare (i nemici hanno Svantaggio nel colpirti e tu hai Vantaggio ai TS su Destrezza finché non agisci di nuovo), Aiuto (dai Vantaggio a un alleato su una prova o su un attacco in mischia contro un avversario adiacente), Nascondersi, Pronto (definisci un trigger e che cosa farai), Ricercare/Studiare (leve, tracce, punti deboli), Utilizzare (oggetti, leve) oppure Consumare Panino (vedi più avanti). Alcune capacità ti concedono un'Azione Bonus; oltre a questo, ogni creatura ha 1 Reazione per round (per esempio l'Attacco di Opportunità quando qualcuno lascia la tua portata: l'azione Disimpegno lo evita). Un'Interazione Gratuita (estrarre un oggetto, spalancare una porta) è permessa quando ha senso nella fiction. Il Terreno Difficile costa il doppio movimento.

**Attaccare.** Scegli un bersaglio a portata. Tira 1d20 + modificatore (Forza per la mischia, Destrezza per la distanza, salvo eccezioni) + Bonus di Competenza se sei addestrato con l'arma. Se eguali o superi la CA (Classe Armatura) del bersaglio, colpisci e tiri i danni indicati dall'arma o dall'incantesimo. Con le armi a distanza, oltre la gittata normale tiri con Svantaggio; oltre la gittata massima non puoi colpire. Se effetti un attacco a distanza adiacente (1,5 m) a un nemico che ti vede, hai Svantaggio. **Un 20 naturale è un colpo critico** (raddoppi i dadi di danno); **un 1 naturale manca sempre.** Vantaggio e Svantaggio non si sommano tra loro: se entrambi presenti, si annullano.

**Classe Armatura (CA).** La tua CA base è 10 + modificatore di Destrezza. Armature, scudi e alcune capacità propongono un calcolo alternativo: scegli un solo calcolo "base", poi applica bonus o penalità situazionali.

**Danni e cadere a 0.** I PF (Punti Ferita) scendono con i danni e risalgono con cure e riposi. I PF Temporanei fanno da cuscinetto, si consumano per primi e non si sommano tra loro (tieni solo il valore più alto). A 0 PF cadi Incosciente e inizi i TS contro la Morte: a ogni tuo turno tira un d20; 10+ è un successo, 9- un fallimento. Con 3 successi ti stabilizzi; con 3 fallimenti muori. Un 20 naturale ti rialza a 1 PF; un 1 naturale vale due fallimenti.

## RIPOSO & RECUPERO

**Il Riposo Breve** dura circa 1 ora: puoi spendere i DV (Dadi Vita) per recuperare PF e recuperi le capacità che lo indicano. Se vieni interrotto da danni, lanci rilevanti o iniziativa, il riposo fallisce. **Il Riposo Lungo** dura almeno 8 ore: recuperi tutti i PF e i DV, e riduci di 1 il livello di Esaurimento; si ricaricano anche le capacità che richiedono il lungo riposo (salvo diverse specifiche).

## MAGIA IN BREVE

Se un incantesimo richiede un TS (Tiro Salvezza), la sua CD (Classe di Difficoltà) è 8 + modificatore della tua caratteristica da incantatore + Bonus di Competenza. Se invece richiede un tiro per colpire con incantesimo, il tuo bonus è modificatore + Competenza. Molti effetti potenti chiedono Concentrazione: si spezza se lanci un altro effetto a concentrazione, se diventi incapacitato o se, subendo danni, fallisci un TS su Costituzione (CD 10 o metà dei danni, arrotondata per difetto, la più alta). Per bersagliare qualcosa serve un percorso libero: la Copertura Totale blocca linea di effetto e linea di vista.

## CONDIZIONI COMUNI

**Prono.** Ti rialzi spendendo parte del movimento; chi ti colpisce in mischia ha Vantaggio, tu tiri a distanza con Svantaggio.

**Afferrato.** La tua Velocità è 0 finché non ti liberi.

**Trattenuto.** Non ti muovi, subisci Svantaggio agli attacchi e i nemici hanno Vantaggio nel colpirti.

**Invisibile.** I tuoi attacchi hanno Vantaggio; chi ti attacca ha Svantaggio finché non ti individua.

**Spaventato/Avvelenato.** In genere impongono Svantaggio a prove o attacchi; il DM specificherà al bisogno.

## I PANINI DEL RE

Nel Burger King-Dom, le ricette sono leggenda. **I Panini sono consumabili che si preparano con gli Ingredienti giusti e si mangiano in combattimento o tra gli scontri.** Funzionano come pozioni, ma hanno un'anima tutta loro.

Categorie di Ingredienti. Pane, Proteina, Fresco, Salsa, Speciale. I primi tre compaiono spesso ai mercati; gli Speciali si ottengono soprattutto dai mostri: ogni creatura può avere un proprio Ingrediente Firma, coerente con natura e pericolosità.

Raccolta. Dopo uno scontro, spendi circa 10 minuti per creatura sconfitta: prova di Sopravvivenza (Sopravvivenza) o Intelligenza (Natura). Una CD (Classe di Difficoltà) rapida in base al CR (Grado di Sfida): 10 (CR 0-1), 12 (CR 2-4), 14 (CR 5-8), 16 (CR 9-12). Successo: 1 unità dell'Ingrediente Firma; con un successo di 5+ oltre la CD ne ottieni 2.

**Preparazione.** Fuori dal combattimento, servono 10 minuti per panino, fuoco/attrezzi minimi e tutti gli ingredienti. Tira Sopravvivenza o usa gli Attrezzi da Cucina: al fallimento normale il panino riesce lo stesso (magari "non perfetto" nel gusto); con 1 naturale sprechi la ricetta. Puoi cucinare in batch (fino a tre panini negli stessi 10 minuti) con un'unica prova e -2 cumulativo per ogni panino oltre il primo.

**Consumare.** In combattimento è un'Azione (puoi imboccare

un alleato adiacente: tua Azione + sua Reazione). L'effetto è immediato. Per chiarezza al tavolo vale la regola del boccone: puoi avere un solo panino attivo alla volta; se ne mangi un secondo con effetto in corso, scegli quale dei due rimane.

## MOSTRI, INGREDIENTI

I mostri usano i blocchi statistiche. Assegna a ogni famiglia 1-2 Ingredienti Firma distribuiti per rarità, così da sostenere la progressione fino al 12°. I mercati civili vendono Pane/Proteina/Fresco comuni; gli Speciali arrivano come bottino, ricompense o rarità da intenditori.

**Per un'esperienza più completa la sezione della storia è pensata per essere letta Solo dal DM**

*I testi che appaiono nelle box come questa sono pensati per essere letti ad alta voce ai giocatori quando i loro personaggi arrivano per la prima volta nel punto indicato dalla storia, come descritto nel testo.*

Questo manuale è compatibile con altri giochi di ruolo, potete giocare con le regole che il DM preferisce: la storia funziona anche con altri sistemi. Buona caccia... e buon appetito

## MINI-GLOSSARIO (ripasso rapido)

**CD** = Classe di Difficoltà • **CA** = Classe Armatura • **PF** = Punti Ferita • **DV** = Dadi Vita • **TS** = Tiro Salvezza • **CR** = Grado di Sfida • **AoE** = Area d'Effetto • **Vant./Svant.** = Vantaggio/Svantaggio

## CREA IL TUO PERSONAGGIO

### 1) Intestazione della scheda

Compila i riquadri Nome Personaggio, Classe, Specie, Livello, XP nell'intestazione. Più in basso hai i tracker per Ispirazione, Classe Armatura (CA), Iniziativa, Velocità, Percezione Passiva, PF (Punti Ferita), DV (Dadi Vita) e Tiri Salvezza contro la Morte. Trovi anche le liste di Abilità, i box per Attacchi e Incantesimi, Competenze (armi/armature/strumenti), Altre Competenze e i pannelli Privilegi e Tratti / Privilegi di Classe / Bonus di Razza. Useremo questi campi man mano.

### 2) "Descrivi il tuo personaggio"

Nella tua scheda c'è un riquadro dedicato: usalo al posto di background/lingue. Scrivi chi sei, che vuoi, che paura hai, come combatti. Bastano 4-6 righe: ti serviranno per giocare e al DM per agganciare la storia.

### 3) Scegli la Specie

**Specie disponibili:** Umano, Elfo, Nano, Halfling, Tiefling, Gnomo, Mezzorco, Dragonide. Annota Specie, Taglia (quasi sempre "M") e Velocità. Se la tua impaginazione prevede un Bonus di Razza, registralo nel box dedicato (es. +1 a una caratteristica, Scurovisione, ecc.).

### 4) Scegli la Classe

Scrivi la classe nella riga "Classe" e una riga di identità nel box

"Descrivi il tuo personaggio". Le classi BK (i capitoli completi arriveranno dopo) sono:

- **Guerriero:** colpi pesanti, resistenza, presenza sul fronte.
- **Ladro:** mobilità, precisione, caccia e ricognizione.
- **Paladino:** giuramento, difesa, mazzate sante.
- **Bardo:** carisma, supporto, cucina di potenziamento.
- **Magò:** controllo e sorprese elementali.
- **Druïdo:** spine, radici, cure verdi.
- **Chierico:** fede, protezioni, miracoli.
- **Warlock:** patto fiammeggiante, raggi e maledizioni.

Non serve altro qui: le scelte di sottoclasse/incantesimi e i privilegi numerici li prenderai dalle pagine di classe.

### 5) Genera i Punteggi di Caratteristica

Scegli uno seguenti metodi e poi assegna i 6 valori a **For, Des, Cos, Int, Sag, Car:**

- Array Standard: 15, 14, 13, 12, 10, 8 (rapido e bilanciato).
- 4d6, scarta il più basso (sei volte).

Ogni punteggio di caratteristica genera un modificatore che userai nei tiri pertinenti (prove, tiri per colpire, CD, danni quando indicato).

$(\text{punteggio}-10)/2$  arrotondato per difetto.

Esempi: 10 → +0, 12 → +1, 14 → +2, 8 → -1, 6 → -2. Valori sotto 10 danno modificatori negativi; di norma il massimo è +5 (punteggio 20), salvo effetti speciali. Segna il modificatore accanto a ogni caratteristica nella scheda.

### Tabella rapida

<b>1:</b>	-5
<b>2-3:</b>	-4
<b>4-5:</b>	-3
<b>6-7:</b>	-2
<b>8-9:</b>	-1
<b>10-11:</b>	+0
<b>12-13:</b>	+1
<b>14-15:</b>	+2
<b>16-17:</b>	+3
<b>18-19:</b>	+4
<b>20:</b>	+5

Promemoria: quando il DM ti chiede una prova, tira d20 + modificatore della caratteristica rilevante + PB se sei competente.

### Dritte flash (se non sai dove mettere i numeri):

**Guerriero/ paladino** → For/Cos alte;

**Ladro/Bardo** → Des/Car;

**Magò** → Int;

**Druïdo/Chierico** → Sag;

**Warlock** → Car.

## 6) Bonus di Competenza (PB) e Abilità

Segna il PB in scheda: +2 ai livelli 1–4, +3 ai livelli 5–8, +4 ai livelli 9–12. Aggiungi il PB solo quando sei competente (Abilità, TS, armi/armature/strumenti, attacchi con incantesimo, CD (Classe di Difficoltà) dei tuoi incantesimi).

Spunta sulla scheda le Abilità in cui sei competente (lista completa già stampata sulla tua scheda).

## 7) CA, Iniziativa, Velocità, Percezione Passiva

CA (Classe Armatura): senza armatura 10 + mod Des; con armatura/scudo segui il calcolo base indicato dall'equipaggiamento o dalle capacità (sceglie uno solo come base).

Iniziativa = il tuo mod Des (scrivilo nel campo).

Velocità: dalla Specie (mettila nella riga "Velocità").

Percezione Passiva = 10 + bonus a Sag (Percezione); se hai Vantaggio/ Svantaggio a tali prove, aggiungi +5/-5.

## 8) PF (Punti Ferita), DV (Dadi Vita) e Tiri Salvezza

PF si calcolano partendo dal Dado Vita (DV) della classe + il bonus di Costituzione (Cos).

1° livello (valore fisso): prendi il massimo del tuo DV + mod Cos.

Livelli successivi: ogni volta che sali di livello devi tirare il DV e aggiungere il modificatore di Costituzione (Cos)

<b>Classe</b>	<b>DV</b>	<b>PF 1° lv.</b>	<b>PF livelli successivi</b>
<b>Guerriero</b>	d10	10 + Cos	1d10 + mod Cos
<b>Paladino</b>	d10	10 + Cos	1d10 + mod Cos
<b>Bardo</b>	d8	8 + Cos	1d8 + mod Cos
<b>Chierico</b>	d8	8 + Cos	1d8 + mod Cos
<b>Druido</b>	d8	8 + Cos	1d8 + mod Cos
<b>Ladro</b>	d8	8 + Cos	1d8 + mod Cos
<b>Warlock</b>	d8	8 + Cos	1d8 + mod Cos
<b>Mago</b>	d6	6 + Cos	1d6 + mod Cos

In ogni caso non guadagni mai meno di 1 PF per livello.

**Morte & stabilizzazione:** a 0 PF cadi Incosciente e tiri TS contro la Morte ad ogni tuo turno: 10+ successo, 9– fallimento; 3 successi ti stabilizzano, 3 fallimenti ti uccidono; 20 naturale ti rialza a 1 PF; 1 naturale conta doppio fallimento. Compila l'area Successi/Fallimenti sulla scheda quando serve.

**Ispirazione:** tienila vuota all'inizio; il DM te la assegna quando meriti un reroll eroico (massimo 1).

## 9) Attacchi & Incantesimi

**Compila per ciascuna arma:** Nome, Munizioni (se serve), Danno/Tipo e il Bonus al Tiro per Colpire.

**Formule base:**

**Mischia** = mod For + PB;

**Distanza** = mod Des + PB;

Ai danni aggiungi lo stesso modificatore usato per colpire con quell'arma (salvo eccezioni).

## Se lanci magie, annota:

CD dei TS (Classe di Difficoltà) = 8 + mod dell'abilità da incantatore + PB;

**Bonus agli attacchi con incantesimo** = mod abilità + PB;  
Trucchetti/Slot/Preparati li compilerai nella Pagina 2 della scheda (dedicata a Trucchetti & Inventario).

## 10) Competenze e Strumenti

Nelle sezioni Competenze e Altre Competenze spunta

**tutto ciò che sai usare:** armi, armature/scudi e strumenti. La tua scheda elenca già una ricca selezione (es. Cuoco, Alchimista, Erborista, Fabbro, Giochi, Scasso, Travestimento, Cartografo, Inventore, Mescitore, Navigatore, Musicali, Veicoli—Terra/Acqua, ecc.). Scegli quelle con senso per il tuo personaggio e scrivile/spuntale qui.

## II) Privilegi e Tratti / Privilegi di Classe / Bonus di Razza

Privilegi di Classe: lascia lo spazio per i tratti del 1° livello (dal capitolo classi).

**Privilegi e Tratti:** annota capacità narrative (tratti di specie o personali) che contano in gioco.

**Bonus di Razza:** registra qui eventuali bonus semplici decisi per la tua Specie nel sistema BK.

La colonna "Valore / Usi utilizzati / Bonus / Nr." vicino agli slot abilità/attacchi può funzionare da tracciatore di usi (per privilegi, oggetti, panini, cariche).

### Pagina 2

## 12) Caratteristica da Incantatore

Segna l'abilità usata dalla tua classe per le magie:

Mago → Intelligenza (Int)

Chierico/Druido → Saggezza (Sag)

Bardo/Warlock/Paladino → Carisma (Car)

(Se non lanci magie, lascia vuoto.)

## 13) CD dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco con Incantesimi

Riprendi le formule già indicate:

CD TS incantesimi = 8 + mod Caratteristica da incantatore + PB

Bonus attacco con incantesimo = mod Caratteristica + PB

Scrivile nei rispettivi riquadri in alto. Esempio: Int 16 (+3) e PB +2 → CD 13, Bonus +5.

## 14) Trucchetti (trucchetti)

Nella tabella "Incantesimi e Trucchetti" elenca i trucchetti conosciuti (riga "Nome"). Usa le colonne Livello (= 0), Tempo di lancio, Gittata, Note (componente V/S/M, durata, "C" se richiede concentrazione, "Rit" se rituale). I trucchetti non consumano slot: non devi scalarli.

## 15) Incantesimi per livello

Sotto ai trucchetti, elenca gli incantesimi di 1°, 2°, ecc. Con le

stesse colonne (Nome, Livello, Tempo di Lancio, Gittata, Note).

Nella colonna Note segna dettagli utili (concentrazione “C”, rituale “Rit”, danni, condizioni).

Se la tua classe conosce incantesimi (es. Bardo/Warlock), elenca solo quelli conosciuti.

Se la tua classe prepara incantesimi (es. Chierico, Druido, Mago, Paladino), elenca il tuo repertorio e userai il box “Preparati” per indicare quelli attivi oggi.

## 15) “Preparati” e gestione degli slot (le righe N°)

Accanto alla tabella trovi più righe “N°”: usale come contatori.

Classi che PREPARANO (Chierico/Druido/Mago/Paladino): nel riquadro “Preparati” scrivi quante magie puoi preparare oggi (secondo la tua classe). Metti una X accanto ai Nomi delle magie attualmente preparate.

**Slot per livello:** per ogni livello di incantesimo, nella riga “N°” scrivi slot totali (es. “N°: 2”) e barraine uno ogni volta che lanci un incantesimo di quel livello. Ripristina gli slot al riposo lungo (Warlock: al riposo breve, secondo le regole della classe).

Se la tua classe conosce magie (Bardo/Warlock), usa “N°” per annotare magie conosciute e, separatamente, gli slot disponibili; in gioco barrerà solo gli slot.

## 15) Inventario

Nel riquadro “Inventario” elenca equipaggiamento, armi, armature, strumenti e oggetti consumabili. Per gli oggetti a usi/ricaricate, puoi segnarti “N°”/spunte a fianco (es. 3 frecce → N° 3, poi ↓ 2, ↓ 1). Aggiorna dopo acquisti, ritrovamenti e consumi.

## Oro in tuo possesso

Nel box “Oro in tuo possesso” tieni il totale della tua ricchezza. Se usi più valute, puoi annotare conversioni (ma tieni sempre un totale in oro per praticità).

## Ingredienti (BK)

Nel riquadro “Ingredienti”:

Barra (X) ogni ingrediente che possiedi.

Scrivi il numero in possesso accanto al nome (es. “Scaglie di peperoncino: 4”).

Quando li consumi per ricette/pozioni/panini speciali, scala la quantità e lascia la spunta se ne rimane almeno 1 (togli la spunta quando vai a 0).

## RAZZE E BONUS

Razza	Taglia	Velocità	Tratti chiave
<b>Dragonide</b>	Media	9 m	Discendenza draconica; Arma a Soffio (cono 4,5 m o linea 9×1,5 m; TS Des; 1d10→4d10; usi = PB/risp. lungo); Resistenza al tipo di danno; Volo draconico al 5° livello (10 min, 1/risp. lungo)
<b>Nano</b>	Media	9 m	Resilienza Nanica (res. Veleno e vantaggio ai TS contro Avvelenato); Robustezza Nanica (+1 PF per livello); Conoscenza della Pietra (Tremorsense 18 m. per 10 min, PB/risp. lungo).
<b>Elfo</b>	Media	9 m	Retaggio Elfico (scegli Lignaggio: Drow/Alto/Silvano; incantesimi a livelli 1/3/5; Wood Elf +1,5 m velocità); Ascendenza Fata (vantaggio vs Ammaliato); Sensi Acuti (competenza: Intuizione/Percezione/Sopravvivenza); Trance (riposo lungo in 4 ore)
<b>Gnomo</b>	Piccola	9 m	Astuzia Gnoma (vantaggio ai TS Int/Sag/Car); Lignaggio: di Foresta (Minor Illusion; Speak with Animals PB/giorno) oppure di Roccia (Mending, Prestidigitazione; piccoli congegni).
<b>Halfling</b>	Piccola	9 m	Coraggioso (vantaggio vs Spaventato); Agilità Halfling; Fortuna (ritira i 1 ai d20); Naturalmente Furtivo (puoi Nasconderti se oscurato da una creatura più grande).
<b>Mezzorco</b>	Media	9 m	Slancio d'Adrenalina (Dash come Az. Bonus + PF temp. = PB, usi = PB/risp. breve o lungo); Vigore Inarrestabile (resti a 1 PF 1/risp. lungo).
<b>Tiefling</b>	Media	9 m	Retaggio Diabolico (scegli Abyssal/Chthonic/Infernal: resistenza + trucchetti; incantesimi ai livelli 3 e 5); Presenza Ultramondana (Thaumaturgy).
<b>Umano</b>	Media	9 m	Intraprendente (Ispirazione Eroica a fine riposo lungo); Abile (una competenza in abilità a scelta); Versatile (un feat d'Origine; consigliato Skilled).



# DRUIDO

## CIRCOLO DEL RACCOLTO RABBioso

**I druidi del Raccolto Rabbioso** piegano la vitalità delle piante e la trasformano in una questione di tattica pura: fanno sbocciare semi da battaglia per attaccare, proteggere, controllare il terreno. La loro lettura della natura li rende alleati strategicamente insostituibili: capaci di sostenere il gruppo, ma anche di agire con un arsenale vegetale che si adatta ad ogni situazione.

### Incantesimi del Circolo

Ottieni gli incantesimi seguenti ai livelli indicati del druido. Sono sempre preparati e non contano nel tuo limite di incantesimi preparati.

#### Livello Incantesimi

- 3°** Intrappolare, bacca benefica
- 5°** Crescita di spine, restaurazione inferiore
- 7°** Crescita vegetale, evoca animali
- 9°** Tralcio afferrante, piaga

### Semi da Battaglia (2°)

**Scegli un tipo di seme dalla lista sottostante.** Ai livelli 4°, 8° e 12° scegli un seme aggiuntivo.

**Creare un Seme.** Come Azione, spendi 1 uso di Forma Selvatica per far sbocciare un seme in uno spazio libero che vedi entro 9 m. Il seme è una creatura vegetale Piccola (CA 15; PF =  $5 \times$  il tuo livello da druido; Velocità 0; Immunità: veleno, psichico; Resistenze: perforante non magica; Condizioni immuni: accecato, assordato, affascinato, spaventato, prono). Usa il tuo bonus di competenza e obbedisce ai tuoi comandi. Dura 1 ora, finché non scende a 0 PF o finché non lo congedi (nessuna azione).

**Comandi.** Ogni tuo turno, come Azione Bonus, ordini al seme di usare la sua Azione. Se non riceve ordini, si difende. Come Azione Bonus, puoi far strisciare radici e tralci per spostare un tuo seme fino a 3 m.

### Semi disponibili al 2° livello

**Maistragliatrice.** Pop Storm. in un cono di 4,5 m; ogni creatura nel cono esegue un TS Des contro la tua CD Incantesimi. Infili 1d8 danni perforanti (metà con successo) alle creature all'interno del cono.

**Jalapugno.** Botta picchiante. Usando il tuo bonus per colpire con incantesimi effettua un attacco in mischia contro un bersaglio entro 1,5 m.; a colpo: 1d8 + Sag contundente e allontana il bersaglio di 1,5 m.

**Tirasole.** Olio di semi. Effettua un attacco in una linea di 9 m × 1,5 m; le creature all'interno devono effettuare un TS Cos contro la tua CD Incantesimi. Subiscono 1d8 danni radianti, dimezzati in caso di successo, e il tracciato emette luce intensa fino al tuo prossimo turno; le creature illuminate non ottengono vantaggio per invisibilità contro chi si trova nel tracciato.

**Cetriolio.** Intralciare. Scegli una creatura entro 3 m del seme; Il bersaglio effettua un TS su Forza contro la tua CD Incantesimi o è trattenuto fino all'inizio del tuo prossimo turno. Indipendentemente dall'esito, l'area di 3 m attorno al seme diventa terreno difficile scivoloso fino all'inizio del tuo prossimo turno (l'olio vegetale lo provoca; le creature che si muovono lì devono superare TS Des o cadono prone).

**Crescita Rigogliosa.** I danni dei semi aumentano di 1d8 ai livelli da druido 6°, 10° e 14°.

### Scorza Dura (6°)

**Resistenze.** Ottieni resistenza al veleno e vantaggio ai tiri salvezza contro l'avvelenamento.



**Potenza Vegetale.** Una volta per turno, quando un tuo seme o un tuo incantesimo infligge danni, aggiungi +Sag a quel tiro di danno.

### Muro di Lattuga (10°)

Come Reazione, quando tu o un alleato entro 9 m che puoi vedere venite colpiti da un attacco, **fai germogliare un muro di foglie che si ripiega in uno scudo istantaneo**. Il bersaglio ottiene +5 alla CA fino all'inizio del tuo prossimo turno, compreso contro l'attacco che ha innescato la reazione, e viene protetto da dardi incantati come se fosse sotto l'effetto di scudo.

**Usi disponibili:** pari al tuo bonus di competenza per riposo lungo.

### Sovrano del Campo (10°)

**Passo del Raccolto.** Ignori il terreno difficile creato da piante; non puoi essere intrappolato o rallentato da piante non magiche.

**Raccolto fruttifero.** Puoi avere fino a 3 semi attivi contemporaneamente. Quando spendi 1 uso di Forma Selvatica per far germogliare un seme, puoi creare due piante dello stesso tipo (in spazi distinti). Con una sola Azione Bonus di ordine, attivi tutte le Azioni delle piante verso la creatura ostile più vicina.

### Marea Verde (14°)

**Fioritura Rabbiosa.** Quando fai germogliare un seme, fai eseguire immediatamente un'azione aggiuntiva a ciascuno dei tuoi semi attivi, oltre ai loro normali comandi nel tuo turno.

**Ciclo della vita.** Quando una creatura muore entro 6m da te, recupera un uso di Forma Selvatica.



# BARDO

## COLLEGIO DEL BARDBECUE



I bardi del collegio del Bardbecue fondono spettacolo e mestiere: un supporto poliedrico che anima il gruppo con performance trascinanti, logistica da campo e una nonchalance tale da ammaestrare le fiamme

Per piegare i nemici o per preparare vivande che rimettono in sesto gli alleati. Dialettica piccante, ritmo preciso, mille perizie: questo collegio vive dove calore e carisma si incontrano.

### Tratti del Collegio

Scegliendo il Collegio del Bardbecue al 3° livello, ottieni le seguenti capacità; altre si sbloccano al 6° e 14° livello.



### Bonus di Competenza (3°)

Ottieni competenza in Strumenti da cuoco e Intimidire o Persuasione (a tua scelta).

Se sei già competente negli Strumenti da cuoco, raddoppi il bonus di competenza alle prove che li usano.

### Fiamme Addomesticate (3°)

Impari i trucchetti controllare fiamme e produrre fiamma.

Per te sono trucchetti da bardo e non contano nel limite dei trucchetti conosciuti.

Inoltre, una volta per riposo lungo, come Azione puoi plasmare una Sfera Infuocata entro 18 m senza usare spell slot: la sposti, la raddoppi/dimezzi, le dai forma (parole, simboli, un emblema) fino a 1 minuto. Le fiamme così guidate non danneggiano gli alleati a tua scelta.

### Ispirazione Fiammeggiante (3°)

Quando una creatura usa il tuo Dado di Ispirazione Bardica, può scegliere uno di questi effetti invece dell'uso normale:

**On Fire.** Se l'ispirazione fiammeggiante è utilizzata su un tiro per colpire e l'attacco colpisce, aggiungi il risultato del dado come danni da fuoco e il bersaglio emette debole luce (3 m) fino all'inizio del tuo prossimo turno; fino ad allora non può beneficiare dell'invisibilità. Se l'uso è legato a una prova abilità o tiro salvezza, la creatura ottiene anche PF temporanei pari al risultato del dado.

### Cucina di Campo (3°)

Al termine di un riposo breve o lungo, puoi preparare razioni rinvigorenti per un numero di creature pari al tuo bonus di competenza (incluso te). **Chi mangia entro 1 ora ottiene PF temporanei pari al tuo modificatore di Carisma + il tuo Dado di Ispirazione Bardica (minimo 1).**

Una creatura può beneficiare di questa capacità una volta per riposo.

### Danza delle Braci (6°)

**Scintilla Tattica.** Reazione, quando un alleato entro 18 m infligge danno con un attacco o incantesimo: spendi 1 uso di Ispirazione Bardica per aggiungere al danno il tuo Dado di Ispirazione come fuoco e rendere il bersaglio accecato fino all'inizio del tuo prossimo turno. Se il bersaglio fallisce un TS Costituzione contro la tua CD Incantesimi, non può effettuare reazioni fino a quel momento.

**Fuoco Maestoso.** Una volta per turno, quando infliggi danni da fuoco con un incantesimo da bardo o con una capacità del Bardbecue, aggiungi il tuo modificatore di Carisma al tiro di danno e ignori la resistenza al fuoco del bersaglio (non l'immunità).

### Capotavola della Corona (14°)

Con una performance di 10 minuti durante un riposo (breve o lungo) allestisci un Convito Rinvigorente per te e fino a 6 creature a tua scelta entro 9 m. Fino al prossimo riposo lungo, ciascuna creatura ottiene:

- PF temporanei pari a  $2 \times$  il tuo Dado di Ispirazione Bardica (si applicano al termine della performance);
- La prima volta che fallisce un tiro salvezza, puoi aggiungere il tuo Dado di Ispirazione Bardica al tiro, senza spendere un uso di Ispirazione (una volta per creatura);
- Vantaggio alle prove con Strumenti da cuoco e alle prove Carisma (Intrattenere).

**Dopo aver usato questa capacità, non puoi riutilizzarla finché non termini un riposo lungo.**

# CHIERICO

## DOMINIO DEL DIGIUNO

**Chierici dell'Ordine del Digiuno** servono il regno prevedendo pericoli e carestie, cercando e accogliendo eroi dal multiverso e leggendo i segni del destino. La loro dottrina è semplice e dura: rinuncia per ottenere chiarezza. Quando non vedono più dalla fame, riescono a superare la soglia del corpo fisico, apprendo il terzo occhio: divinazione più nitida, illusioni indebolite, mente affilata. Restano, però, soldati rispettati, pronti al supporto e al corpo-a-corpo.

### Incantesimi del Dominio

Ottieni gli incantesimi di dominio al 1°, 3°, 5°, 7° e 9° livello. Sono sempre preparati e non contano nel numero di incantesimi che prepari ogni giorno

#### livello incantesimi

- 1°** individuazione del magico, camuffare sé stessi
- 3°** vedere invisibilità, calmare le emozioni
- 5°** chiaroveggenza, schema ipnotico
- 7°** occhio arcano, invisibilità superiore
- 9°** scrutare, modificare memoria



### Privilegi del Dominio

Scegliendo i Chierici dell'Ordine del Digiuno ottieni ulteriori capacità ai 2°, 6°, 8° e 17° livello.

#### Proficienze Bonus (1°)

Ottieni competenza nelle armature pesanti e in Intuizione o Percezione (a tua scelta).

#### Rito del Digiuno (1°)

*Hai imparato a piegare la rinuncia in lucidità.*

**Azione bonus.** entri nello stato di Chiarezza del Digiuno per 1 minuto. Finché dura, hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione, Intuizione) e Intelligenza (Indagare); inoltre riconosci come tali le illusioni semplici (immagini silenziose, travestimenti minori): non scompaiono, ma ne percepisci la "stonatura".

Lo stato termina se mangi o bevi volontariamente (pozioni incluse).

**Usi disponibili.** pari al tuo bonus di competenza per riposo lungo.

Inoltre, puoi resistere il doppio del tempo senza cibo prima di subire gli effetti di fame.

#### Canalizzare Divinità: Smascherare l'Inganno (2°)

Con un'Azione presenti il tuo simbolo sacro e richiami il vuoto che punge l'illusione.

Per 1 minuto, in un raggio di 9 m da te, le illusioni proiettano un alone lattiginoso e le creature amiche hanno vantaggio alle prove e ai tiri salvezza di Intelligenza per individuarle o difendersi dai loro effetti; le creature invisibili o camuffate vengono contornate da un filo di luce (non annulli l'invisibilità, ma le si può individuare e non concedono vantaggio per invisibilità contro le creature nell'aura);

quando una creatura nell'aura effettua un tiro salvezza contro un'illusione o un ammaliamiento, può aggiungere il tuo modificatore di Saggezza al tiro (una volta per creatura, durante la durata).

#### Terzo Occhio Divino (6°)

*Quando la fame supera il rumore del corpo, l'Occhio si apre.*

#### Ottieni Scurovisione magica che ignora l'oscurità magica.

Mentre sei in Chiarezza del Digiuno o quando i tuoi PF sono pari o inferiori alla metà del massimo, ottieni anche e Truesight entro 3 m.

Inoltre, sei resistente ai danni psichici finché l'Occhio è attivo.

#### Colpo dell'Asceta (8°)

**Ottieni Colpo Divino.** Una volta per turno, quando colpisci con un attacco con arma, infliggi 1d8 danni psichici addizionali. Al 14° livello i danni aumentano a 2d8.

#### Ascesi del Vuoto (17°)

*La rinuncia è diventata metodo.*

**Ottieni truesight 9 m e immunità alla condizione affascinato, addormentato o accecato.** Inoltre, una volta per riposo lungo, puoi lanciare visione del vero senza spendere slot né componenti.

# WARLOCK

## PATRONO DEL FUOCO PRIMORDIALE

Alcuni signori infernali hanno capito una cosa semplice: con il loro fuoco infernale non sanno creare, solo distruggere. Ma nel Burger King-Dom nessuno è escluso: grazie ad uno scambio di Burgers Magici, i Signori dei Diavoli mandano alle cucine della Griglioteca il fuoco più puro, e di tanto in tanto gli stessi diavoli mandano apprendisti a studiare—sperando di cambiare la propria cultura. Questi **warlock** stringono un patto con la Fiamma Primordiale, un'entità elementale antica, impersonale, più vicina a una legge del mondo che a un sovrano.

### **Lista di Incantesimi Estesi**

Il fuoco è il tuo vocabolario, il tuo unico credo. Ottieni i seguenti incantesimi estesi; sono sempre aggiunti alla tua lista di warlock.

#### **livello incantesimi**

- 1°** assorbire elementi, mani brucianti
- 2°** sfera infuocata, raggio rovente
- 3°** palla di fuoco, protezione dagli elementi
- 4°** muro di fuoco, evoca elementale
- 5°** immolazione, colonna di fiamma



## Tratti del Patrono

### **Scintilla Originaria (1° livello)**

**Trucchetti bonus.** Impari create bonfire e Controllare le Fiamme. Contano come trucchetti da warlock per te e non fanno numero sul limite conosciuto.

**Pelle Ignifuga.** Ottieni resistenza ai danni da fuoco.

**Fiamma nel Raggio.** Quando utilizzi uno slot incantesimo per lanciare una magia che prevede danni di fuoco, puoi aggiungere il tuo modificatore di Carisma a un tiro di danno dell'incantesimo (una volta per turno).

**Eldritch Blast.** Il danno dei raggi dei tuoi Eldritch Blast diventa di fuoco e può incendiare oggetti infiammabili non indossati o trasportati.

**Vincolo elementale.** Tutte le tue magie sono limitate all'elemento del fuoco, non puoi generare effetti che prevedano altre origini elementali.

### **Conduttore Bianco (6° livello)**

**Calore irresistibile.** I tuoi incantesimi e effetti che infliggono fuoco ignorano la resistenza al fuoco delle creature.

**Ancora più caldo:** Quando infliggi fuoco a una creatura immune, puoi scegliere di farle subire comunque metà dei danni, per un numero di volte pari al tuo bonus di competenza per riposo lungo.

**Ribollire l'aria (reazione).** Quando una creatura che puoi vedere ti colpisce, puoi creare una distorsione di calore: le creature ostili hanno svantaggio al prossimo tiro per colpire contro di te prima dell'inizio del tuo prossimo turno.

### **Anima Ignifuga (10° livello)**

**Occhi di Brace.** La leggera/pesante occultazione alla vista dovuta a fumo o vapore non ti impone svantaggio; vedi attraverso il fumo come se fosse aria pulita entro 18 m.

**Naturalmente Abbrustolito.** Sei immune ai danni ambientali da calore/fuoco non magico; mantieni resistenza al fuoco magico.

**Rivelazione termica.** Una volta per turno, quando una creatura che puoi vedere subisce danni da fuoco entro 9 m da te, puoi conoscerne classe armatura attuale e se ha resistenza/immunità a fuoco o freddo (nessuna azione).

### **Avatar della Prima Fiamma (14° livello)**

Come Azione, una volta per riposo lungo puoi assumere per 1 minuto la forma dell'Avatar:

- guadagni velocità di volo 9 m, immunità ai danni da fuoco e resistenza ai danni da freddo;
- le creature ostili che terminano il turno entro 3 m da te subiscono danni da fuoco pari al tuo mod. Carisma;
- i tuoi incantesimi di fuoco ignorano immunità (infliggono metà danno alle creature immuni);
- **Lampo di brace:** una volta per turno, dopo aver lanciato un trucchetti o incantesimo che infligge fuoco, puoi teleportarti di 6 m in uno spazio non occupato che vedi e che sia adiacente a una fiamma (magica o non magica).

### **Invocazioni Eldritch (opzionali)**

Puoi scegliere queste invocazioni oltre a quelle standard, se possiedi questo patrono.

**Passo di Brace (prereq 5°).** come Azione Bonus, ti teletrasporti di 4,5 m in uno spazio adiacente a una piccola fiamma entro 18 m che vedi.

**Sguardo di Bracciere (prereq 7°).** ottieni Scurovisione 18 m che penetra oscurità magica generata da effetti di fuoco; hai vantaggio alle prove per individuare trappole basate su calore/pressione.

**Ribellione Ustionante (prereq 9°).** quando utilizzi una reazione per colpire una creatura, puoi spingerla di 3 m e azzerarne la velocità fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**Cicatrice Incandescente (prereq 12°),** la prima volta in ciascun tuo turno che infliggi danni di fuoco a una creatura, essa subisce ulteriori danni aggiuntivi, pari al tuo bonus di competenza, all'inizio del suo prossimo turno (una creatura può subire questo effetto da te una volta per round).

# GUERRIERO

## FAME DI BATTAGLIA

**Il Guerriero** sfrutta il bilanciamento tra nutrizione e digiuno per adattarsi a ogni scontro. Trae potenziamenti dal cibo ingerito e incanala, quando sceglie il digiuno, una furia disciplinata che ricorda la cieca ira dei barbari. È una via offensiva, senza giri di parole: pressione costante, tenuta mirata, gestione delle finestre di danno.

### Tratti dell'Archetipo

Scegliendo la Fame di Battaglia al 3° livello, ottieni le capacità seguenti; ulteriori capacità ai 7°, 10°, 15° e 18° livello.

### Menù Potenziato. (3°)

Quando consumi cibo (razione, panini BK, ecc.), puoi attivare, come parte della stessa azione, uno stile metabolico che dura 1 minuto. Scegline uno:

**Vigore:** Ottieni +2 ai danni con attacchi con armi.

**Salute:** Ottieni +1 alla CA e PF temporanei pari al tuo bonus di competenza (una volta quando attivi l'effetto).

**Energia:** Ottieni +3 m alla velocità e vantaggio ai TS Des contro effetti che vedi (come trappole e incantesimi).

Non puoi avere più di un Menù attivo alla volta. Riattivarlo sostituisce l'effetto precedente.

### Fame di Battaglia. (3°)

Come Azione Bonus, se non hai un Menù attivo, entri in Fame di Battaglia per 1 minuto:

- Raddoppia i modificatori e i bonus sui Tiri Salvezza
- Puoi scegliere di effettuare i tiri per colpire con svantaggio.
- Se colpisci, puoi aggiungere 1d10 + Modificatore Cos al danno.
- Resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.
- La Fame di Battaglia si spegne se in un tuo turno non effetti almeno un attacco o non subisci danni. Termina immediatamente se mangi o bevi volontariamente (pozioni incluse).

**Usi disponibili:** pari al tuo bonus di competenza per riposo lungo.

### Metabolismo d'Acciaio (7°)

- Ottieni resistenza al veleno e vantaggio ai TS contro avvelenamento ed esaurimento da fame/Marce forzate.
- Mangiata Rapida. Puoi consumare cibo come Azione Bonus (invece che Azione).
- Quando attivi Menù Potenziato, puoi condividere una versione ridotta dell'effetto con un numero di alleati entro 3 m pari al tuo bonus di competenza: ciascuno ottiene PF temporanei = tuo mod Costituzione (min 1) oppure +1.5 m velocità (a scelta di ciascun alleato) per 1 minuto.

### Doppio Ciclo (10°)

**Switch Metabolico.** Una volta per riposo breve o lungo, quando Menù Potenziato termina (o lo termini come Azione Bonus), puoi entrare subito in Fame di Battaglia senza spendere



un uso. Quando invece Fame di Battaglia termina, è la battaglia stessa ad averti saziato. Puoi quindi attivare Menù Potenziato, senza spendere azioni o consumare cibo.

### Disciplina Implacabile (15°)

**Fame Lucida.** Durante Fame di Battaglia, ottieni vantaggio ai TS Sag e Immunità a spaventato; quando tiri 1 su un dado di danno di un tuo attacco con arma, puoi ritirarlo una volta.

**Dieta Ferrea.** Con Menù Potenziato attivo, ottieni vantaggio ai TS Cos per mantenere la Concentrazione e riduci di 2 ogni danno non magico subito.

### Apice Metabolico (18°)

Una volta per riposo lungo, come Azione, attivi completamente il tuo metabolismo per 1 minuto; Menù Potenziato e Fame di Battaglia sono entrambi attivi (seleziona uno stile per Menù potenziato all'attivazione). Gli effetti si sommano; il bonus ai danni della Fame diventa +3. Terminano entrambi insieme.



**Il Furfante Goloso** è un **Ladro** che ha acquisito abilità da cacciatore, e che estrae risorse dai bersagli colpiti per trasformarle in spinta metabolica per sé e per il gruppo. Niente furti di gioielli: qui si parla di nutrienti, vitamine e tempismo.

### Tratti dell'Archetipo

Ottieni i seguenti tratti al 3°, 9°, 13° e 17° livello.

#### Sharing is Caring (3°)

**Foraggiatore Arcano:** Competenza in Strumenti da cuoco e Kit da erborista. Scegli una tra Sopravvivenza, Indagare o Natura: ottieni Competenza (se già competente, ottieni Perizia). Hai vantaggio per identificare componenti utili su creature/piante e individuare scorte commestibili sul campo.

**Furto Nutritivo:** Un numero di volte pari al tuo bonus di competenza per riposo lungo, quando colpisci una creatura con un attacco che applica Attacco Furtivo, puoi distillare un'essenza vitale e scegliere un'opzione:

**Estrazione di Vigore:** Ottieni PF temporanei pari al tuo bonus di competenza + mod. Des (min 1).

**Estrazione di Rapidità:** Fino all'inizio del tuo prossimo turno rubi 3m velocità e non provochi attacchi di opportunità dal bersaglio colpito, che viene rallentato di 3m fino al prossimo turno.

**Estrazione di Durezza:** Ottieni +2 alla CA fino all'inizio del tuo prossimo turno. La CA del bersaglio scende di 2 fino all'inizio del suo prossimo turno.

Non puoi applicare più di una di queste opzioni allo stesso attacco.

#### Gioco di prestigio (9°)

**Raccolto Rapido.** Quando porti a 0 PF una creatura o ottieni un critico con un'arma a finezza o leggera, puoi immagazzinare il potere derivante da Furto nutritivo e creare un Estratto a scelta. Puoi conservarlo fino al prossimo riposo lungo.

**Passi Silenti.** Il terreno naturale leggero non fornisce penalità alla Furtività; ottieni vantaggio alle prove di Furtività se parzialmente celato dall'ambiente naturale.

#### Vitaminario da Campo (13°)

Durante un riposo breve o lungo, prepari fino a 3 Estratti Vitaminici Potenziati. Per consumare un Estratto, è richiesta un'Azione Bonus; la durata è 1 ora, salvo diversa indicazione.

Scegli per ogni Estratto uno e uno solo dei seguenti profili:

- **Vitamina A** – Vista Affilata. +2 a Percezione e Indagare; se possiedi Scurovisione, aumenta di 6 m (altrimenti ottieni Scurovisione 18 m).
- **Vitamina B** – Sprint Neuromuscolare. +3 m velocità; vantaggio a Acrobazia e Rapidità di Mano.
- **Vitamina C** – Resistenza Attiva. Resistenza al veleno e vantaggio ai TS Cos contro malattie per la durata.

Puoi avere un solo Estratto attivo per volta; ingerirne un altro sostituisce il precedente.



#### Predazione Magistrale (17°)

**Doppio Bottino.** Una volta per turno, quando applichi Attacco Furtivo, puoi attivare Furto Nutritivo senza consumarne gli usi. Inoltre, un alleato entro 9 m che vedi ottiene uno dei seguenti bonus fino all'inizio del tuo prossimo turno (a tua scelta): +3 m velocità, +1 CA, oppure PF temporanei pari al tuo Bonus di Competenza.

**Depredare.** Una volta per riposo lungo, quando infligi Attacco Furtivo, marchi il bersaglio: scegli una resistenza che possiede (escluse immunità). Il bersaglio deve effettuare un TS Sag contro la tua CD (8 + PB + Des). In caso di fallimento, perde quella resistenza per 1 minuto; in caso di successo, la perde fino alla fine del tuo prossimo turno.

# MAGO

## MAGO MOLECOLARE

**Il Mago Molecolare** studia come cambiare lo stato della materia e orchestrare interazioni elementali. La sua forza è la sequenza: colpisce con un elemento per “preparare” il bersaglio, poi ne applica un altro per sfruttarne la vulnerabilità tattica. Una sottoclasse per chi vuole conoscere le regole... per poi riscrivere. Sfrutta sublimazioni, cristallizzazioni e pressioni mirate, modulando calore e impulso come un chimico da campo. Accumula stack reattivi, innesca combo a catena e piega le leggi per proteggere, controllare, devastare

### Tratti della Tradizione

Ottieni questi privilegi al 2°, 6°, 10° e 14° livello.

### Magia Molecolare (2°)

**Savant Molecolare.** Copiare nel grimorio incantesimi che infliggo acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono ti costa metà oro e metà tempo. Ottieni competenza in Strumenti da alchimista o Strumenti da cuoco (a tua scelta).

**Manipolazione di Stato.** Impari due trucchetti di controllo della materia a tua scelta tra: Controllare Acqua, Controllare le Fiamme, Modellare la Terra, Folata di Vento. Per te sono trucchetti da mago e non contano nel limite.

**Sequenza Elementale.** Quando danneggi una creatura con un incantesimo o un trucchetto di fuoco la marchi come “Temperata” fino alla fine del tuo prossimo turno. Se la danneggi di nuovo, mentre è Temperata, con un tipo di danni elementali diverso, puoi attivare una di queste risonanze (non richiede nessuna azione), che infligge effetti aggiuntivi oltre al danno normale:

- **Acido** – Corrosione: la CA del bersaglio è -2 fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Freddo** – Shock termico: la sua velocità si riduce di 3 m fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Fuoco** – Combustione: il bersaglio subisce 1d6 fuoco all'inizio del suo prossimo turno.
- **Fulmine** – Neuroblocco: non può effettuare reazioni fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Tuono** – Concussione: il bersaglio viene spinto di 3 m; se fallisce un TS Forza cade prono.

Puoi attivare la risonanza di Sequenza Elementale un numero di volte pari al tuo bonus di competenza per riposo lungo; puoi avere più bersagli Temperati, ma una sola risonanza può attivarsi per turno.

### Chimica del Sapore (6°)

**Emulsione Elementale.** Quando lanci un incantesimo che infligge danni elementali, puoi suddividere i dadi di danno tra due tipi a tua scelta tra i danni elementali. Questo non garantisce lo stato di Temperato al bersaglio. In alternativa, puoi convertire tutti i danni del tuo incantesimo in uno qualunque dei cinque tipi.

**Variazione di consistenza:** Se il bersaglio è Temperato, utilizzando Sequenza Elementale puoi scegliere di ignorare le resistenze di quel bersaglio per il tuo prossimo attacco.



### Punto di Fumo (10°)

**Reroll termico.** Una volta per turno, quando tiri i danni di un tuo incantesimo elementale, puoi ritirare un numero di dadi di danno pari al tuo modificatore di Intelligenza (min 1) e tenere i nuovi risultati.

**Sequenza Migliorata.** Le risonanze di Sequenza Elementale infliggono anche +1d8 danni del secondo tipo applicato (oltre agli effetti elencati). Inoltre, se il tuo incantesimo colpisce più creature Temperate, puoi far scattare la risonanza su due di esse nello stesso turno, spendendo un solo uso di Sequenza Elementale.

### Sintesi Totale (14°)

Una volta per riposo lungo, quando lanci un incantesimo di 1° livello o superiore che infligge uno dei cinque tipi elementali, puoi innescare una reazione a catena:

**Sinterizzazione.** Tutte le creature entro 3m dal bersaglio dell'incantesimo vengono Temperate.

**Azione Bonus.** Dopo il primo incantesimo lanchi immediatamente un secondo incantesimo di 1°–3° livello che infligge un tipo elementale diverso dal primo, e scatena Sequenza Elementale su tutte le creature ostili entro 3m.

# PALADINO

## GIURAMENTO DEL BURGER KNIGHT

I Burger Knight sono paladini dell'Ordine Reale, divisi in due scuole: la Shake-a-Lot (difesa e gelo) e la King's Blade (assalto e fiamme). Il loro potere scorre dalla Corona del Burger King: il giuramento è un patto diretto col sovrano.

Al 3° livello scegli una scuola: Shake-a-Lot o King's Blade. La scelta determina Incantesimi del Giuramento, Canalizzare Divinità, Aura e capacità di livello 15 e 20.

### I Precetti del Burger Knight

Lealtà alla Corona. Il Re è fonte e limite del potere. Guardia del Dominio. Prima proteggi i deboli, poi spezza la minaccia.

### Incantesimi del Giuramento

Questi incantesimi sono sempre preparati e non contano nel limite. Usa la tabella della tua scuola.

### Shake-a-Lot (Gelo & Difesa)

#### livello incantesimi

- 3°** Eroismo; Assorbire Elementi
- 5°** Vincolo Protettivo; Scudo della Fede
- 9°** Tempesta di Nevischio; Protezione dall'Energia
- 13°** Tempesta di Ghiaccio; Libertà di Movimento
- 17°** Cono di Freddo; Muro di Ghiaccio

### King's Blade (Fiamme & Assalto)

#### livello incantesimi

- 3°** Punizione Ustionante; Mani Brucianti
- 5°** Raggio Rovente; Punizione Marchiante
- 9°** Palla di Fuoco; Arma Elementale (Fuoco)
- 13°** Muro di Fuoco; Scudo di Fuoco (Caldo)
- 17°** Colpo Infuocato; Immolazione

### Tratti del Giuramento

#### Canalizzare Divinità • Marchio della Corona (3°)

Ottieni Canalizzare Divinità (2 opzioni, diverse per scuola). Le tue Punizioni Divine possono infliggere radiante oppure fuoco (King's Blade) o freddo (Shake-a-Lot), scelto a ogni uso.

### SHAKE-A-LOT — Incanalare Divinità

**Scudo del Gelo.** Azione. ondata di brina. Tu e gli alleati entro 9 m ottenevi resistenza al freddo e +1 CA contro il primo attacco prima del tuo prossimo turno. Le creature ostili che iniziano entro 3 m hanno velocità -3 m fino a fine turno.

### KING'S BLADE — Incanalare Divinità

**Giudizio della Griglia.** Azione: fiammata controllata. Tu e alleati entro 9 m aggiungete +Car (min +1) ai danni del prossimo attacco prima del tuo prossimo turno; il danno è fuoco.

### Aura della Corona (7°)

La tua aura è 3 m; a 18° livello diventa 9 m. Gli effetti dipendono dalla scuola.

**Aura del Gelo Vigile — Shake-a-Lot.** Tu e gli alleati nell'aura ottienevi resistenza al freddo e +2 CA. Le creature ostili che iniziano nell'aura hanno velocità -3 m fino a fine turno.

**Aura delle Braci — King's Blade.** Tu e gli alleati nell'aura ottienevi resistenza al fuoco. Una volta per turno, quando tu o un alleato colpite con un'arma nell'aura, potete aggiungere danni da fuoco pari al tuo mod. Carisma.



### Maestria del Maestro (15°)

**Punizione Congelante — Shake-a-Lot.** Quando usi Punizione Divina: aggiungi +1d8 freddo e il bersaglio ha velocità -3 m fino all'inizio del tuo prossimo turno. Se la sua velocità era già 0, TS Cos: fallito, è stordito fino all'inizio del tuo prossimo turno. Inoltre, quando usi Imposizione delle Mani, puoi dare al bersaglio resistenza a contundente, perforante e tagliente da armi non magiche fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**Punizione Ardente — King's Blade.** Quando usi Punizione Divina: puoi infliggere fuoco invece di radiante e aggiungere +1d8 fuoco; quell'attacco ignora la resistenza al fuoco del bersaglio. Se fallisce un TS Cos, prende fuoco e subisce danni da fuoco pari al tuo mod. Carisma all'inizio del suo turno per 1 minuto (o finché spende un'Azione per spegnersi).

### Campione della Corona (20°)

**Shake-a-Lot — Avatar dei Picchi.** Immunità al freddo; ti muovi su superfici ghiacciate/verticali senza prove; ignori terreno difficile da gelo/neve. Una volta per turno, quando colpisci con arma, aggiungi +1d8 freddo e puoi tentare di congelare a terra il bersaglio (TS Forza o resta intrappolato fino alla fine del tuo prossimo turno). Gli alleati nella tua Aura del Gelo Vigile ottengono PF temporanei pari al tuo mod. Carisma all'inizio del loro turno. Durata 1 minuto, 1/ riposo lungo.

**King's Blade — Campione della Forgia.** Immunità al fuoco, resistenza al freddo; emanai luce intensa 6 m e fioca 6 m. Una volta per turno, quando colpisci con arma, aggiungi +2d8 fuoco e puoi teletrasportarti fino a 3 m in uno spazio visibile adiacente al bersaglio o a una fiamma. Le tue Punizioni ArdentI trattano le immunità al fuoco come resistenze per la durata. Durata 1 minuto, 1/ riposo lungo.

# Burger King's QUEST

**Qui inizia la tua avventura.** Le griglie scoppiettano, l'aria sa di spezie e vento freddo: nel Burger King-Dom qualcosa si è incrinito. Una corona tace, antiche ricette sfumano nei sogni e un sottile dubbio serpeggiava tra città brulicanti, boschi innevati e fortezze battute dal vento. Sta a te radunare coraggio e compagni, seguire piste nascoste, affrontare enigmi e creature, scegliere se agire nell'ombra o imporre la tua forza. Ogni lancio di dado può cambiare il destino. Prepara l'equipaggiamento, affila i sensi: il regno ti attende. **Sei pronto a entrare nella storia?**



## CAPITOLO 1

# IL BANCHETTO DEGLI EROI

Durante il normale svolgimento delle loro giornate, i personaggi vengono raggiunti da un improvviso e irresistibile profumo di griglia. Sorpresi ma affamati, scoprono che ai loro piedi è apparso un piccolo scrigno, che presenta un timbro in ceralacca a cui è attaccato un biglietto, che recita "Mordimi per banchettare fra gli Eroi".

*"All'apertura dello scrigno si scatena il più dolce fra gli odori che un Eroe possa sognare: profumo di griglia e di gloria, che riporta alla mente le più grandiose gesta vissute nella propria vita di avventurieri. Dare un morso è quasi un riflesso automatico: mentre i sapori e i ricordi si mischiano, un cerchio magico appare ai piedi degli Eroi, generando una fiamma che scalda senza bruciare e che li avvolge completamente, distorcendo lo spazio circostante."*

### Il Salone del Duke of Doubt

I personaggi si ritrovano sul tappeto rosso del Salone degli Specchi – la sala d'accoglienza privata del Duke of Doubt. Specchi d'argento pendono dal soffitto riflettendo molteplici scene di avventure degli Eroi, probabilmente un espediente magico di Divinazione. Il Duke of Doubt vestito di velluto cremisi, li accoglie con un sorriso tirato e spiega loro perché sono stati invitati, e la legge principale del Burger King-Dom: qui il gusto del Re definisce la realtà.

Contemporaneamente, porge loro degli inviti sigillati in ceralacca giroscopica, che sulla busta recitano "Grill & Glory" con il sigillo del Burger King.

**Grill & Glory:** il tradizionale banchetto e principale evento del dominio, raccoglie tutti i più grandi Eroi al tavolo per condividere le proprie avventure con il Burger King. Parteciparvi è considerato un grandissimo onore in tutti i piani e domini del multiverso.

**Domande e Risposte:** in seguito alle domande degli Eroi, una prova di Insight o Persuasione CD 15 rivelano l'impazienza del Duke of Doubt e un vago fastidio quando si nomina il Burger King.

### King's Drive

Gli Eroi vengono invitati a salire su una carrozza, per raggiungere la Home of the Whopper, il castello del Burger King in cui si terrà il banchetto. Alla guida c'è Sir Peengo, cavaliere del Duke of Doubt, dal sorriso amichevole e dalla parlantina allegra, che contrastano con la corporatura esile e la grande padella-scudo sulla schiena. Durante il tragitto Sir Peengo chiacchiera nervosamente: rivela che «oggi serve fare bella figura» perché il Duke of Doubt non tollera ritardi.

Se i personaggi desiderano scoprire di più, con un Tiro di Persuasione CD 13 Peengo ammette che spesso si perde in chiacchiere e viene punito per i suoi continui ritardi.

Durante il percorso succedono una serie di imprevisti:

**Navigatore Sbadato:** nel girarsi a parlare con gli Eroi, sir Peengo non nota di aver preso la direzione sbagliata ad un incrocio, causando ritardo. Un tiro di Percezione CD 15 da parte degli Eroi permette di tornare in carreggiata.

**Spuntino?:** l'odore di griglia di un chiosco Reale a bordo strada cattura l'attenzione del convoglio. Gli Eroi e Sir Peengo effettuano un Tiro Salvezza su Costituzione CD 18, in caso di 2 o più fallimenti si fermano per qualche assaggio. Ottengono tutti 4 punti ferita temporanei, ma accumulano ritardo.

**Un cucciolo in difficoltà:** Tra i cespugli si sentono dei miagolii sofferenti. Si tratta di un gattino la cui testa è rimasta incastrata in un bicchiere gettato per terra. Con una prova di Destrezza CD15 gli Eroi riescono a catturare e liberare il gatto, che si sdebita facendo coccole e fusa e garantendo un punto ispirazione al suo benefattore.

### L'ingresso furtivo

Giunti in ritardo ai cancelli, Sir Peengo nota le torce spente e il portone chiuso – segno che la cerimonia è già iniziata. Timoroso dell'ennesima punizione, propone di usare un corridoio laterale (il Corridoio Fragrante) che passa vicino alle cucine, per arrivare direttamente nella sala del ricevimento.

**La prova del Cuoco:** Per passare inosservati gli Eroi devono superare un Tiro su Furtività CD 10. In caso di fallimento, un cuoco scatena due Cockatrici per rincorrere gli intrusi.

### Il Banchetto in stallo

*"La Sala delle Braci è silenziosa. Lunghe tavolate imbandite sono fiancheggiate da ospiti addormentati, il profumo di Burger che si mischia alla cera delle candele che fumano spente. In fondo, una scena ancora più incomprensibile: il Burger King giace svenuto mentre il Duke of Doubt lo trascina via, fuori dalla sala. Prima di sparire nel buio, prende la corona scintillante dalla testa del Re, e la ripone in una borsa dimensionale."*

*Dall'altro lato della stanza, Sir Shakealot è riverso sull'armatura, immobilizzato da quello che pare essere un incantesimo di sonno potenziato. Il silenzio della sala è interrotto solo dal Wizard of Fries, che zampilla olio bollente singhiozzando, prima di teletrasportarsi in un lampo di patatine."*

### Sir Peengo in trappola

Sir Peengo capisce di aver peggiorato la situazione, rivelando a degli estranei un piano che doveva vederli addormentati come gli altri ospiti, e lancia Sonno tentando di addormentare gli Eroi. Un check di Percezione CD 14 permette di notare il gesto prima che lanci l'incantesimo.

Sir Peengo CR ½: Guardia reale con CA 16 (scudo-padella), PF 27, attacchi Mazza +4 (1d6+2 contundente) e Padella Rimbalzo (reazione, impone Svantaggio). Ha un anello magico che racchiude 3 cariche della magia Sonno. Cariche aggiuntive possono essere spese per castare la magia di un livello più alta, fino al terzo livello.

Ogni 3 round prova a fuggire verso una porta laterale; se bloccato cede.



## CAPITOLO 2

# LA RICETTA SEGRETA

### Possibili Finali

**Interrogatorio:** Sotto i 4 Punti Ferita, Sir Peengo supplica pietà: rivela che Sir Shake-a-Lot può essere svegliato con il suo panino preferito, preparandolo con gli ingredienti ritrovabili nella Grialoteca secondo la Ricetta Segreta. Sir Peengo consegna agli Eroi anche un oggetto magico, la Lente d'Ingrandi-Menti, da utilizzare per entrare nei ricordi di Sir Shake-a-Lot e scoprire il suo panino preferito.

**Perquisizione:** In caso Sir Peengo non sia in grado di parlare, i giocatori troveranno l'anello, privo di cariche, la Lente d'Ingrandi-Menti, che una volta presa in mano e puntata su Sir Peengo incosciente, aprirà i ricordi dei suoi ultimi istanti e i suoi ultimi pensieri, che sveleranno parte dei piani del Duke of Doubt e daranno indizi su come utilizzare la Lente, e su come svegliare gli ospiti.

*“Una terribile consapevolezza cala sugli Eroi: con la corona del Burger King nelle mani del Duke of Doubt, non è solo la tradizione del Grill & Glory a essere in pericolo. L’intero dominio dipende dalla salvezza del Burger King. Né Sir Shake-a-Lot né il Wizard of Fries possono fermare il Duke of Doubt nel loro stato attuale. C’è solo una cosa da fare: rimboccarsi le maniche, e guadagnarsi un sontuoso banchetto al tavolo del Re, con un’altra impresa gloriosa.”*

Una volta reso innocuo Sir Peengo, gli Eroi possono concentrarsi sul risolvere la situazione davanti ai loro occhi. Appoggiando la Lente d'Ingrandi-Menti sulla fronte di Sir Shake-a-Lot, incanalando energia arcana e utilizzando una carica dell'oggetto, il mondo si dissolve in particelle di ghiaccio. Gli Eroi scivolano in un corridoiostellato dove frammenti di ricordi scorrono come pagine fiammegianti. Al termine, una porta di pietra conduce a una serie di episodi della vita di Sir Shake-a-Lot.

### Labirinti di Ricordi

Tira 1d6 per determinare il numero di ricordi da attraversare per raggiungere la memoria chiave. Ogni sconfitta all'interno di un ricordo espelle gli Eroi: subiscono 1 livello di Esaurimento e rientrano riprendendo dalla stanza in cui hanno interrotto. Il mondo è immaginario, perciò ogni Labirinto di Ricordi inizia con tutti i PF e le risorse a disposizione, mantenendo Ispirazioni e livelli di Esaurimento.

## IL DUNGEON DEI RICORDI

### d6 Ricordo-Stanza

### Incontro suggerito (CR totale = livello PG ÷ 2)

- |   |   |  |
|---|---|--|
| 1 | <b>Campo di Addestramento:</b> statue animate attaccano Sir Shake-a-Lot e Burger King | 2 x Cavaliere  |
| 2 | <b>Miniere di Spezie Naniche:</b> bestie fameliche avvolte da fumo.                   | 3 x Spicy Slime + nebbia pesante (mezz'oscurità)                             |
| 3 | <b>Fuga dai GrigliOrchi e Ponte Ardente</b> che crolla a intervalli.                  | Skill-challenge (Atletica/Acrobazia CD 14, 3 successi prima di 2 fallimenti) |
| 4 | <b>In soccorso dei soccorritori:</b> salvare due bambini da un Barometz.              | 1 x Barometz da sconfiggere entro 3 turni                                    |
| 5 | <b>Forest delle Mandragole:</b> Piante risvegliate.                                   | 4 x Mandragole   |
| 6 | <b>La Cucina da Campo:</b> pentole volanti impazzite.                                 | 1 x Mimic (forma di pentolone)   |

## Stanza del Tesoro - Il Primo Whopper

Una volta completate tutte le stanze, i PG entrano in un salone circolare dove campeggiano lunghe tavolate. Al centro, un giovane Burger King arrostisce patties su una griglia con le sue fiamme divine. Al suo fianco due giovani in armatura: Sir Shake-a-Lot e il Duke of Doubt. Un tiro passivo di Percezione 14 rivela tre panini su un basso altare girevole. Ognuno viene servito a un personaggio specifico: un Whopper per Sir Shake-a-Lot, un Bacon King per il Burger King e un Crunchicken per il Duke of Doubt.

### Prova del Panino:

Check Intuizione CD 12 per riconoscere solo il panino di Sir Shake-a-Lot, imparandone la ricetta.

Un totale di 20 o superiore permette di riconoscerli tutti e tre, associandoli alle preferenze dei rispettivi personaggi, e imparando tutte e tre le ricette.

Il panino riconosciuto correttamente si illumina fino ad abbagliare completamente la stanza, e il suo profumo pervade gli Eroi, dando loro modo di ricordarlo per ritrovarne uno nelle tavolate del banchetto.

## Risveglio di Sir Shake-a-Lot

*“Con un crack della sua armatura ghiacciata, Sir Shake-a-Lot sussulta, sentendo il profumo della carne alla griglia nell’aria e, ancora prima di parlare, sferra un morso al panino davanti a lui.*

*Istantaneamente, spalanca gli occhi e ricomincia a tremare: è il chiaro segno che è finalmente tornato in sè”.*

Quando Sir Shake-a-Lot si ricompone, ringrazia gli Eroi e, su domanda del gruppo di Eroi, condivide con loro i dettagli di quanto successo all’inizio del banchetto, prima che il Duke of Doubt mettesse in atto il suo piano, e delle sue prossime mosse per salvare il Burger King. Sir Shake-a-Lot condivide i dettagli che ricorda di sua spontanea volontà, ma le domande degli Eroi possono aiutarlo a recuperare dettagli che la sua mente, ancora leggermente offuscata, può omettere.

**I Sospetti:** Ricorda dell’inusuale arrivo di un pagliaccio in abiti giallo-rossi, un vecchio monaco in completo bianco e una ragazza dalle trecce rosse assieme al Duke of Doubt, che era solito evitare gli ospiti fino al momento del banchetto, e con i quali non aveva mai condiviso la sua carrozza prima di questa occasione. Se gli Eroi domandano altri dettagli, Sir Shake-a-Lot li invita a “sfogliare” i ricordi degli ospiti addormentati per scoprire quali fossero i loro obiettivi.



[Sir Shake-a-Lot]

**I Tranelli del Barone:** La disposizione dei tavoli per il banchetto era insolita e aveva lasciato Sir Shake-a-Lot sorpreso, ma le rassicurazioni del Duke of Doubt lo avevano convinto che fosse tutto a posto. Appena è stato servito il banchetto però, in un attimo la situazione è cambiata: il Duke of Doubt, avvicinatosi al Wizard of Fries con uno strano monoculo in mano, emette un'aura di potere arcano, probabilmente della scuola dell'Illusione, che ha avvolto il Wizard of Fries, modificandone il comportamento. Nello stesso momento, i Cavalieri del Dubbio, disposti a cerchio nella stanza, hanno iniziato a intonare una magia che ha rivelato il cerchio magico nascosto sotto le decorazioni, addormentando tutti gli ospiti in sala. Da lì in poi, anche Sir Shake-a-Lot ha perso conoscenza, e non ricorda altro.

**La via di fuga:** La sicurezza della Home of the Whopper non avrebbe dovuto permettere la fuga del Duke of Doubt, vedendolo trasportare il Burger King privo di sensi. La stessa direzione presa dal Duke of Doubt al momento dell'uscita dalla sala del banchetto è sospetta. L'unica cosa che potrebbe averlo spinto a entrare nelle stanze del castello, sono i tomì magici del Wizard of Fries, custoditi nella Grigiloteca, che coincide con la direzione presa per uscire dalla stanza.

### Gli Strani Ospiti

Gli ospiti sospetti sono in una condizione di sonno profondo su tre tavoli adiacenti. Ogni ricordo si può esplorare con la Lente D'Ingrandi-Menti come un flash di 2 scene narrative, attraverso un Check su Arcano CD 16 che in caso di successo rivela le loro intenzioni e un dettaglio degli obiettivi del Barone all'interno della Home of the Whopper.

### Donald Clown

Un Bardo con ambizioni da cuoco, più bravo a raccontare le sue storie che a cucinare burger. Invidia la fama del Burger King fra gli Eroi, e ha portato in dono al Duke of Doubt delle Piastre Specchianti, che utilizza per cuocere i suoi burger, sperando di ottenere in cambio i segreti del sapore dei magici panini del Burger King. Sa che il Barone cerca un modo per cambiare il gusto dei panini nel Burger King-Dom.

### Il Pollonello

Un Monaco celebre per le sue frittture, ma che non è mai riuscito a far apprezzare i suoi panini dagli Eroi, che trovano irresistibile il glorioso sapore della griglia.

Ha insegnato al Duke of Doubt il suo metodo segreto per controllare la mente dei mostri della famiglia delle Cockatrici, rendendole estremamente aggressive e piccanti, in cambio delle ricette dei panini del Burger King. Sa che il Duke of Doubt cerca un modo per rendere inutilizzabili gli ingredienti nelle dispense del regno.

### Mandy

Una giovane strega la cui sorella, volendo imitare il Burger King, ha provato a raccogliere il favore degli avventurieri, aprendo chioschi in alcune aree del multiverso, senza ottenere però il riconoscimento che sperava. Nella speranza di ottenere un po' del suo prestigio attraverso le raccomandazioni del Duke of Doubt agli Eroi da lui contattati, ha portato in dono un tomo magico, con rituali per contattare creature demoniache. Sa che il Duke of Doubt cerca un modo per prendere il controllo del dominio, e aprire un portale verso un'altra dimensione..

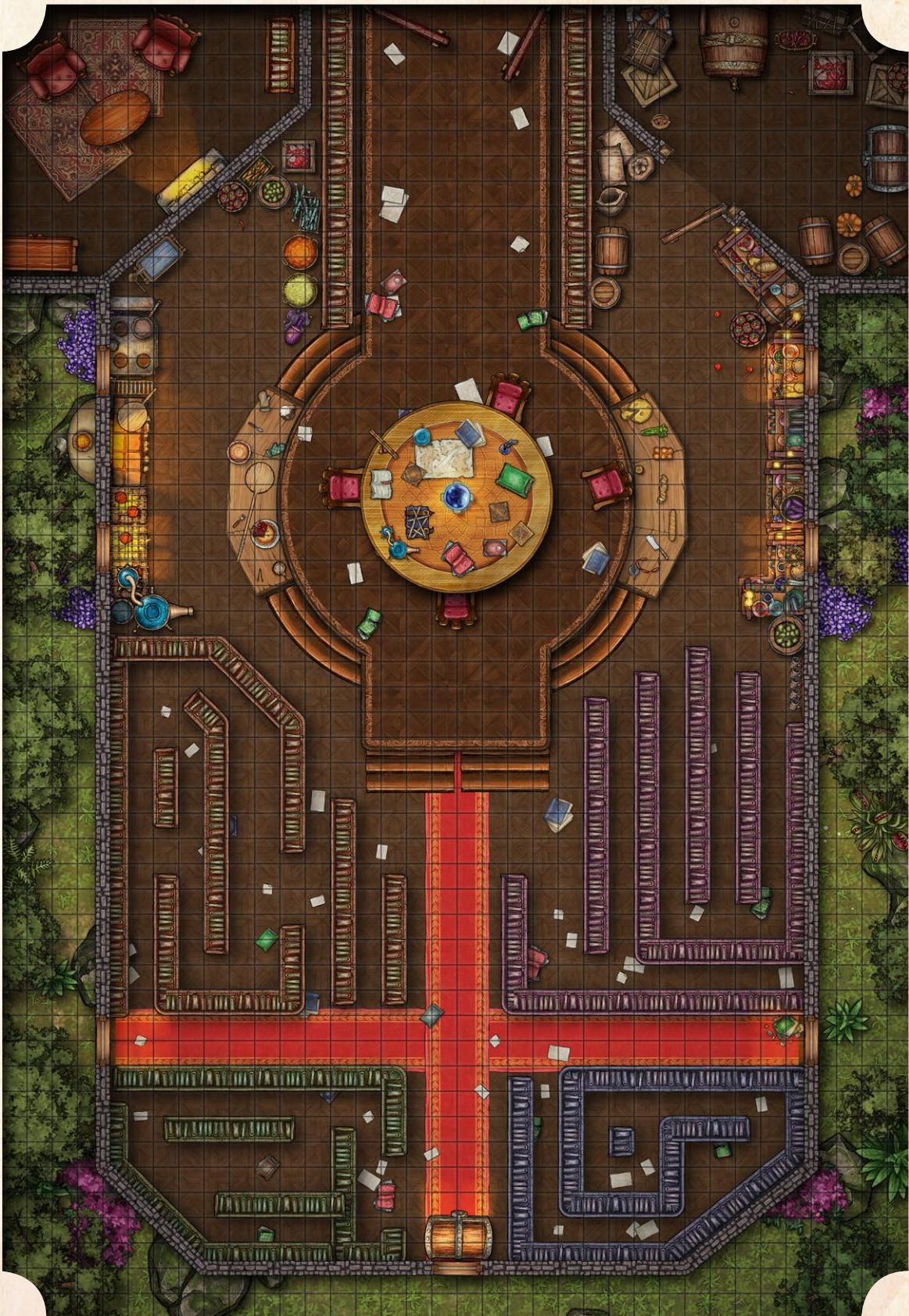
### La cucina non dorme mai

*"Nel silenzio surreale del salone dei banchetti riecheggiava un grido disperato: "AIUTO! IL PANINO MI HA MORSO! AIUTO!!!". La direzione da cui provengono le grida è la stessa da cui è fuggito il Duke of Doubt. Tutto sembra portare gli Eroi verso la fonte di tutto il cibo del regno: La Grigiloteca."*



[Wizard of Fries]

CAPITOLO 3  
**LA GRIGLIOTECA**





*“Tra bracieri sospesi e scaffali carichi di tomi unti, un Mezz’Orco vestito da cuoco reale è intrappolato contro un tavolo ribaltato.*

*Davanti a lui, un ammasso di pane si muove, apre la bocca e con un ghigno malefico si avvicina al cuoco, con l’intenzione di mangiarlo.”*

### La dispensa impazzita

Un abominio culinario – un Burger Thing nato dalle magie del Barone – incalza il cuoco, incollato al pavimento dalla paura. L’aria è densa di vapori; griglie roventi emettono fiamme e profumo di guai. Gli Eroi devono salvare il cuoco dal mostro e fermare per quanto possibile il caos che dilaga. Superato l’incontro, Cuorco, il cuoco mezz’orco, ringrazia con mani tremanti, conferma che «i libri stanno sputando mostri» e consegna un Crazy Cheese BBQ preparato in fretta prima del caos.

Per ogni enigma che gli Eroi decideranno di tentare di risolvere, tira un dado sulla tabella degli incontri casuali.

## ENCOUNTER CREATURE DISPENSA

1	4x Burger Thing	Si risvegliano dagli angoli degli scaffali intorno al party
2	3 x Cockatrici	Planano dalle travi sul soffitto sui membri del party più indifesi
3	1 x Cheese Golem	Gorgoglia minacciosamente fuori da un calderone
4	2 x Spicy Slime	Si solidificano da una macchia di salsa piccante agli estremi di una navata
5	2 x Assassin Vine	Germogliano da dietro una fila di libri su due scaffali adiacenti
6	2 x Mimic	Nascosti fra oggetti simili all’interno del corridoio percorso dal party

## Le Meraviglie della Griglioteca

*“L’ambiente è una contraddizione vivente: griglie e braci convivono con scaffali e cataloghi. Ogni libreria ha decine di scaffali, ogni scaffale decine di libri, ogni libro ha fermagli a forma di spatola e pagine che profumano di spezie.”*

La Griglioteca è al tempo stesso cucina, dispensa, biblioteca e studio del Wizard of Fries. Le sue sezioni si dividono in quattro aree, ognuna delle quali contiene libri dallo scopo diverso. Al centro della Griglioteca torreggia un enorme lampadario, con le sembianze del Wizard of Fries, sotto al quale è posizionato un tavolo rotondo pieno di libri, fogli di appunti e patatine fritte sparse.

**Ala dei Libri-Dispensa:** i libri celano ingredienti fisici tra le pagine. Ad esempio, dal Libro dell’Insalata si possono staccare foglie reali, dai tomi delle Carni si ottengono patties di carne di prima scelta. Estrarre correttamente gli ingredienti (Sopravvivenza o Arcano CD 13) produce 1d4 unità; farlo con fretta o scarsa perizia causa insuccesso, risultando nello spreco della pagina, che svanisce. Il Barone, con poteri ancora ignoti, ha corrotto molte di queste dispense, trasformando gli ingredienti in mostri, che scappano liberi non appena il libro viene aperto.

**Ala dei Libri di Storia:** i libri contengono informazioni sulla storia del Burger King-Dom e sulle gesta degli eroi che lo hanno visitato. Gli stessi eroi, grati per l’ospitalità del Burger King,

hanno spesso lasciato come omaggio vari oggetti magici, che sono stati utilizzati per proteggere e migliorare il regno e la vita dei suoi cittadini. Gli Eroi, consultandoli, possono trovarvi indicazioni per recuperare questi tesori, nascosti nelle varie zone esplorabili del regno.

**Ala dei Libri dei Mondi:** i libri contengono nozioni su altri piani di esistenza, domini e regni nel multiverso, oltre a una grande collezione di incantesimi di trasmutazione e di teoria su portali e altri collegamenti dimensionali. Con un check su Intuizione o Arcano CD 13 gli Eroi notano subito la mancanza di gran parte di essi, o quantomeno dei plausibili “originali”, con tutta probabilità rubati dal Duke of Doubt. Mancano i libri “Portali qui - Guida a porte e portali interdimensionali”, “Creature malvagie del piano astrale - Presentazioni e Precauzioni” e “Dominii e interferenze arcane - Leggi e rituali fondamentali”.

**Ala dei Libri-Ricetta:** i libri contengono formule che, una volta seguite e “cotte”, replicano gli effetti delle comuni pozioni. Contengono tutte le ricette passate, presenti e future preferite del Burger King, e si evolvono a seconda dei suoi gusti per magia, attraverso il collegamento diretto con la corona del re. Leggendo questi libri gli Eroi apprendono le ricette necessarie a creare i vari tipi di panino, così da poterle replicare nell’arco della campagna in base alle necessità.

## TABELLA EFFETTI PANINI

1	Whopper	Ripristina 1d6 + 3 PF; conferisce il bonus +2 ai tiri per colpire per 1 ora.
2	Bacon King	Ripristina 1d6 + 3 PF; conferisce il bonus +2 ai tiri salvezza per 1 ora.
3	Crazy Cheese BBQ Plant Based	Ripristina 2d6 + 3 PF; conferisce +3 a tutte le prove di caratteristica per 1 ora.
4	Big King	Ripristina 1d6 + 3 PF; conferisce +2 ai tiri per colpire con incantesimi per 1 ora.
5	Chicken Royale	Ripristina 2d6 + 3 PF; inoltre, dopo il consumo ottieni un bonus di +1 ai danni inflitti per 1 ora.
6	Crunchicken	Ripristina 2d6 + 3 PF; conferisce +2 alla CA per 1 ora.

## La sicurezza prima di tutto

Il Wizard of Fries è un costrutto guardiano amante dei libri; per proteggere le sue opere ha disseminate sette copie di mimici guardiani attorno a ogni volume autentico, e ogni mattina li mischia per essere sicuro che nessuno tranne lui possa individuarli. Quando qualcuno afferra il tomo sbagliato, la rilegatura si anima, rivelando la sua natura di mimici, e morde istantaneamente l'ignaro aspirante lettore. Per aiutarlo a ricordarsi la posizione dei tomi reali, un incantesimo perpetuo del Wizard of Fries genera indovinelli ed enigmi che restituiscono come soluzione una lettera, corrispondente allo scaffale, e un numero, corrispondente alla posizione del libro.

## Quizzard of Fries

Il Wizard of Fries ama i quiz e gli indovinelli, ma i cuochi in cucina sono sempre molto impegnati. Perciò hanno stabilito di comune accordo che, per quanto gli indovinelli possano cambiare, il modo di trovare la posizione corretta del libro rimanga sempre lo stesso. Una volta trovata la risposta, lo scaffale corretto corrisponderà alla terza lettera della soluzione, e la posizione del libro sarà indicata dal numero di lettere all'interno della soluzione (es. in caso la risposta corretta fosse BURGER KING, la posizione corretta sarebbe scaffale R, posizione 10). Ogni indovinello risolto dà accesso a un solo libro, e complessivamente risulteranno non essere stati rubati o corrotti solo 6 libri, divisi a piacimento tra libri di Ricette, per creare panini, e libri di Storia, per rintracciare oggetti magici.

*Non è da proposta ma alla fame dà risposta, croccante e rotondo è la fine del mondo.*

Anello di cipolla

*Giace imperiosa su un letto di brace e conquista tutti col suo aroma vivace, argentata lei nasce e rovente ci piace, anche se non ci somiglia del fuoco è la figlia, chi è?*

Griglia

*Crik Crok fa dentro al panino, mangiarla da sola fa bene al pancino, freschissima e sana dà un tocco di verde, chi la toglie dal burger non sa cosa si perde.*

Insalata

*Partendo dal pane e finendo col pane, come una giornata fa con le campane, se conti ogni salsa come un piano intero, quanti strati ha il Bacon King 3.0?*

Dodici

*Stanno allo specchio come due gemelli, uguali a vedersi, entrambi son belli, ma quando li annusi il tuo naso ci pensa, fra Bacon King e Bacon King Smokey, qual è la differenza? Maionese al Bacon*

*Una sfera dorata che rinchiede altro oro, quando la mordi cantan gli angeli in coro, dal Menù Burger King le mangi in un morso, indovini che sono o ti serve un corso?*

Chili Cheese Bites

## Nati Pronti

Gli Eroi escono dalla Griglioteca con provviste, ricette e un quadro più netto dei piani del Duke of Doubt: per spezzare i rifornimenti alle truppe di difesa del regno, ha reso impossibile procurarsi gli ingredienti per i cuochi e i comuni cittadini, facendo venire meno l'approvvigionamento di panini magici e dei rispettivi benefici in combattimento.

Tutto ciò per impedire ai cavalieri del regno di interrompere i suoi piani mentre raduna magie e conoscenze per un rituale volto a manifestare un'entità astrale malvagia.

Il capitolo successivo inizia a discrezione del Dungeon Master da pochi giorni a qualche settimana successiva a questi eventi, dando così l'opportunità di prepararsi ulteriormente cercando e ritrovando oggetti magici, o esplorando il regno in cerca di compagni o informazioni.

## CAPITOLO 4 AGGHIACCIATI E FRITTI

L'avventura riprende dopo alcuni giorni. Nel frattempo si scopre che il Burger King è stato portato dal Duke of Doubt nelle segrete della fortezza di Sir Shake-a-Lot, fortezza di addestramento dei cavalieri e di detenzione dei furfanti, dopo averne preso il controllo con i suoi nuovi poteri. Sir Shake-a-Lot chiede agli Eroi di infiltrarsi all'interno, e di liberare in segreto il Burger King, mentre lui si occuperà di distrarre le guardie all'ingresso.

## Lo Shake-a-Fort

*“La fortezza di montagna di Sir Shake-a-Lot sorge a picco sui Picchi Frullati, scolpita nel ghiaccio e nella roccia. Nelle sue viscere scorre un fiume glaciale che, attraversando le segrete, sbuca in un canale diretto alla Home of the Whopper. Ora bandiere violacee del Dubbio sventolano sulle torri.”*

Dalla strada di montagna gli Eroi possono tentare l'accesso dai camminamenti superiori con un'arrampicata controllata in cordata lungo le mensole di roccia. La scalata prevede una discesa di 15 metri su una parete ghiacciata. Per riuscire, gli Eroi devono superare una prova di Atletica o di Acrobazia CD 15, ripetuto tre volte, ognuno dei quali permetterà di calarsi e scendere di 5 metri. In caso di fallimento individuale, il primo Eroe a cadere viene sostenuto dal resto del party. Se più della metà del party fallisce, i restanti membri devono effettuare un Tiro Salvezza su Forza CD 16+1 per ogni membro caduto del party, per riuscire a fermare la loro caduta. In caso di insuccesso di uno o più membri, tutto il party precipita per un numero di metri ancora non scalato, ritrovandosi sul Parapetto dei Picchi.

Una volta entrati nella fortezza, se gli Eroi rimangono in combattimento per più di tre turni consecutivi, il rumore di combattimento attira altre due guardie. Se altri tre turni passano senza che il combattimento si fermi, viene suonato l'allarme e tutta la fortezza sarà in stato di allerta, causando la presenza di due guardie in ogni stanza.



## LIVELLO ALTO



### TORRI E CORPO DI GUARDIA



## 01. Parapetto dei Picchi

*“Fiocchi di neve si impigliano nelle merlature, Gargoyle decorativi guardano il gelido vuoto dei Picchi Frullati. Le orme sul ghiaccio disegnano un ritmo inconfondibile: pattuglie nervose che marciano senza sosta.”*

Il cammino di ronda domina la valle e collega le torri d'angolo. Due Cavalieri del Dubbio (usa lo Stat Block del Cavaliere, con l'aggiunta delle abilità di Spellcasting su WIS, il trucchetto Illusione Minore e le magiche Immagine Silenziosa e Spruzzo di Colori) puntano specchi riflettenti verso i tornanti al di sotto della fortezza: abbagliano e segnalano movimenti. Gli Eroi, se ancora in possesso delle attrezzature da scalata, possono usare i gargoyle come ancoraggi per calate rapide verso i livelli inferiori. Un pannello allentato dietro una feritoia nasconde un condotto verticale che scende alla Cappella del Braciere.

## 02. Torre delle Catene

*“Dal pozzo centrale sale il clangore di ferri mossi da ingranaggi, l'odore metallico di cavi tirati a forza.”*

Questa torre governa le saracinesche del cortile e le paratoie del canale. Una ruota dentata bloccata dal ghiaccio permette agli Eroi di scegliere: liberarla per far scattare un diversivo (grate che cadono, pattuglie che si disperdono) o bloccarla per isolare un intero settore. Dietro una parete d'ispezione, con una prova di Investigazione o Percezione CD 17 può essere scoperto un passaggio tecnico che sbuca nella Galleria dei Depositi al livello medio; una botola di servizio chiusa da un Arcane Lock discende invece alle Segrete Ghiacciate.

## 03. Sala delle Mappe

*“Tavoli coperti di pergamene, spilli a forma di spiedo, fili di corda rossa che collegano valichi e sentieri.”*

È il quartier generale tattico. Le carte descrivono pattugliamenti e turni di ronda aggiornati con grafia del Duke of Doubt. Analizzarle offre vantaggio nel muoversi fra i livelli senza farsi notare. Una libreria girevole, azionata tirando la cannuccia di un bicchiere di Smoothie decorativo, si apre su una scala a chiocciola che scende verso l'Armeria. Un lucernario con vetri smerigliati permette l'accesso dall'esterno a chi si cala dai tetti.

## 04. Cappella del Braciere

*“Un braciere sacro pulsava di calore costante. Le pareti recano nomi incisi dai veterani che vi hanno pattugliato negli anni.”*

Luogo di coesione per le truppe di Shake-a-Lot, ora profanato dalla magia del Dubbio, che lo fa bruciare con fredde fiamme viola. Riaccendere il braciere con un fuoco vero cancella l'illusione che vela parte dei corridoi, rivelando una porticina di servizio che raggiunge, tramite scalette interne, le Cucine della Fortezza al livello medio.

Sotto l'altare un cassone custodisce mantelli, insegne e un sigillo utile per farsi passare per Cavalieri del Dubbio.

## 05. Quarti del Comandante

*“Sotto un mantello appeso vibra ancora l'armatura di Sir Shake-a-Lot, come se tremasse da sola al ricordo della marcia.”*

Gli alloggi contengono ordini firmati dal Duke of Doubt che smistano prigionieri nelle segrete. Frugare con attenzione permette di trovare il diario delle chiavi con gli schemi delle serrature delle segrete e un mazzo incompleto. Con un tiro di Investigazione CD 18, una nicchia dietro il letto nasconde una scala a mano che sbuca nel sottotetto della Sala Mensa, permettendo di spiare il via vai dei cuochi e di evitare il cortile.



**LIVELLO MEDIO****CORTILE, SERVIZI E LOGISTICA****06. Cortile di Adunata**

*"Stivali marciando in cerchio attorno a un palo con un Arazzo del Dubbio. La neve è stata spazzata in cumuli che nascondono casse e punte di lancia."*

Il cuore della rocca connette torri, mensa, stalle e armeria è popolato di 6 Cavalieri del Dubbio. Attraversare allo scoperto alza il livello d'allerta, ma i cumuli di neve possono essere scavati per creare trincee improvvise o nascondersi nelle casse di armi. Una grata ai piedi del pozzo scende in un cunicolo di drenaggio che porta verso la Cisterna e, più in basso, al Canale delle Chiuse.

**07. Armeria e Forgia**

*"Incudini fredde, morsi di ferro, rastrelliere ordinate secondo un gusto maniacale. Il calore è spento, ma resta odore di braci latenti."*

Il mantice e le canne di ventilazione possono soffiare fumo per coprire una ritirata o ingannare sentinelle. Tra i banchi è nascosto un Burger Knight ferito, Sir Loin, pronto ad aiutare gli Eroi in caso fossero inseguiti, per poi aiutarli a calarsi verso un pozzo di cenere che cala direttamente nel canale delle chiuse (est) senza passare dal Cortile.

**08. Cucine di Fortezza e Sala Mensa**

*"Pentoloni tiepidi e spiedi fermi, panini duri in ceste di vimini. Chi cucina senza griglia non è sicuramente un Burger Knight."*

Le cucine ronzano a ritmi ridotti sotto il controllo di cuochi intimoriti.

Gli Eroi possono mascherarsi da personale, distribuire razioni per giustificare spostamenti o azionare il sistema di campanelli che richiama le pattuglie altrove. Un condotto di fumo praticabile conduce al tetto sopra la Cappella; una scala di servizio porta discretamente alle Stalle.

**09. Stalle**

*"Nitriti ovattati e zoccoli che battono come tamburi. Le mangiatore fumano dal vapore, ma a parte gli animali rinchiusi non sembra esserci nessuno."*

I destrieri addestrati dei Burger Knight, ora rinchiusi e nervosi per la nuova gestione, possono diventare un vantaggio se calmati con gesti esperti, attraverso una prova di Addestrare Animali o con razioni speziate trovate in Griglioteca. Nel pavimento corre un canale di letamaio che sfocia in una botola nascosta verso le Segrete, ma è richiesta un Tiro Salvezza su Costituzione CD 15 per poterlo attraversare senza soffrire un livello di Affaticamento dovuto al disgusto.

**10. Galleria dei Depositi e Cisterne**

*"Odore di legno, spezie e ferro bagnato. L'acqua gocciola ritmicamente, come un metronomo che scandisce l'allarme."*

Magazzini di scorte e tamburi d'acqua alimentano l'intera rocca. Tra barili di salsa sono celati due bauli reali con sigilli del Burger King: contengono scorte pregiate e un Wok 'n Roll. Una botola di ispezione scende al Canale delle Chiuse; un corridoio stretto conduce invece all'Armeria e alla Torre delle Catene.

**LIVELLO BASSO****SEGRETE E FIUME SOTTERRANEO****11. Segrete Ghiacciate**

*"Gallerie scavate nel ghiaccio azzurro formano una corona gelida attorno a un pozzo centrale. Il respiro si cristallizza in aria; ogni suono rimbalza come una lama sottile."*

Le celle sono blocchi traslucidi chiusi da griglie rinforzate. Due meccanismi di sicurezza dominano l'area e possono essere sia pericolo sia opportunità per gli Eroi:

**Supermagnete Runico:** Un monolite di pietra nera incastonato nella parete nord, quando attivato genera un campo che attira ogni oggetto metallico entro la galleria: lame, scudi, armature, manette. Una pedana di guardia controlla l'orientamento del monolite (leva a tre posizioni). Utilizzarlo richiede una prova di Intuizione CD 16.

Può essere fatto cadere minando i supporti.

**Smoothie Congelante:** Dal soffitto e dal pavimento si aprono valvole che riversano un frullato lattiginoso gelido: in pochi istanti il liquido alza il livello fino alle ginocchia e ghiaccia in croste che rallentano e irrigidiscono chiunque rimanga in sala.

**12. Canale delle Chiuse**

*"L'acqua corre limpida e veloce, portando rinfresco alla Home of the Whopper"*

Il canale è la via di fuga naturale verso la capitale. Con la chiave di paratoia recuperata ai Depositi è possibile sincronizzare l'apertura per trenta battiti, il tempo per imbarcare i prigionieri su zattere da servizio. Una grata inferiore porta a un cunicolo che costeggia la corrente e sbuca in una botola di manutenzione sotto le Cucine, consentendo un percorso inverso se l'allarme sopra è troppo alto.

**Freddate i bollenti spiriti**

Il piano di Sir Shake-a-Lot si infrange subito contro la realtà: il Duke of Doubt era pronto a riceverlo. Viene infatti catturato prima ancora di poter distrarre le guardie e scappare, ma non prima di poterle distrarre così da permettere agli Eroi di tentare la scalata indisturbati. Verrà ritrovato nelle segrete, accanto al Burger King, entrambi ammanettati e privi di difese, costretto ad assistere al rituale del Duke of Doubt.

**Ambizioni agghiaccianti**

Il piano del Duke of Doubt procede invece senza intoppi. Attraverso un rituale pianifica di aprire una faglia dimensionale verso il piano astrale, in cui risiede Hypnavor, un'entità celestiale corrotta dalla malvagità dell'Abisso, che, come un buco nero, divora tutto. Vive però nel vuoto, nel più assoluto freddo, e tutto ciò che divora ha lo stesso sapore del vuoto in cui vive.

Lo stesso vuoto in cui sta vivendo il Duke of Doubt, da quando, per aver raccolto un oggetto maledetto da Hypnavor stesso, ha perso la capacità di saziarsi con il cibo, e di provare piacere mangiando, a favore di un'infinita fame di potere e conoscenza. Si è così convinto che manifestando Hypnavor all'interno del dominio del Burger King, attraverso l'uso della corona del re, signore del dominio, potrà cambiarne le leggi per far provare agli altri lo stesso vuoto insapori, saziandosi invece di potere. Con una prova di Percezione CD 14, gli Eroi riescono a origliare i suoi piani attraverso i mormorii e le voci di corridoio nella fortezza, anticipando le sue intenzioni e trovando un modo di ostacolare il rituale.

### L'avvento del Vuoto

Nelle segrete dello Shake-a-Fort il Barone del Dubbio porta avanti il suo rituale. Indossata la corona del Burger King, e recitata la prima parte dell'incantesimo rituale, una faglia inizia ad aprirsi sopra alla sua testa, evocando demoni guardiani che proteggono il rituale.

Nel frattempo, un ben più grande strappo si crea nei cieli del Burger King-Dom, dai quali inizia a piovere grandine nera che inorpidisce tutto ciò su cui si posa, corrompendola e rovinandone il gusto. Anche interrompendo il rituale, lo strappo nei cieli non si richiuderà, mantenuto aperto dal potere di Hypnavor.

### Ancore del Rituale

Il rituale del Barone è alimentato da tre Ancore di Dominio nascoste tra argani, saracinesche e zattere del Canale delle Chiuse. Finché almeno una resta attiva, la proiezione del Duca rimane intangibile e lo strappo nei cieli non accenna a richiudersi. Ogni Ancora può essere disattivata spezzando i sigilli runici o sabotando i meccanismi (per esempio: Prova di Arcano/Religione CD 14 per i sigilli; Attrezzi da Fabbro/Rapidità di Mano CD 14 o Atletica/Sopravvivenza CD 15 per i macchinari), ma a ogni tentativo si attivano difese—demonetti guardiani, catene a scatto o getti di vapore. Con almeno due Ancore neutralizzate, il cerchio vacilla: la proiezione del Duca si ritira, lasciando agli Eroi una finestra per recuperare la corona e organizzare la fuga.

### Fritti ma mai sconfitti

Gli Eroi comprendono che l'obiettivo è recuperare la corona dal Duke of Doubt e scappare con il Burger King e Sir Shake-a-Lot. Possono scegliere se cercare di interrompere il rituale e affrontare i demoni guardiani, o possono utilizzare il Supermagnete Runico per recuperare entrambi i prigionieri e la corona. Una volta disattivato il magnete e recuperati i prigionieri, completeranno la fuga attraverso i Canali delle Chiuse, arrivando direttamente alla Home of the Whopper, per riorganizzarsi e cercare una soluzione al disastro imminente.



## CAPITOLO 5

# IL LEGAME CHE CI RIUNISCE

### Premessa

*La faglia si apre nei cieli del Burger King-Dom, nera e gelida come il vuoto che incarna. La grandine nera di Hypnavor cade lentamente, spargendosi sui domini un tempo rigogliosi e ricchi di aromi. Dove tocca, animali e piante perdono ogni proprietà positiva e si mutano in mostri insaporiti, come gusci vuoti di ciò che erano prima. Le cucine tacciono, le ricette non legano, i panini del Re non si possono più preparare. Il morale del regno cola a picco: senza Burgers non c'è Burger King-Dom. Gli Eroi capiscono che devono radunare tutto l'aiuto possibile e chiudere il portale: ma solo un individuo possiede le conoscenze e il potere per farlo: il Wizard of Fries, attualmente disperso, sofferente e riprogrammato nella sua versione di Wizard of Cries.*

### Sulle tracce del Wizard of Fries

*Le strade odorano di brace spenta. In piazza, mappe del regno sono stese su botti capovolte; gli Eroi cercano un punto di svolta: una voce, un indizio, un testimone. Qualcuno nel regno deve sapere dove si trova il Wizard of Fries.*

Con una prova di Percezione CD 14, gli Eroi riescono a origliare i suoi piani attraverso i mormorii e le voci di corridoio nella fortezza, anticipando le sue intenzioni e trovando un modo di ostacolare il rituale.

Gli Eroi quindi indagano attraverso varie fonti, da Sir Shake-a-Lot e le sue guardie, al Burger King e i suoi ricordi di voci o informazioni sentite durante la prigione, e infine alla gente nella capitale, tra i quali trovano un Mercante Itinerante, dotato di una piccola borsa di oggetti magici e di una grande rete di contatti e informazioni.

**Sir Shake-a-Lot** Indica tre luoghi di possibili avvistamenti da parte di reclute in esplorazione, e uno escluso da una verifica sul campo; Possibili: Bosco delle Mandragole, Porto Sesamo, Colonia dei Grigliorchi. Escluso: Miniere di Spezie Naniche (nessuno degli avamposti ha segnalato irregolarità, essendo usate ora come rifugio dalla grandine sono presidiate ed esplorate).

**Il Burger King** Fornisce due possibili e due esclusi: Possibili: Città di Elfsalada, Scuola di Magia di Whopperwarts. Esclusi: Fortezza del Dubbio, Colonia dei Grigliorchi («luoghi di soldati o di caos, non di pianti»).

**Il Mercante itinerante** Offre un possibile indizio e tre luoghi esclusi. Gli è arrivata notizia di incessanti lamenti dalla Radura del Pianto, all'interno del Bosco delle Mandragole. Esclusi invece Porto Sesamo, Città di Elfsalada e Scuola di Magia di Whopperwarts, nei quali non ci sono state tracce di attività inusuali e che resistono ancora, a modo loro, alla corruzione di Hypnavor.



[Burger King]

Una volta ricevute le informazioni e trovato per esclusione il luogo più probabile, gli Eroi si preparano a partire. Al momento di uscire dalla capitale vengono però raggiunti dal Burger King, che li ferma, offrendo il suo aiuto e quello della sua guardia reale.

*“Ascoltatemi, prodi Eroi. Il Wizard of Fries è un mio caro e insostituibile amico. Non riesco a darmi pace del non essere riuscito ad aiutarvi nel trovarlo, e non posso sopportare di esservi ulteriormente debitore dopo aver salvato me e Sir Shake-a-Lot. Permettete temi di accompagnarvi, insieme a una legione di cinquanta dei miei migliori paladini.”*

## La Radura del Pianto

*La radura è un anfiteatro di fango freddo. Le Mandragole affiorano come teste di radice; piangono a turni, in sincrono con la grandine che batte sulle loro foglie. In mezzo, un costrutto con un cappello a punta singhizzava con loro: il Wizard of Cries. Osservandolo da vicino, non si può che comprendere il nuovo titolo. Singhizzando disperato, sembra aver perso qualcosa di così importante da cambiarne completamente la natura. Un tempo riconosciuto come l'universale portatore di buon umore e gusto, donando le sue infinite patatine perfette al popolo, rimaneva ora accasciato sul suolo, vuoto di uno scopo ormai perso. Il vuoto insapone di Hypnavor sembrava essersi esteso anche al carattere della creatura più generosa del regno.*

## Un amico da salvare

Tutto ciò è inconcepibile per il Burger King. Armato di coraggio e speranze, il Re salta in mezzo alle mandragole, cercando il dialogo con il Wizard of Cries. L'azione non dà l'effetto sperato. Il Wizard of Cries rimane impassibile, sembra non riconoscere il Burger King, e lo scaccia con la telepatia. Superando una prova di Intuizione CD 16, gli Eroi capiscono che si tratta di un vuoto di memoria: manca un ricordo fondamentale, il cuore dell'esistenza del Wizard of Fries. Per il Burger King il collegamento è immediato: deve essere il momento in cui ricevette la prima patatina dal Re, in cambio della promessa di condividerne il gusto con tutti. Per restituirgli il ricordo perduto, agli Eroi toccherà ricreare il ricordo, portando al Wizard of Cries la patatina perfetta. Fortunatamente l'ingrediente principale sono proprio le Mandragole.

## La Patatina Perfetta

*L'interferenza degli Eroi e del Burger King non viene ignorata. Bolle bollenti si librano in cielo, alternandosi il ruolo di barriere e proiettili. Il Burger King sfodera la spada e inizia a deviarle a suon di fendenti, ma non resisterà per sempre. Gli Eroi devono agire, prima che sia troppo tardi.*

Attorno al Wizard of Cries giacciono 12 Mandragole, intente a piangere, che si attivano a combattere non appena una di loro viene attaccata.

Lo stesso Wizard of Cries, vedendo i suoi compagni di pianto in pericolo, attacca gli Eroi, ma viene subito distratto dal Burger King, che cerca di prendere tempo così che gli Eroi possano preparare le patatine fritte con le Mandragole. Per ogni mandragola sconfitta, l'Eroe che infliggerà l'ultimo colpo potrà provare a scoprire una delle caratteristiche della patatina perfetta. I giocatori affrontano tre prove (CD 18) per ottenere un punteggio perfetto nelle categorie:

**Taglio (Forma) - Destrezza (Rapidità di Mano)**

**Condimento (Gusto) - Intelligenza (Investigazione)**

**Cottura (Crocantezza) - Saggezza (Sopravvivenza)**

Per ogni categoria, il superamento del tiro permette di rivivere un flash del ricordo del Wizard of Fries. Invece di numeri e misure, la memoria del mago si riaccende per immagini. Ogni segreto è un frammento nitido che gli Eroi “vedono” quando riescono a replicare perfettamente uno degli aspetti della patatina perfetta.

**Segreto della Forma** - *Il coltello che respira. Una tenda di campo, luci basse. Su un tagliere bagnato, la lama scivola in avanti e indietro come un respiro. Le dita fanno da guida, il mignolo trattiene il ritmo. Ogni mandragola viene scomposta in numerosi bastoncini gemelli, stesso spessore, stessa lunghezza: la forma che cuoce in modo uniforme. L'aria profuma di polpa fresca e amido, e il sorriso del Burger King anticipa il calore dello snack in arrivo.*

**Segreto della Crocantezza** - *L'olio al punto giusto. Sul fuoco allegro del campo si scalzano due pentoloni gemelli. Le patatine scendono nel primo, una volta per cuocere dentro, e ne escono morbide, saporite ma ancora pallide; riposano e tornano nel caldo olio fragrante del secondo calderone, diventando dorate e irresistibili. Quando emergono, La crosta trattiene il vapore, il cuore resta morbido, e il gusto è pronto a esplodere in bocca.*

**Segreto del Gusto** - *Il sale che canta. Alzi lo sguardo verso il cielo, da cui cade nera e gelida grandine, ma senti un ricordo scaldarti il cuore. Come se la grandine si trasformasse, ti ritrovi a guardare il sale cade delicato e leggero sulle patatine appena rimosse dalla friggitrice. Un leggero profumo di spezie tiepide (pepe, paprika dolce, granelli di sesamo del Porto Sesamo) si sente alzarsi nella cucina, al muoversi del Burger King. Una manciata delle preziose polveri si libra dalle sue mani, adagiandosi in maniera uguale su tutte le patatine.*

Con i tre segreti riscoperti, viene preparata la patatina perfetta. Nel mezzo della battaglia, viene consegnata al Burger King, pronto per riportare al mago l'istante rubato. La patatina perfetta viaggia dalle mani degli Eroi a quelle del Re.

*Il Burger King rinfoderà la spada, ormai inutile, e si prepara a un ultimo assalto per superare le difese del Wizard of Cries. Tra le bolle di olio bollenti, si riflettono le figure dei due amici, divisi dalla mancanza di ricordi. Con un gesto fulmineo, il Burger King lancia la patatina verso il Wizard of Cries. Nessuna delle bolle di olio riesce a fermare il croccantissimo proiettile, che anzi riacquista ulteriore fragranza ad ogni impatto; prima ancora che possa colpire, il suo aroma paralizza il Wizard of Cries, che smette di piangere. Al contatto con la patatina, un irresistibile "crunch" riecheggia nella radura.*

Per tutti, è un appetitoso richiamo. Per il Wizard of Fries, è il suono di un'illusione che si frantuma, e di un caldo e saporito ricordo che riemerge. Abbandonando gemiti e pianto, recupera la sua identità, tornando sé stesso, l'unico e insostituibile Wizard of Fries.

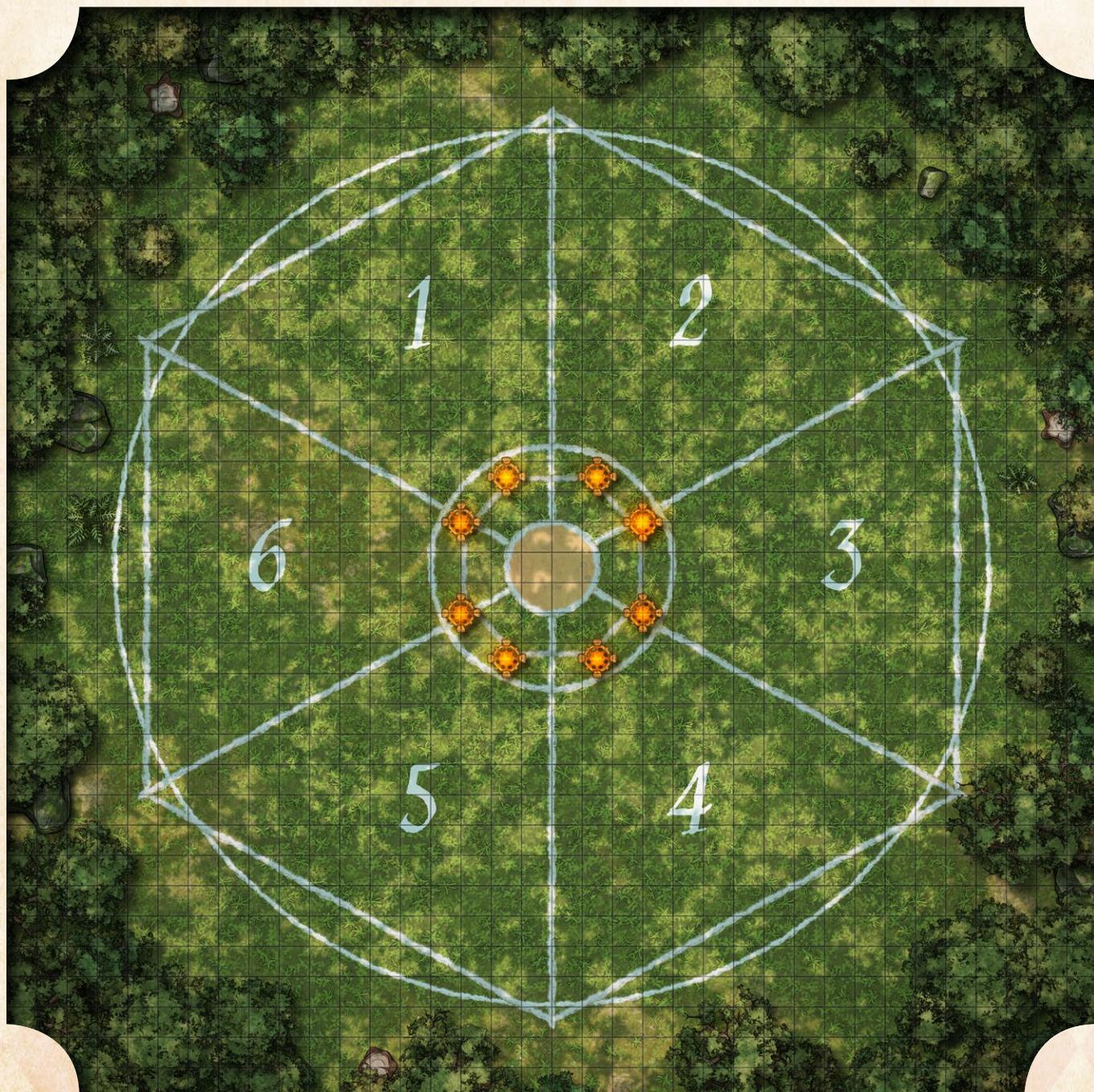
Per ringraziare gli Eroi che hanno recuperato i suoi ricordi, il Wizard of Fries evoca tre Lizard of Fries, e le consegna ai giocatori che hanno superato le prove per scoprire i segreti della patatina perfetta.

## Il Rituale delle Patatine

Il mago traccia un cerchio magico con gesso e spezie, dividendo il terreno in sei settori numerati. Al centro, otto bracieri-portale scaldano l'aria. Gli Eroi dispongono il Burger King e i cinquanta cavalieri a guardia del perimetro. Il rituale prevede sei passaggi, per un totale di dodici turni.

**Regola di assedio** - A ogni turno, tira 1d6 tre volte: i due settori estratti vengono attaccati nell'ordine in cui sono usciti (un settore può ripetersi). Le ondate crescono di difficoltà man mano che i passaggi avanzano.

## CERCHIO DEL RITUALE



Turni 1-2

### Pollame Infame

Gli incantesimi del Duca del Dubbio portano i loro primi infidi effetti. Stormi di Cockatrici fuori controllo carcano basse, puntando a creare scompiglio nelle fila dei difensori.

Turni 3-4

### Ortaggi Urlanti

Tralicci Assassini e Mandragole mutate escono dal terreno urlando, pronte a muoversi verso il Wizard of Fries per fermarlo.

Turni 5-6

### Assalto Fungineo

La corruzione del vuoto attraverso la grandine nera non risparmia nessun essere vivente all'interno dei boschi. Anche i funghi prendono vita, trasformandosi in branchi di Porcini Assassini e si dirigono malignamente verso il luogo del rituale.

Turni 7-8

### Mandria Fetida

Dal bosco arriva un odore fetido. Le fronde si spostano e fanno largo a una massiccia silhouette bovina. L'odore è tutt'altro che invitante: stantio e raccapriccianti emerge un Battlecattle.

Turni 9-10

### Abomini del Vuoto

Cumuli di grandine nera iniziano a vorticare prendendo proporzioni e forme demoniache. I costrutti che ne nascono si dirigono con la loro massima velocità verso il Wizard of Fries, ignorando le difese

Turni 11-12

### Dragoloso Corrotto

Dal cielo arriva un ruggito terribile. Una creatura alata, enorme, terrificante. L'ombra di un Dragoloso. Il suo colore racconta della terribile corruzione operata da Hypnavor, mentre la sua presenza imponente anticipa guai altrettanto grossi.

## Condizioni di successo

Il rituale si compie se il Wizard completa i 12 turni senza cadere. La prima volta che uno degli eroi dovesse essere in particolare difficoltà o finire a terra, il Burger King genererà per un turno un Wall of Fire attorno al luogo del rituale, per permettere agli Eroi di ricaricarsi. Se la difesa di un settore collassa, i cavalieri arretrano dagli altri settori: il progresso slitta di +1 turno, per un massimo di due volte, poi il rituale fallisce e deve ricominciare.

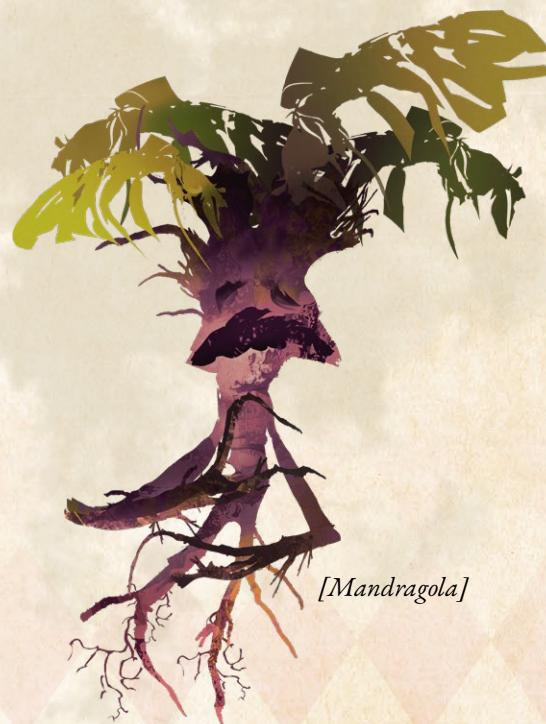
## Magic Burgers

I panini del Re salvano vite. L'incontro di dodici turni e la quantità proibitiva di mostri generati ogni due round costringe gli Eroi a un combattimento ai limiti dell'impossibile. Per questa ragione, sarà fondamentale che siano arrivati preparati con più di qualche Burger a disposizione. Ricaricare le energie con un panino.

## Ricucire lo strappo

*Il mago alza il mestolo. Migliaia di bolle d'olio si accendono come costellazioni; ciascuna bolla apre un portale che evoca migliaia di patatine dorate. Lo sciame si libera in uno spettacolo di luci e scie fragranti, e filettata i cieli come una sutura: i milioni di patatine creati dal Wizard of Fries riempiono il cielo, e attraversando lo spacco nella dimensione ricuciono le soglie del dominio. La faglia si richiude, la grandine nera smette di cadere incessante, perdendo l'influenza del suo creatore. Seppur non completamente cancellato, lo stantio alone di vuoto si affievolisce, e il regno torna finalmente a respirare.*

La corruzione si attenua, ma il Duca del Dubbio possiede tutt'ora i poteri di Hypnavor, circondato da orde di mostri non ancora domate. Gli Eroi tornano alla Home of the Whopper per radunare alleati e prepararsi la battaglia finale.



[Mandragola]

**DUKE OF TASTELESS  
CORRUPTION**



## CAPITOLO 6

# LA FINE DEL DUBBIO

*“La Fortezza del Dubbio emerge come un unico blocco d’ombra sotto un cielo senza stelle. Il buio non è semplice assenza di luce: vibra, devia lo sguardo, restituisce echi di voci che non appartengono a nessuno. Le insegne degli alleati ondeggiano nella pianura e il respiro collettivo dell’armata si condensa in banchi di vapore mentre la cittadella, silenziosa, sembra aspettare.”*

### La via delle Illusioni

La piana davanti alle mura è disseminata di illusioni: fossati che svaniscono, mura doppie, porte che si spostano; mescolati al falso, predatori reali pattugliano gli interstizi. Vanno trovati punti di riferimento sicuri, decisi segnali, organizzate le truppe per dare supporto in situazioni impreviste. Le mappe della Fortezza recuperate nella Griglioteca contengono dettagli e differenze importanti, tra cui gli Eroi dovranno navigare per entrare nel palazzo e scovare il Duke of Doubt.

### I Due Veli

Due manufatti sostengono la cortina del Duca: un bracciere di fumo che soffoca ogni linea di vista e una sala di lastre specchianti che alterano gli spazi e i nemici:

**L’Affumicatorre**, nel Cortile delimitato da un piccolo labirinto, riversa una colonna di fumo opaca che vortica, trasformando l’aria in una cortina impenetrabile, rendendo la vista pesantemente oscurata, e il suolo in una patina scivolosa, rendendolo terreno difficoltoso; nel raggio della torretta ogni suono è ovattato e gli orientamenti si perdono. L’Affumicatorre è al centro del labirinto, basta trovarlo e colpirlo per distruggerlo e ripristinare la visibilità.

La Sala delle Piastre è un labirinto di superfici lucide che duplicano corridoi e figure, nascondendo nemici e inducendo a deviare verso baratri, passaggi ciechi e stanze che si ripiegano su se stesse. Sul soffitto della Sala, nascosto da lampadari e decorazioni, si trova la **Piastramba**, una piastra che riflette e moltiplica gli effetti delle illusioni, nello specifico due file di armature animate, ai lati della navata della sala. Sedici armature per lato si muovono e attaccano gli intrusi, ma sono in realtà solo 4, sotto l’effetto della magia immagine speculare. Per superare la stanza, si possono provare a colpire tutte le armature per distinguere le illusioni, o si può danneggiare la superficie della Piastramba.

### L’ultima frontiera del dubbio

*La Sala Principale è diventato una barricata: tavoli ribaltati, travi inclinate come cavalletti, drappi anneriti. Le guardie sono in attesa, con scudi lucidi che distorcono le luci e confondono le distanze. Le navate laterali offrono tetti bassi e travature sotto le quali, in una galleria superiore, sono appostati i tiratori. Il pavimento, disseminato di schegge e listelli, crea strozzature dove pochi possono reggere contro molti. La porta d’uscita è solo una: sopra una scalinata adornata di tappeti e arazzi, si apre la via verso l’ultimo combattimento.*

Dalla cima della scalinata, il Duca del Dubbio guarda gli Eroi con aria di sfida.

La scala sale fino a un anello di pietra sospeso sul complesso: una terrazza senza merli, battuta da raffiche fredde. Da qui il Duca guarda il regno come fosse una mappa scolorita. Il vento strappa parole e passi; il pavimento a lastre ha interstizi che cedono, e la prospettiva si deforma lungo i bordi, facendo sembrare vicine cose lontane e viceversa. Gli echi dei combattimenti ai piani sottostanti arrivano ovattati e rifratti, creando richiami fuorvianti. Sul pavimento restano segni di un rituale e di un cerchio magico, dall’aria antica e terribile.

### Lo scontro finale

La prima fase è dominata dai poteri del Duca: la lente del monoculo scopre e indebolisce punti vulnerabili come un coltello nella stoffa, le illusioni curvano prospettiva e distanza, lo scudo assorbe impatti come se fossero vento. La sua armatura sembra provenire da un’altra mondo, ed emana un’aura fredda e senza gusto. Il Duca del Dubbio rimane in questo stato fino alla perdita di metà dei suoi punti ferita totali.

### Il tempismo è tutto

#### Possessione e frattura

Quando il dolore apre la via verso la coscienza del Duke, Hypnavor prova a prenderne il controllo. L’ombra del Vuoto possiede il corpo svenuto del Duca: la corazza trasuda gelo dall’interno e si riaccende, curandosi completamente, avida di potere e libertà, pronta a rimuovere gli ostacoli che separano Hypnavor dal consumare l’intero Burger King-Dom.

Nello stesso momento, gli Eroi effettuano un TS di WIS CD 15, coloro che lo superano riescono ad avere accesso alla coscienza del Duke of Doubt, attraverso una proiezione della sua memoria: il primo sussurro che prometteva di sapere “di più”, il primo dubbio sul valore delle storie ascoltate, il momento esatto in cui il Monocolo magico sembrò la chiave per un immenso potere e diventò invece un guinzaglio, rivelando la corruzione di Hypnavor.

### Recidere il legame

Il legame tra Hypnavor e il Duke of Doubt passa attraverso il Monocolo maledetto. Se gli Eroi riescono a distruggerlo prima della fine del combattimento, possono rescindere il legame e liberare il Duke of Doubt dalla corruzione del vuoto insapore di Hypnavor. Per farlo, devono riuscire a colpire il Monocolo, nascosto nelle pieghe dell’armatura. Il Monocolo ha 12 PF, è immune ai danni fisici e ha una CA di 28, dovuta alla protezione di Hypnavor e dell’armatura, oltre che alle piccole dimensioni dell’oggetto.

## Due vie

Se la corazza posseduta viene sconfitta prima che il legame con il Duke of Doubt sia reciso, il gelo rifluisce dentro di lui: al risveglio non resta che la via dura dell'esilio dal dominio, perché l'ombra ha ormai corrotto la sua esistenza. Se invece, nei corridoi della memoria, il collegamento viene riconosciuto e reciso — non il monocolo in sé, ma l'origine del dubbio e della fame insaziabile di sapere — la corazza cade inerte, il monocolo si frantuma, e la via della riconciliazione con il Burger King diventa percorribile.

## La fine di tutto

*L'aria sopra la terrazza si schiarisce a strappi; il silenzio non è più minaccia ma pausa. Nel cortile interno si raccolgono standardi e passi lenti. Dagli accampamenti si alza impetuoso un irresistibile aroma di griglia. Il regno è salvo, ed è il momento di festeggiare con un banchetto!*

## Conclusione dell'avventura

*Al tramonto, il Burger King apre un varco sul mare interno e invita alleati e liberati a passare. L'Isola Corona emerge come un anello di roccia chiara, coronato da un promontorio centrale dove il cielo sembra più vicino.*

*Lì si stende una tavolata di pietra antica e lampade che pendono come piccole stelle.*

*Araldi leggono i nomi degli eroi, i bardi raccolgono le versioni dei fatti mentre consegnano i piatti. Il Re proclama la fine dell'emergenza, ringrazia gli Eroi e consegna loro le ricompense: titoli, oggetti magici, pegni d'amicizia, accesso completo a ogni angolo del regno.*

*L'ultima luce del giorno disegna un'aureola intorno all'isola; per una notte, ogni storia è ascoltata fino in fondo. Poi, quando sarà ora, nuovi inviti troveranno la loro strada tra i mondi. Il regno del Burger King è finalmente salvo, e la fiamma sacra della griglia ha ripreso a splendere sul suo dominio.*

Gli eroi ricevono doni e onorificenze, assieme ad uno scrigno con un panino che li riporterà a casa. Chissà cosa sceglieranno, tra tornare all'avventura o rimanere a godersi tutto il menù del Burger King, nel suo fiorente dominio?



# OGGETTI MAGICI E MOSTRI





[Whopper]



[Bacon king]

## OGGETTI MAGICI

### WHOPPER

Oggetto magico consumabile (funziona come una pozione), rarità variabile; non richiede sintonizzazione

#### Preparazione



**Il Whopper** è un panino leggendario del Burger King-Dom, preparato per sostenere guerrieri e combattenti in marcia. Bilanciato nei sapori e nelle energie, “accende” i riflessi e rimette in piedi anche chi è provato dalle ferite. Una volta scartato, il profumo caldo e speziato anticipa l’effetto rinvigoriente che segue al primo morso. Aspetto e ingredienti. Pane con sesamo, carne alla griglia, pomodoro, cipolla fresca, ketchup, lattuga iceberg, cetrioli sottaceto, maionese. Ogni Whopper è avvolto in carta cerata con sigillo reale che ne preserva calore ed efficacia.

#### Uso.

Consumare un Whopper richiede un’Azione. Mangiato interamente, sprigiona la sua magia e scompare come qualsiasi altra pozione.

#### Effetti

Subito dopo averlo consumato, recuperi punti ferita in base alla versione (vedi Varianti). Inoltre, per 1 ora dopo il consumo ottieni un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire effettuati con armi (da mischia o a distanza).

#### Limitazioni.

Non puoi beneficiare contemporaneamente del bonus ai tiri per colpire di più Whopper: se ne consumi un altro mentre l’effetto è attivo, l’ulteriore bonus non si applica (ma ottieni comunque i PF ripristinati della nuova dose).

#### Varianti e rarità

**Whopper** — non comune. Ripristina 1d6 + 3 PF; conferisce il bonus +2 ai tiri per colpire per 1 ora.

**Double Whopper** — raro. (+ 2) Ripristina 2d6 + 3 PF; conferisce il bonus +2 ai tiri per colpire per 1 ora.

**Triple Whopper** — molto raro. (+ 3) Ripristina 3d6 + 3 PF; conferisce il bonus +2 ai tiri per colpire per 1 ora

### BACON KING

Oggetto magico consumabile (funziona come una pozione), rarità variabile; non richiede sintonizzazione

#### Preparazione



**Il Bacon King** è preparato per chi deve resistere: temprando i nervi e la volontà, aiuta a superare veleni, illusioni, fuoco incrociato e ogni genere di avversità. Una volta scartato, sprigiona un aroma affumicato che “raddrizza” i riflessi e mette in assetto corpo e mente.

Aspetto e ingredienti. Pane con sesamo, doppia carne alla griglia, bacon croccante, formaggio, cipolla, ketchup, maionese. Ogni Bacon King è avvolto in carta cerata con sigillo che ne preserva calore ed efficacia.

#### Uso.

Consumare un Bacon King richiede un’Azione. Mangiato interamente, sprigiona la sua magia e si consuma come una pozione.

#### Effetti.

Subito dopo averlo consumato, recuperi punti ferita in base alla versione (vedi Varianti). Inoltre, per 1 ora dopo il consumo ottieni un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.

#### Limitazioni.

Non puoi beneficiare contemporaneamente del bonus ai tiri per colpire di più Bacon King: se ne consumi un altro mentre l’effetto è attivo, l’ulteriore bonus non si applica (ma ottieni comunque i PF ripristinati della nuova dose).

Varianti e rarità

**Bacon King** — non comune. Ripristina 1d6 + 3 PF; conferisce il bonus +2 ai tiri salvezza per 1 ora.

**Bacon King 3.0** — raro. (+ 2) Ripristina 2d6 + 3 PF; conferisce il bonus +2 ai tiri salvezza per 1 ora.

**Bacon King 3.0 Smokey** — molto raro. (+ 3) Ripristina 2d6 + 3 PF; conferisce il bonus +4 ai tiri salvezza per 1 ora

[Chicken Royale]



[Crazy cheese BBQ]

## CRAZY CHEESE BBQ PLANT BASED

Oggetto magico consumabile (funziona come una pozione), rarità variabile; non richiede sintonizzazione

### Preparazione



**Il Crazy Cheese BBQ Plant Based** è pensato per chi ha bisogno di stare leggero e pronto a ogni occasione: esploratori, bardi, ladri, investigatori e qualsiasi avventuriero che conti su mano ferma e mente lucida. Schiarisce le idee, coordina i movimenti e rende più precise le esecuzioni.

Aspetto e ingredienti. Pane con sesamo, burger plant-based alla griglia, formaggio vegetale fuso, salsa BBQ, cipolla croccante, lattuga, maionese vegetale. Avvolto in carta cerata sigillata che ne preserva fragranza ed efficacia.

### Uso.

Consumare un Crazy Cheese BBQ Plant Based richiede un'Azione. Una volta terminato, l'oggetto si consuma come una pozione.

### Effetti.

Subito dopo averlo consumato, recuperi punti ferita in base alla versione . Inoltre, per 1 ora dopo il consumo ottieni un bonus di +3 a tutte le prove di caratteristica .

### Limitazioni.

Non puoi beneficiare contemporaneamente del bonus ai tiri per colpire con incantesimi di più Big King: se ne consumi un altro mentre l'effetto è attivo, l'ulteriore bonus non si applica (ma ottieni comunque i PF ripristinati della nuova dose).

### Varianti e rarità.

**Crazy Cheese BBQ Plant Based** — raro. Ripristina 2d6 + 3 PF; conferisce +3 a tutte le prove di caratteristica per 1 ora.

## CHICKEN ROYALE

Oggetto magico consumabile (funziona come una pozione), rarità variabile; non richiede sintonizzazione

### Preparazione



**Il Chicken Royale** favorisce l'offensiva pura: concentra il colpo, rafforza la presa e trasforma ogni affondo in impatto netto. Ideale per chi deve fare la differenza durante una boss fight.

Aspetto e ingredienti. Pane allungato con sesamo, filetto di pollo alla panatura croccante, lattuga, maionese. Nella versione Chicken Royale Bacon Cheese agli ingredienti vengono aggiunti bacon dorato, formaggio fuso e pomodoro a fette. Avvolto in carta cerata sigillata che preserva calore ed efficacia.

### Uso.

Consumare un Chicken Royale richiede un'Azione. Una volta terminato, l'oggetto si consuma come una pozione.

### Effetti

Subito dopo averlo consumato, recuperi punti ferita in base alla versione . Inoltre, per 1 ora dopo il consumo ottieni un bonus di +2 alla CA.

### Limitazioni.

Non puoi beneficiare contemporaneamente del bonus ai tiri per colpire con incantesimi di più Big King: se ne consumi un altro mentre l'effetto è attivo, l'ulteriore bonus non si applica (ma ottieni comunque i PF ripristinati della nuova dose).

### Varianti e rarità.

**Chicken Royale** — raro. Ripristina 2d6 + 3 PF; inoltre, dopo il consumo ottieni un bonus di +1 ai danni inflitti per 1 ora

**Chicken Royale Bacon Cheese** — molto raro (+ 🍖⚡🍅).

Ripristina 3d6 + 3 PF; inoltre, dopo il consumo ottieni un bonus di +2 ai danni inflitti per 1 ora.

## CRUNCHICKEN

Oggetto magico consumabile (funziona come una pozione), rarità variabile; non richiede sintonizzazione

### Preparazione



**Il Crunchicken** è pensato per chi deve reggere l'urto: la sua panatura croccante rende l'assetto difensivo più stabile, come se ogni colpo subito trovasse sempre uno scudo al momento giusto.

Aspetto e ingredienti. Pane al mais, filetto di pollo con panatura croccante, lattuga, maionese. Ogni Crunchicken è avvolto in

carta cerata sigillata che ne preserva calore ed efficacia.

### Uso

Consumare un Crunchicken richiede un’Azione. Una volta terminato, l’oggetto si consuma come una pozione.

### Effetti

Subito dopo averlo consumato, recuperi punti ferita in base alla versione. Inoltre, per 1 ora dopo il consumo ottieni un bonus di +2 alla CA.

### Limitazioni.

Non puoi beneficiare contemporaneamente del bonus ai tiri per colpire con incantesimi di più Crunchicken: se ne consumi un altro mentre l’effetto è attivo, l’ulteriore bonus non si applica (ma ottieni comunque i PF ripristinati della nuova dose).

### Varianti e rarità

**Crunchicken** — raro. Ripristina 2d6 + 3 PF; conferisce +2 alla CA per 1 ora.

## BIG KING

*Oggetto magico consumabile (funziona come una pozione), rarità variabile; non richiede sintonizzazione*

### Preparazione



**Il Big King** è la scelta prediletta da incantatori e strateghi arcani del Burger King-Dom. La sua ricetta rinvigorisce mente e corpo, affinando precisione e tempi di lancio: quando l’energia scatta dalle dita, trova il bersaglio con precisione inusuale.

Aspetto e ingredienti. Pane con sesamo, doppia carne alla griglia, formaggio, cipolla, cetrioli sottaceto, lattuga, salsa King. Avvolto in carta cerata con marchio arcano che mantiene fragranza e potere.

### Uso.

Consumare un Big King richiede un’Azione. Una volta terminato, l’oggetto si consuma come una pozione.

### Effetti.

Subito dopo averlo consumato, recuperi punti ferita in base alla versione (vedi Varianti). Inoltre, per 1 ora dopo il consumo ottieni un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire con incantesimi (attacchi con incantesimo a distanza o in mischia).

### Limitazioni.

Non puoi beneficiare contemporaneamente del bonus ai tiri per colpire con incantesimi di più Big King: se ne consumi un altro mentre l’effetto è attivo, l’ulteriore bonus non si applica (ma ottieni comunque i PF ripristinati della nuova dose).

### Varianti e rarità.

**Big King** — non comune. Ripristina 1d6 + 3 PF; conferisce +2 ai tiri per colpire con incantesimi per 1 ora.

**Big King XXL** — molto raro (+ 2 iconi). Ripristina 3d6 + 3 PF; conferisce +2 ai tiri per colpire con incantesimi per 1 ora.



[King fries]

## KING FRIES

*Oggetto magico consumabile (funziona come una pozione), rarità variabile; non richiede sintonizzazione*

### Preparazione



Croccanti e salate al punto giusto, le **king fries** sono pensate per rimettere in carreggiata gli avventurieri tra uno scontro e l’altro. Servite calde in cartoccio sigillato con marchio reale.

### Uso.

Consumare una porzione di King Fries richiede un’Azione.

### Effetti

(base). Ripristini 1 PF.

### Limitazioni.

Non puoi beneficiare contemporaneamente degli effetti di più King Fries: se ne consumi un’altra mentre un effetto è attivo, scegli quale effetto mantenere (ottieni comunque i 1 PF della nuova porzione).

### Varianti e rarità.

**King Fries (base)** — comune. Solo 1 PF, nessun altro effetto.

**Bacon King Fries** — non comune. (+ 2 iconi) Oltre ai 1 PF, ottieni +1 a tutti i tiri salvezza per 10 minuti.

**Chili Cheese Fries** — non comune. Oltre ai 1 PF, la tua velocità aumenta di 3 m per 10 minuti. (+ 2 iconi)

**Onion Cheese Fries** — non comune. (+ 2 iconi) Oltre ai 1 PF, hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e Intelligenza (Investigazione) per 10 minuti.

## OGGETTI MAGICI WOK 'N ROLL

Oggetto magico non comune/ raro (strumento + arma + utensile), richiede sintonia da parte di una creatura competente in strumenti a corde.

Un grosso liuto costruito attorno a un wok d'acciaio con 6 corde tese sul bordo. Risuona pieno e metallico; il manico è rinforzato per reggere anche i colpi... e le cotture.

### Modalità: Arma

Usabile come arma da mischia

**Wok-bash.** Arma improvvisata speciale — 1d6 danni contundenti, Versatile (1d8).

Ottieni un bonus ai tiri per colpire con quest'arma pari al bonus di variante. Non aggiunge danni bonus, a meno che il DM non lo permetta.

Una creatura competente con armi semplici è considerata competente nel Wok-bash del Wok 'n Roll.

### Modalità: Padella e Strumento

Il Wok 'n Roll funziona come Strumenti da cuoco, e da musicista. Se non sei competente, ottieni competenza; se lo sei già, applichi la Perizia (raddoppio competenza) alle prove con questi strumenti. Come azione puoi scaldare il wok a calore costante (non brucia creature/oggetti oltre la normale cottura).

### Varianti & Rarità

**Non comune.** +1 ai tiri per colpire con il Wok-bash; +1 alle prove di Carisma.

**Rara.** +2 ai tiri per colpire con il Wok-bash; +2 alle prove di Carisma.

## S-WING

Arma magica (pugnale), comune/rara; richiede sintonia da parte di una creatura competente nelle daghe.

Un pugnale leggerissimo ricavato dalle ossa d'ala di una Cockatrocce. Bilanciato come una piuma, taglia in silenzio e, nelle versioni più pregiate, conserva le proprietà magiche e la natura focosa delle cockatrici.

### Proprietà

Danno: 1d4 perforante •

Proprietà: Accurata, Leggera, Da lancio (6/18 m)

È considerata arma magica per superare resistenze/immunità.

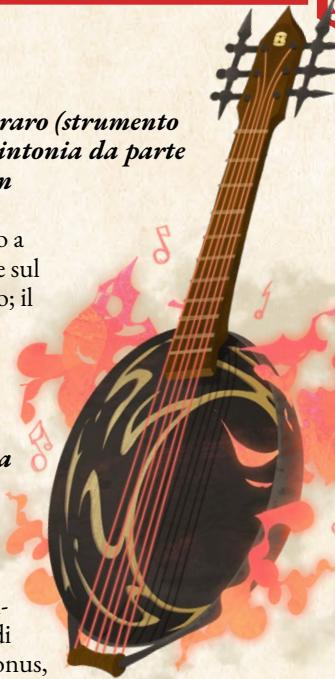
Ottieni un bonus ai tiri per colpire con questa arma pari al bonus della variante (vedi sotto). Il bonus non si applica ai danni, salvo dove indicato.

Mentre sei sintonizzato, ottieni anche il relativo bonus alle prove di Destrezza (non ai tiri salvezza).

### Varianti & Rarità

**Non Comune.** Fornisce +1 ai tiri per colpire e +1 alle prove di Destrezza..

**Rara.** Fornisce +2 ai tiri per colpire, +1 alle prove di Destrezza e



+1d6 danni da fuoco a ogni colpo andato a segno. Oggetti infiammabili non indossati o trasportati prendono fuoco.

## ELEMENTAL CAPE

Oggetto magico (mantello), comune/raro — richiede sintonia.

Un mantello a pennacchi di seta arcana, fissato da una spilla dorata con gemma turchese. Le falda scendono in sei nastri ondulati—azzurro, verde, ocra, rosso, arancio e lime—intessuti di filigrane runiche. Quando assorbe energia, i motivi della tinta corrispondente si accendono e il tessuto cambia "temperatura".

### Assorbimento Elementale

**Reazione.** Quando subisci danni da acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono, puoi usare la reazione per ottenere resistenza a quel danno fino all'inizio del tuo prossimo turno. Inoltre, il mantello converte parte di quell'energia in PF Temporanei, fino a un massimo dettato dalla rarità dell'oggetto.

Puoi usare questa reazione finché non hai raggiunto il massimo di PF convertiti; poi l'oggetto non assorbe più fino al prossimo riposo lungo.

### Scarica Elementale

Finché è carico con un Elemento, quando lanci un incantesimo o effettui un attacco magico che infligge esattamente quel tipo di danno, puoi spendere 1 carica per aggiungere danni extra dello stesso tipo.

Dichiara la scarica dopo aver colpito ma prima di tirare i danni. Tutte le cariche si ripristinano con un riposo

lungo.

### Varianti & Rarità

Non comune: converte fino a 12 PF; 3 cariche; ogni scarica aggiunge 1d4 danni dell'Elemento caricato.

Raro: converte fino a 24 PF; 3 cariche; ogni scarica aggiunge 2d4 danni dell'Elemento caricato.

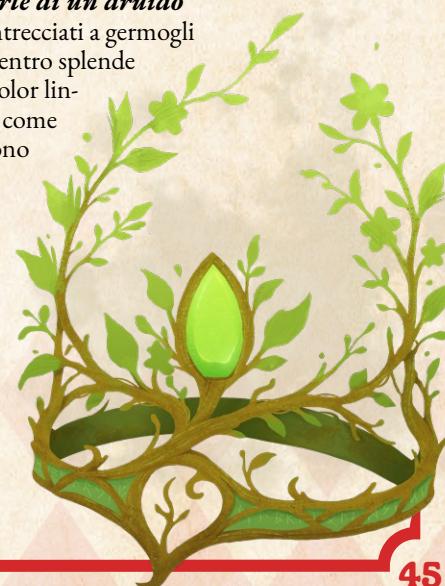
## CERCHIO DEL GRANO

Oggetto magico (tiara), non comune/raro — richiede sintonia da parte di un druido

Una tiara di rami dorati intrecciati a germogli verdi avvolge la fronte; al centro splende una gemma a forma di seme color linfa, da cui si alza un pulviscolo come polline. Le volute fogliari paiono crescere a ogni respiro.

### Voce della Natura

Mentre sei sintonizzato, puoi lanciare Parlare con gli Animali e Parlare con le Piante fino a 2 volte al giorno in qualsiasi combinazione, senza consumare slot o componenti. Tutti gli usi si ricaricano all'alba.



## Forme Aggiuntive

Ottieni usi extra di Forma Selvatica oltre ai tuoi normali. Questi usi si ricaricano all'alba.

## Varianti & Rarità

**Non comune:** +1 uso di Forma Selvatica al giorno.

**Raro:** +2 usi di Forma Selvatica al giorno.

Nota: non concede Forma Selvatica a chi non la possiede; aumenta solo gli usi di chi già la ha.

## ELMO DELLA GENEROSITÀ

*Oggetto magico (elmo con corona), non comune/raro — richiede sintonia*

Un elmo d'acciaio sormontato da una corona regale. È una replica minore che riproduce i poteri della Corona del Burger King per proteggere gli abitanti del regno: quando lo indossi, il bordo della corona vibra come un editto sovrano che richiama su di sé l'ostilità.



### Sovranità Generosa (Reazione)

Quando un alleato entro 9 m subisce danni da una creatura che vedi, puoi spendere 1 carica per costringere l'attaccante a effettuare un TS Carisma CD 15.

In caso di fallimento l'attaccante è distratto da te: usa immediatamente la sua reazione, se disponibile, per muoversi fino alla sua velocità verso di te (provocando eventuali Attacchi di opportunità) e, se a portata, effettuare un attacco contro di te. Fino alla fine del suo prossimo turno, ha svantaggio ai tiri per colpire creature diverse da te. In caso di successo, la carica viene spesa senza nessun effetto. Inoltre, per avere effetto la creatura deve vederti o sentirti; se è immune ad essere affascinato, è immune a questo effetto.

### Cariche

Possiede un numero di cariche pari al tuo modificatore di Carisma (minimo 1). Tutte le cariche si ricaricano all'alba.

## Varianti & Rarità

**Non comune:** mentre sei sintonizzato, +1 ai TS di Forza e Carisma.

**Raro:** mentre sei sintonizzato, +2 ai TS di Forza e Carisma.

## GRIGLIANELLO

*Oggetto magico (anello), raro / molto raro — richiede sintonia da parte di un incantatore*

Un anello di ferro scuro inciso con rune infernali. La montatura è una mini-griglia con brace viva: quando lo attivi, piccole lingue di fuoco guizzano dalle barre.



### Proprietà

**Mira Ardente.** Mentre lo indossi, ottieni un bonus ai tiri per colpire con incantesimi che infliggono danni da fuoco pari alla rarità (vedi sotto).

**Magia Rovente (3 cariche).** Quando lanci un incantesimo che infligge danni da fuoco, puoi spendere 1 carica per aggiungere danni da fuoco extra alla prima istanza di danno di quell'incantesimo (scegli tu il bersaglio se colpisce più creature). Dichiara l'uso dopo aver colpito ma prima di tirare i danni.

## Ricarica

Si ricarica completamente dopo 2 ore appoggiato su una griglia rovente o su fiamme vive (non serve indossarlo).

## Rarità & Bonus

**Raro:** +1 ai tiri per colpire con incantesimi di fuoco; Magia Rovente: +2d4 danni da fuoco.

**Molto Raro:** +2 ai tiri per colpire con incantesimi di fuoco; Magia Rovente: +4d4 danni da fuoco.

## LACRIMASCIA

*Arma magica (ascia da battaglia), non comune / rara — richiede sintonia da parte di una creatura competente nelle armi marziali*

Un'ascia doppia a forma di cipolla, attraversata da venature viola. Dal filo emana un vapore lacrimogeno che punge gli occhi di chi ti minaccia, aiutandoti a schivare meglio.



### Proprietà

**Danno:** 1d8 tagliente • **Versatile:** 1d10

È considerata un'arma magica al fine di superare le resistenze.

Ottieni un bonus ai tiri per colpire con quest'arma pari alla rarità (vedi sotto). Finché la impugni, il vapore ti conferisce un bonus alla CA pari alla rarità. Il vapore è innocuo per te e gli alleati e svanisce se diventi incosciente.

## Varianti & Rarità

**Non comune:** +1 ai tiri per colpire; +1 alla CA mentre la impugni.

**Molto rara:** +2 ai tiri per colpire; +2 alla CA mentre la impugni.

## STEREOVISORI

*Oggetto magico (occhiali), non comune / raro — richiede sintonia*

Montatura dorata scolpita in volute con occhi incisi sui ponti e due lenti bicolori. Quando li indossi, le lenti si sfalsano di mezzo battito e rivelano il fotogramma successivo della realtà.

### Mira Precognitiva

Finché li indossi, ottieni +1 ai tiri per colpire con attacchi con arma a distanza e con attacchi con incantesimo.

## Anticipo del Destino (Reazione)

Quando un attacco ti colpisce oppure fallisci un tiro salvezza che ti infliggerebbe danni, puoi usare la reazione e spendere 1 carica per effettuare un TS Saggezza CD 15.

Devi vedere la fonte del pericolo. L'effetto si applica a una singola istanza di danno (un colpo, un'esplosione, ecc.).



## Cariche

Gli Stereovisori hanno 2 cariche e si ricaricano all'alba (recupera-  
no tutte le cariche).

## Varianti & Rarità

**Raro.** con Anticipo del Destino, in caso di successo dimezzi i  
danni; in caso di fallimento nessun effetto.

**Molto raro.** con Anticipo del Destino, in caso di successo annulli  
i danni; in caso di fallimento dimezzi i danni.

## LIZARD OF FRIES

### *Pet, comune — non richiede sintonia*

Una lucertola dorata con cappello e mantellina da mago: un dono  
del Wizard of Fries ai suoi amici. La coda è fatta della stessa magia  
che crea le patatine... ed è commestibile.

### Coda Rigenerante

Azione. Stacca la coda del lizard of fries e falla mangiare a  
te o a una creatura entro 1,5 m: chi la consuma ottiene 5  
Punti Ferita Temporanei per 1 ora. I PF temporanei non si  
sommano con altri: mantieni solo il valore più alto. La coda  
ricresce all'alba.

## LENTE D'INGRANDIMENTI

### *Oggetto magico, molto raro — non richiede sintonia*

Una lente con motivi arcani in continua evoluzione che ricordano un cervello. **Utilizzata per recuperare le memorie di Eroi privi di conoscenza o dai ricordi annebbiati**, questo particolare oggetto magico è utilizzato da coloro che non hanno paura di sporcarsi le mani con degli interrogatori...alternativi. La Lente ha 3 cariche che si ricaricano all'alba,  
che possono essere spese per attivare due abilità:

### Immersione Onirica

Utilizzando una carica su un bersaglio privo di conoscenza e dichiarando l'informazione che si intende scoprire, è possibile ricreare una versione materializzata dei suoi ricordi, sotto forma di un Labirinto dei Ricordi, a cui è possibile accedere tramite un portale generato sopra il bersaglio stesso. Il labirinto è composto di 1d6 stanze e contiene encounter casuali legati alla vita del bersaglio.

Finire a terra nel Labirinto causa un livello di Indebolimento al momento del ritorno alla realtà. In caso di superamento del Labirinto invece, l'intero ricordo non filtrato apparirà come un'illusione proiettata attraverso il portale.

### Forzatura Cognitiva

Spendendo 3 cariche ed effettuando un Tiro Salvezza contrapposto su CAR tra l'utilizzatore e il bersaglio, è possibile accedere all'inconscio del bersaglio, creando un Labirinto dei Ricordi. In questo caso però, il bersaglio non è addormentato, e sceglierà degli encounter di difficoltà maggiore per difendere i suoi segreti. La difficoltà è sempre a discrezione del DM. In questo caso, finire a terra all'interno del Labirinto azzerà i PF dell'utilizzatore della Lente, causando danni psichici pari ai suoi PF massimi.





## BATTLECATTLE

**Mostuosità Grande, nessun allineamento**

**Classe Armatura 14**

**Punti Ferita 114 (12d10 + 48)**

**Velocità 12 m, nuoto 3 m**

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Tiri Salvezza** Cos +7, Sag +4

**Abilità Percezione** +4, Furtività +3 (solo paludi/terreni mollicci)

**Resistenze ai Danni veleno e freddo**

**Sensi** Scurovizione 18 m, Percezione Passiva 14

**Linguaggi** —

**Grado di Sfida** 6 (2.300 PE) • **Bonus di Competenza** +3

**Fetore Abissale.** Una creatura che inizi il turno entro 3 m dal battlecattle deve superare un TS Cos CD 15 o è avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. Se supera il tiro, è immune al Fetore Abissale del battlecattle per 24 ore.

**Anomalia Gravitazionale.** Il battlecattle ha vantaggio alle prove/TS per evitare di essere spinto o buttato prono.

### Azioni

**Multiaattacco.** Il battlecattle effettua due attacchi: uno con Incornata e uno con Colpo di Coda.

**Incornata.** Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

*Colpisce:* 12 (2d6 + 5) danni perforanti.

**Colpo di Coda.** Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpisce:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un TS For CD 15 o è buttato prono.

**Richiamo del Vuoto.** Quando il battlecattle è ridotto a 0 PF, l'aria attorno a lui si svuota di calore e suono. Ogni creatura entro 6 m deve effettuare un TS Cos CD 15.

**Fallimento:** subisce 21 (6d6) danni da freddo ed è Toccata dal Vuoto per 1 minuto. Finché è Toccata dal Vuoto, subisce 7 (2d6) danni necrotici all'inizio di ciascun suo turno. La creatura può ripetere il TS alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto in caso di successo.

**Successo:** subisce metà dei danni da freddo e non è Toccata dal Vuoto. L'area rimane per 1 minuto pervasa da gelo stantio: l'aria è gelida e attenua i suoni; il terreno diventa difficile e scivoloso. Una creatura che inizi il turno nell'area deve superare un TS Cos CD 13 o è Toccata dal Vuoto fino all'inizio del suo prossimo turno (immunità a questo effetto ambientale per 24 ore dopo un successo)

### INGREDIENTI



# WEREDURA

Pianta Media/Grande (mutaforma), nessun allineamento —

**Classe Armatura** 14

**Punti Ferita** 82 (11d8 + 33)

**Velocità** 9 m, scalare 6 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	10 (+0)

**Tiri Salvezza** Des +4, Cos +5

**Abilità** Furtività +4 (+6 in vegetazione/orti), Percezione +3

**Vulnerabilità ai Danni fuoco**

**Resistenze ai Danni** tagliente da armi non magiche

**Immunità ai Danni** veleno

**Immunità alle Condizioni** avvelenato, affascinato, spaventato

**Sensi** Tremorsense 9 m (solo in Forma Vine Mass), Vista Cieca 3 m, Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 13

**Linguaggi** —

**Grado di sfida** 3 (700 PE) **Bonus di Competenza** +2

**Mutaforma Ortricola.** Come Azione Bonus, la Weredura passa tra Forma Ortaggio (taglia Media, cipolla, cetriolo, ecc.) e Forma VineMass (ammasso di tralci, taglia Grande). Le statistiche restano le stesse, ma:

**VineMass:** guadagna tremor sense 9 m; la Vine Lash ha portata 4,5m.

**Forma Ortaggio:** perde il tremor sense; la Vine Lash ha portata 3m.

**Camuffamento Vegetale.** In boschi, orti, mercati o aree erbose ha

vantaggio alle prove di Furtività.

**Radici Avvinghanti.** Una creatura agganciata dalla Weredura è anche trattenuto (CD 14 per liberarsi). La Weredura può mantenere fino a due creature agganciate contemporaneamente.

## Azioni

**Multiattacco.** Effettua due attacchi di Vine Lash oppure Vine Lash e Stritolare.

**Vine Lash.** Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 3 m (Ortaggio)/4,5 m (Vine Mass), un bersaglio.

*Colpisce:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti e, se il bersaglio è Grande o più piccolo, è agganciato (vedi Vini Avvinghanti). Finché aggancia un bersaglio con una vite, non può usare quella stessa vite su un altro.

**Stritolare.** Un bersaglio agganciato dalla Weredura subisce 13 (3d6 + 3) danni contundenti + 4 (1d8) perforanti da spine. La Weredura può tirare il bersaglio di 3 m verso di sé.

**Esplosione di Tralci (Ricarica 5–6).** Viti scattano da terra in un raggio di 4,5 m centrato in un punto che la Weredura vede entro 18 m. Le creature nell'area devono superare un TS Forza CD 14 o diventano trattenuto da viti terrene. Una creatura può usare la propria Azione per effettuare un TS Forza CD 14 e liberarsi. L'area diventa terreno difficile per 1 minuto o finché la Weredura non la disperde (nessuna azione).

## Reazioni

**Riavvolgere.** Quando una creatura trattenuto dalla Weredura fallisce un tentativo per liberarsi, la Weredura può tirarla di 3 m verso di sé.





## BURGER THING

Costrutto Medio, Nessun Allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Abilità Percezione +1

Vulnerabilità ai Dannni fuoco

Immunità ai Dannni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, affascinato, esausto

Sensi Scurovizione 18 m, Percezione Passiva 11

Linguaggi —

Grado Sfida 1 (200 PE) Bonus di Competenza +2

**Ammasso Vorace.** Il Burger Thing può entrare e terminare il movimento nello stesso spazio di una creatura. Ha vantaggio ai tiri per evitare di essere disarmato o spinto.

**Pioggia di Bricole.** Quando si muove di almeno 3 m nel suo turno, può lasciare un quadretto adiacente come mucchio di bricole fino all'inizio del suo prossimo turno. L'area è terreno difficile e leggermente oscurata. Una creatura che entra o inizia il turno nell'area deve superare un TS Cos CD 11 o è colta da tosse: non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno.

### Azioni

**Morso ai Denti di Sesamo.** Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

*Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti.* Se il bersaglio è una creatura Grande o più piccola, il Burger Thing può tentare di afferrare (CD 12 per sfuggire) senza usare azioni aggiuntive. Finché è afferrata, la velocità del bersaglio è 0.

**Pioggia di Semi** (Ricarica 5–6). Il Burger Thing si scuote e scaglia semi di sesamo affilati tutt'intorno. Ogni creatura entro 1,5 m effettua un TS Des CD 12. A fallimento, subisce 5 (2d4) danni perforanti ed è accecata fino all'inizio del suo prossimo turno. A successo, subisce metà danni e non è accecata.

### INGREDIENTI



## COCKATROCE

Mostruosità Media, Nessun allineamento

Classe Armatura 13 (squame ruvide)

Punti Ferita 34 (5d8 + 10)

Velocità 12 m, volo 18 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Percezione +3, Acrobazia +4

Sensi Scurovizione 18 m, Percezione Passiva 13

Linguaggi —

Grado Sfida 1 (200 PE) Bonus di Competenza +2

**Volo Radente.** Quando vola, la cockatroce non provoca attacchi di opportunità uscendo dall'area minacciata di una creatura.

**Furia Famelica.** All'inizio del suo turno, la cockatroce può scegliere di effettuare i suoi attacchi in mischia con vantaggio fino all'inizio del turno successivo; fino ad allora, i tiri per colpirla hanno vantaggio.

### Azioni

**Multiaattacco.** La cockatroce effettua due attacchi: uno con Beccata Perforante e uno con Artigli Infiammati.

**Beccata Perforante.** Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

*Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.*

**Artigli Infiammati.** Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

*Colpisce: 8 (1d6 + 2 taglienti + 1d4 fuoco) danni totali.*

Oggetti infiammabili non indossati o trasportati prendono fuoco

### INGREDIENTI





## BAROMETZ

Pianta Grande, Nessun Allineamento

Classe Armatura 13

Punti Ferita 85 (10d10 + 30)

Velocità 6 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Tiri Salvezza Cos +5, Sag +3

Abilità Furtività +3 (solo in erba/cespugli), Percezione +3

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato, avvelenato

Sensi Vista Cieca 9 m (cieco oltre), Percezione Passiva 13

Linguaggi —

Grado Sfida 3 (700 PE) Bonus di Competenza +2

**Camuffamento Vegetale.** In ambienti erbosi o arbustivi il barometz ha vantaggio alle prove di Furtività per rimanere immobile e confondersi col fogliame.

**Fibrille Protettive.** Quando il barometz subisce danni da taglio, rilascia una nuvola di fibre vegetali: fino all'inizio del suo prossimo turno, gli attacchi contro di lui hanno svantaggio, e gli spazi entro 1,5 m da lui sono leggermente oscurati.

### Azioni

#### Multiattacco

Il barometz effettua due attacchi: due con Frustata di Tralci oppure uno con Frustata di Tralci e uno con Morsa della Natura.

#### Frustata di Tralci

Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

*Colpisce:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché è afferrato, è anche Trattenuto. Il barometz può afferrare fino a 2 creature contemporaneamente. Dopo aver colpito, può tirare il bersaglio di 3 m verso di sé.

**Morsa della Natura.** Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura afferrata dal barometz.

*Colpisce:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti + 4 (1d8) necrotici. Il barometz rigenera un numero di PF pari ai danni necrotici inflitti.

**Polline Stordente (Ricarica 5–6).** Il barometz scuote le infiorescenze: ogni creatura a 3 m deve superare un TS Costituzione CD 13 o subire svantaggio ai tiri per colpire e velocità -3 m fino alla fine del proprio prossimo turno. Con successo, è immune a questo polline per 24 ore.

### INGREDIENTI





## SPICY SLIME

Melma media, nessun allineamento

Classe Armatura 10

Punti Ferita 42 (8d8 + 8)

Velocità 6m.

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

**Sensi** Vista Cieca 18 m. Percezione Passiva 9

**Linguaggi** —

**Grado di Sfida** 2 (450 PE) **Bonus di Competenza** +2

**Vapori Piccanti (Aura).** Finché è cosciente, ogni creatura che inizia il turno entro 3 m. dalla slime o vi entra per la prima volta in un turno subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

**Natura di Melma.** La Spicy Slime non necessita di aria, cibo o sonno, e può attraversare passaggi fino a 2 cm.

### Azioni

**Tentacolhot.** Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m., un bersaglio.

*Colpisce:* 9 (2d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco. Se viene colpita da un attacco, una creatura deve effettuare un tiro salvezza CON CD 13 o rimane ustionata. Una creatura ustionata subisce 1d6 danni da fuoco all'inizio di ciascun suo turno. L'effetto non si cumula: una nuova esposizione azzera e rilancia la durata. Una creatura può estinguere l'ustione con un'Azione (versare acqua, rotolarsi, coprirsi).

### INGREDIENTI



## MANDRAGOLA

Pianta piccola, nessun allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 6 m., scavare 3 m.

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

**Abilità** Furtività +4, Percezione +3

**Sensi** Vista Cieca 1,5 m. (cieca oltre), Percezione Passiva 13

**Linguaggi** —

**Grado di Sfida** 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza** +2

**Camuffamento Vegetale.** In mezzo a vegetazione naturale, la mandragola ha vantaggio alle prove di Furtività per restare immobile e confondersi.

**Radici Serpeggianti.** Ignora il terreno difficile causato da piante non magiche. Può passare attraverso spazi stretti tra radici e rovi senza penalità.

### Azioni

**Frustata di Radici.** Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m., un bersaglio.

*Colpisce:* 7 (1d8 + 3) danni contundenti. Il bersaglio deve superare un TS Forza CD 12 o è afferrato (SC 12). Finché è afferrato, è anche trattenuto. La mandragola può afferrare una sola creatura alla volta.

**Lamento Straziante (Ricarica 5–6).** La mandragola emette un urlo penetrante. Ogni creatura entro 4,5 m. che può udirla effettua un TS Costituzione CD 12: a fallimento subisce 10 (3d6) danni psichici ed è spaventata fino alla fine del suo prossimo turno; a successo subisce metà danno e non è spaventata. Creature sordite sono immunite a questo effetto

### INGREDIENTI



# PORCINO ASSASSINO

Pianta piccola, nessun allineamento

**Classe Armatura** 13

**Punti Ferita** 13 (3d6 + 3)

**Velocità** 9 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Abilità** Furtività +6, Percezione +3

**Vulnerabilità ai Dannî fuoco**

**Sensi** darkvision 18 m, Percezione Passiva 13

**Linguaggi** —

**Grado di Sfida** 1/4 (50 PE) **Bonus di Competenza** +2

## Camuffamento Vegetale

In sottobosco, erba alta o tra piante, il porcino assassino ha vantaggio alle prove di Furtività per nascondersi.

## Tattiche di Branco

Ha vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno un alleato del porcino è entro 1,5 m dal bersaglio e non è incapacitato.

## Azioni

**Attacco Propagante.** Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

*Colpisce:* 6 (1d6 + 2) danni contundenti.

**Propagazione.** Se l'attacco colpisce, scegli una casella adiacente libera: inizia a crescervi un germoglio. Dopo 1d4 round, all'inizio del turno del porcino che l'ha creato, il germoglio si trasforma in un Porcino

**Assassino identico.** Se la casella non è più libera, la propagazione fallisce. Un porcino può avere un solo germoglio attivo alla volta.

**Spruzzo di Spore (Ricarica 5–6).** Rilascia un cono di 3 m di spore urticanti. Le creature nell'area effettuano un TS Costituzione CD 12: a fallimento subiscono 7 (2d6) danni da veleno e sono avvelenate fino alla fine del proprio prossimo turno; a successo subiscono metà danni e non sono avvelenate.

# CHEESE GOLEM

Costrutto Grande, nessun allineamento

**Classe Armatura** 14

**Punti Ferita** 102 (12d10 + 36)

**Velocità** 6 m.

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Tiri Salvezza** Cos +6

**Sensi** Vista Cieca 3 m., Percezione Passiva 10

**Linguaggi** comprende le lingue del creatore ma non parla

**Grado di Sfida** 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza** +3

## Corpo Fuso (Aura)

Il golem emana calore e colate di formaggio. Finché è cosciente, l'area entro 3m. da lui è terreno difficile per ogni creatura diversa dal golem. Inoltre, una creatura che inizia il proprio turno nell'aura o vi entra per la prima volta in un turno subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

## Natura di Costrutto

Il golem non necessita di aria, cibo, bevande o sonno.

## Azioni

Il Cheese Golem effettua due attacchi di Schianto.

**Schianto.** Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5m., un bersaglio.

*Colpisce:* 12 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco.



INGREDIENTI



# DUKE OF TASTELESS CORRUPTION

Umanoide medio (corrotto), legale malvagio

Classe Armatura 19 (Carapace del Tiranno Siderale)

Punti Ferita 210 (20d8 + 120)

Velocità 9 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
16 (+3)	14 (+2)	22 (+6)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +10, Int +7, Sag +7, Car +8

Abilità Inganno +12, Intuizione +7, Percezione +7, Persuasione +8

Resistenze ai Danni freddo, necrotico, psichico; contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 17

Linguaggi Comune, Infernale, Celestiale, Primordiale (Auran)

Grado di Sfida 13 (10.000 PE) Bonus di Competenza +4

**Carapace del Tiranno Siderale.** L'armatura vivente che incarna il potere di Hypnavor attenua la realtà attorno al Duca. Quando subisce danni di freddo, necrotico o psichico, riduce il danno di 3 dopo l'applicazione delle resistenze. Inoltre ha vantaggio ai tiri salvezza contro illusioni create da altre creature.

**Resistenza Leggendaria (2/giorno).** Se fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di riuscire.

**Incantesimi Innati (Illusione).** Capacità d'incantesimo Carisma (CD 16, +8 a colpire con incantesimi). Lancia i seguenti incantesimi senza componenti materiali:

**A volontà (a piacere):** Illusione Minore, Travestimento

**3/giorno ciascuno:** Sfocatura, Immagine Speculare, Invisibilità, Immagine Maggiore

**2/giorno ciascuno:** Schema Ipnottico, Invisibilità Superiore, Assassino Illusorio

**1/giorno ciascuno:** Parvenza, Illusione Programmata, Terreno Allucinatorio

**Collasso dell'Ego.** Quando scende a metà dei PF o meno, il Duca perde la capacità Incantesimi Innati e passa alla Forma di Singularità Abissale (vedi sotto).

## Azioni

**Multattacco.** Effettua due attacchi con lo Scettro del Dubbio.

**Scettro del Dubbio.** Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (1d8 + 7) danni contundenti + 7 (2d6) necrotici.

Se il bersaglio è sotto un effetto di illusione (compresa Sfocatura, Immagine Speculare, Invisibilità ecc.), subisce 3 (1d6) danni psichici aggiuntivi.

**Sguardo Incredulo (Ricarica 5–6).** Una creatura che il Duca vede entro 18 m deve superare un TS Saggezza CD 16. In caso di fallimento, la creatura è stordita da dubbi fino alla fine del prossimo turno del Duca e subisce 14 (4d6) danni psichici. In caso di successo, subisce metà danni e non è stordita.

## Azioni Leggendarie

Il Duca dispone di 2 azioni leggendarie per round, scegliendo tra le seguenti opzioni. Può usarne solo una alla volta e soltanto alla fine del turno di un'altra creatura. Recupera le azioni leggendarie all'inizio del suo turno.

**Richiamo del Vuoto (1 az., 1/round).** Sceglie un punto entro 9 m. Un esplosivo collasso gelido investe un raggio di 3 m. Le creature nell'area effettuano un TS Costituzione CD 16: in caso

di fallimento subiscono 10 (3d6) danni da freddo e diventano Toccate dal Vuoto per 1 minuto; in caso di successo subiscono metà danni e non sono Toccate. Una creatura Toccata dal Vuoto subisce 7 (2d6) danni necrotici all'inizio del suo turno e può ripetere il TS Cos alla fine del turno, terminando l'effetto in caso di successo.

**Walzer del Dubbio (1 az.).** Il Duca bersaglia una creatura che vede entro 9 m. La creatura effettua un TS Saggezza CD 17. In caso di fallimento, il Duca si scambia di posizione con la creatura (teletrasporto) e questa subisce 10 (3d6) danni psichici. In caso di successo, nessuno scambio e la creatura subisce 5 (1d10) danni psichici.

## Forma di Singolarità Abissale

Quando il Duca scende a metà dei PF o meno, la Carapace si schiude e l'essenza di Hypnavor straripa. Fino alla fine dello scontro o finché non torna sopra metà PF, applica i seguenti cambiamenti:

**Perde Incantesimi Innati e non può lanciarli.**

**Aura Gravitazionale (18 m).** La velocità delle creature che si allontanano dal Duca mentre si trovano nell'aura è dimezzata fino all'inizio del loro prossimo turno.

**Arma del Vuoto.** Quando colpisce con lo Scettro del Dubbio, il bersaglio deve superare un TS Costituzione CD 16 o diventa Toccato dal Vuoto (stessa condizione di Richiamo del Vuoto).

**Inerzia Siderale.** Ottiene vantaggio ai tiri salvezza su Cos e Sag contro effetti che imporrebbro trattenuto, prone o stunned.





## DRAGOLOSO - CORROTTO

**Drago Grande, Caotico Neutrale**

**Classe** Armatura 17

**Punti Ferita** 127 (15d10 + 45)

**Velocità** 12 m, volo 18 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)

**Tiri Salvezza** Des +4, Cos +6, Sag +4, Car +5

**Abilità** Percezione +6, Furtività +4

**Resistenze ai Danni** freddo, necrotico

**Sensi** Vista Cieca 10 m, Scurovista 36 m, Percezione Passiva 16

**Linguaggi** Draconico (capisce anche sussurri del Vuoto)

**Grado di sfida** 7 (2.900 PE) **Bonus di Competenza** +3

### Fame del Vuoto

La prima volta in ciascun suo turno che infligge danni necrotici a una creatura, il dragoloso ottiene altrettanti PF temporanei

### Freddo Stantio

Le aree di gelo create dal suo Soffio del Vuoto non producono suono; prove basate sull'uditivo entro l'area hanno svantaggio finché il gelo permane (vedi sotto).

### Azioni

**Multiattacco.** Il dragoloso effettua tre attacchi: uno con Morso e due con Artigli.

**Morso.** Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (1d10 + 6) danni perforanti + 4 (1d8) necrotici.

**Artiglio.** Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d6 + 6 taglienti) + 3 (1d6) freddo.

**Soffio del Vuoto (Ricarica 5–6).** Il dragoloso esala un cono di gelo rarefatto di 9 m. Ogni creatura nell'area effettua un TS Costituzione CD 14:

**Fallimento:** 36 (8d8) danni totali (metà freddo, metà necrotico), e la creatura è intorpidita dal vuoto: -3 m alla velocità e non può effettuare reazioni fino alla fine del prossimo turno del dragoloso.

**Successo:** subisce metà danni e non è intorpidita.

L'area colpita resta coperta da brina silente fino all'inizio del prossimo turno del dragoloso; è terreno difficile.

### Reazioni

**Scarto Gelido.** Quando una creatura che il dragoloso vede lo colpisce in mischia, il dragoloso può arretrare di 3 m senza provocare attacchi di opportunità. Se termina il movimento entro la brina silente del suo Soffio, l'attaccante ha svantaggio al prossimo tiro per colpire contro il dragoloso entro la fine del turno.

# ABOMINIO DEL VUOTO

Elementale grande (vuoto), caotico malvagio

**Classe Armatura 15**

**Punti Ferita 90 (12d10 + 24)**

**Velocità volo 12 m (fluttuare)**

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

**Tiri Salvezza** Cos +5, Sag +4

**Abilità** Percezione +4, Furtività +5 (nebbia/neve)

**Resistenze ai Danni freddo, necrotico; contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici**

**Immunità ai Danni veleno**

**Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato, avvelenato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto**

**Sensi** Scurovazione 18 m, Vista Cieca 3 m, Percezione Passiva 14

**Linguaggi** capisce Infernale e Primordiale (Auran), non parla  
Grado di sfida 5 (1.800 PE) Bonus di Competenza +3

**Forma di Vortice.** Può occupare lo stesso spazio di altre creature e muoversi attraverso fessure ampie almeno 2 cm senza schiacciarsi. Non provoca

ca attacchi di opportunità quando entra nello spazio di una creatura.

**Gelo del Vuoto (Aura).** Uno sciamme di grandine nera ruota entro 3 m dall'abominio. L'area è terreno difficile; le creature che iniziano il turno nell'aura devono superare un TS Costituzione CD 14 o subiscono -3 m alla velocità e hanno svantaggio alle prove di Percezione (uditivo) fino all'inizio del loro prossimo turno.

## Azioni

**Multiaattacco.** L'abominio effettua due attacchi con Sferzata Gelida.

**Sferzata Gelida.** Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

*Colpisce:* 16 (2d8 + 3 freddo + 1d6 necrotico) danni totali.

**Vortice Insapore (Ricarica 5–6).** L'abominio si compatta e deflagra in un cono di 9 m di schegge siderali. Le creature nell'area effettuano un TS Costituzione CD 14: a fallimento subiscono 3d6 danni da freddo + 3d6 danni necrotici e non possono effettuare reazioni fino all'inizio del prossimo turno dell'abominio; a successo subiscono metà dei danni e non subiscono l'ulteriore effetto. L'area colpita resta coperta da brina silente fino all'inizio del prossimo turno dell'abominio (terreno difficile).

## Reazioni

**Anomalia Spazio-Temporale.** Quando viene colpito da un attacco in mischia, l'abominio può spostarsi di 3 m in uno spazio libero entro il suo Gelo del Vuoto senza provocare attacchi di opportunità.





## CAVALIERE

Umanoide Medio o Piccolo, Neutrale.

Classe Armatura 18 Iniziativa +0

Punti ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Immunità alle condizioni Spaventato

Equipaggiamento Spadone, Balestra pesante, Armatura a piastre  
Sensi Percezione Passiva 10

Linguaggi Comune + un'altra lingua

Grado di Sfida 3 (700 PE) Bonus di Competenza +2

### Azioni

**Multiattacco.** Il cavaliere effettua due attacchi, usando Spadone o Balestra pesante in qualsiasi combinazione.

**Spadone.** Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 4 (1d8) danni radianti.

**Balestra pesante.** Attacco con arma a distanza: +2 a colpire, gittata 30/120 m. Colpisce: 11 (2d10) danni perforanti più 4 (1d8) danni radianti.

### Reazioni

**Parata.** Innesco: il cavaliere viene colpito da un attacco in mischia mentre impugna un'arma. Risposta: aggiunge +2 alla CA contro quell'attacco, potenzialmente facendolo fallire.



## MIMIC

Mostruosità Media, Neutrale.

Classe Armatura 12

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 6 m

For	Des	Cos	Int	Sag	Car
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Abilità Furtività +5

Immunità ai danni acido; Immunità alle condizioni prono

Sensi Scurovisione 18 m; Percezione passiva 11

Linguaggi nessuno

Grado di sfida 2 (450 PE) Bonus di Competenza +2

**Adesivo (solo in forma di oggetto).** Il mimic aderisce a qualsiasi cosa lo tocchi. Una creatura Enorme o più piccola che vi aderisca è Afferrata (CD 13 per fuggire). Le prove di caratteristica per sfuggire hanno svantaggio.

### Azioni

**Mosso.** Attacco con arma da mischia: +5 a colpire (vantaggio se il bersaglio è Afferrato dal mimic), portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti — oppure 12 (2d8 + 3) danni perforanti se il bersaglio è Afferrato dal mimic — più 4 (1d8) danni da acido.

**Pseudopodo.** Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti più 4 (1d8) danni da acido. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o più piccola, ottiene la condizione Afferrato (CD 13 per fuggire). Le prove per sfuggire hanno svantaggio.

### Azioni Bonus

**Mutare Forma.** Il mimic muta per somigliare a un oggetto Medio o Piccolo mantenendo le sue statistiche di gioco, oppure ritorna alla sua vera forma gelatinosa. L'eventuale equipaggiamento che indossa o trasporta non viene trasformato.



# Burger King's QUEST

## Illustrazioni:

Arjuna Foti e Gianluca Ciriminna

## Contributors:

### Per DNSTY:

Axel Arizzi, Simone Mingoli, Andrea Cibelli,  
Ettore Terranova, Nicolò Murreddu,  
Samuele Giglio

### Per PEA:

Francesca Coi, Luca Testa, Stefano Meneghelli,  
Giulia Chiappalone, Elena Avanzato, Elisa Papalia,  
Barbara Calabò, Luca Frattini, Roberto Menzio,  
Roberto Biondo, Cristian Mele, Sara Greco,  
Fabrizio Aprile, Gianluca Aprile di Cimia

### Per WPP:

Samuel Ferreira, Daniela Baldassarre

### Per Burger King:

Gabriele D'Amore, Esteban Fagnani,  
Arianna Fummi

Prodotto da: PEA SRL  
Corso Lombardia 79 10099 San Mauro T.se (TO) Italy  
[www.peaitaly.com](http://www.peaitaly.com)

Ideato da: DNSTY  
Corso Lombardia 79 10099 San Mauro T.se (TO) Italy  
[dnsty.it](http://dnsty.it)

Distribuito da: Burger King Restaurants Italia Spa  
STRADA 1, PALAZZO F4 - F5 SNC - 20057 - ASSAGO (MI)  
[www.burgerking.it](http://www.burgerking.it)

Finito di stampare nel mese di Settembre  
presso A4 Servizi Grafici srl, Chivasso (TO)



# Burger King's QUEST

Prepara l'armatura e afferra i dadi: il gustoso regno del Burger King-Dom spalanca le sue porte agli avventurieri più coraggiosi. Sei pronto a iniziare?

Ti aspettano battaglie adrenaliniche, mostri leggendari e una quest epica per ritrovare la corona scomparsa. Attraversa città brulicanti, foreste vive e fortezze ghiacciate; stringi alleanze, segui le piste, scegli la tua rottta.

La tua avventura comincia adesso: ogni lancio può cambiare tutto, ogni scelta può diventare leggenda. **Burger King's Quest** inizia qui.



DNSTY®



[www.burgerking.it](http://www.burgerking.it)