

# INTO THE DARK

## CACCIATENEBRA

### ATTRIBUTI



INTUIZIONE



PRESTANZA



RISOLUTEZZA

### AZIONI

ATLETICA  
ARMEGGIARE  
ARMONIZZARE  
CANALIZZARE  
COMANDARE  
CONOSCENZA  
DILEGUARSI  
MINACCIARE  
SCHERMIRE  
SPARARE  
STUDIARE  
VIGILARE

### NOME:



PUNTI FERITA



CORRUZIONE



ARMATURA



DENARI

### STRESS



### PE



**7PE:** Nuova Azione. Stretta di denti.  
+1 Stress Massimo. +4 PF Massimi.  
**13PE:** +1 Attributo (Max +2).

Quando compi queste imprese, crocetta una casella. A fine sessione ogni crocetta vale 1 PE.

- Lo **SCUDO**: proteggi un compagno da una minaccia prodotta dal Tetro.
- Lo **STERMINATORE**: infliggi il colpo di grazia a una grossa bestia di Tenebra.
- L'**INARRESTABILE**: riduci un danno da 4+ a 0.
- IL **DEMOLITORE**: infliggi un colpo da 4+ danni.
- IL **SUPERSTITE**: sopravvivi a una spedizione nel Tetro che ha avuto successo.

### ABILITÀ

- ◆ **POSSENTE**: ottieni +6 PF permanenti.
- ◆ **MAESTRIA CON LE ARMI**: i tuoi attacchi in mischia con armi a una mano infliggono +1d6 danni aggiuntivi (totale 2d6 danni). Quelli con armi a due mani infliggono +1d6+1 danni aggiuntivi (totale 2d6+2 danni).
- ◆ **MACCHINA DA GUERRA**: se indossi un'armatura completa (armatura 2), ne ignori il tratto Ingombrante.
- ◆ **VIGORE**: quando ti accampi o riposi per un po', curi automaticamente 1d6 danni.
- ◆ **SCHIENA D'ACCIAIO**: per te il carico leggero va da 0 a 5 punti di carico, quello normale da 6 a 8 punti, quello pesante da 9 a 11 punti.
- ◆ **INDISTRUTTIBILE**: hai +1d nei Tiri Resistenza contro i veleni, gli elementi, le sostanze alchemiche e i pericoli ambientali.
- ◆ **REDUCE**: puoi apprendere un potere da un'altra tipologia di Cercatore.

### ■ CARICO LEGGERO

Carico 0-3. Agile e veloce.

### ■ CARICO NORMALE

Carico 4-6.

### ■ CARICO PESANTE

Carico 7-9 Lento e rumoroso.

**TRATTI DELL'EQUIPAGGIAMENTO:** **Alchemico**: un liquido imbottigliato in una provetta o una fiasca. **Armatura**: riduce il danno del valore indicato. **Ingombrante**: se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero o normale. **Multipli**: puoi equipaggiarne più esemplari. **Pesante**: se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero. **Pre-Tetro**: tecnologia antica di un'era lontana. Difficile da riprodurre.

NOME	CARICO	DESCRIZIONE	COSTO	POSSEDUTO
<input type="checkbox"/> Armatura	I	Pesante. Armatura 1	I/3	◇
<input type="checkbox"/> Arm. completa	2	Ingombrante. Armatura 2.	3/7	◇
<input type="checkbox"/> Kit da corzaio	I	Consumalo per riparare le armature danneggiate.	-/-	◆
<input type="checkbox"/> Scudo	O	Armatura +1. Puoi distruggerlo per annullare un colpo.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Sigillo	I	Consumalo per -1 corruzione e +1d per resisterla	3/5	◇
<input type="checkbox"/> Arma a una mano	I	1d6 danni. Mischia.	I/4	◇
<input type="checkbox"/> Arma a due mani	I	1d6+1 danni. Mischia.	I/4	◇
<input type="checkbox"/> Balestra a Molla	I	Relativamente precisa. 1d6 danni a distanza.	3/6	◇
<input type="checkbox"/> Quadrelli	O	5 munizioni per balestre a molla.	I/2	◇
<input type="checkbox"/> Bussola	I	Pre-Tetro.	I/3	◇
<input type="checkbox"/> Catena & Verricello	I	Per sollevare pesi o per legare assieme le cose.	I/3	◇
<input type="checkbox"/> Kit d'arrampicata	I	Corda, chiodi da roccia, imbracature.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Kit da demolizione	2	Mazze, piedi di porco, trapani	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Scatola degli attrezzi	I	Pre-Tetro. Spegne o riattiva la tecnologia pre-Tetro.	5/10	◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit di pronto soccorso	I cadauno	Nei riposi, +1d6 PF. In Tiro Resistenza per sopportare ferite, +1d.	I/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Libro	I cadauno	+1d ai tiri di Studiare o Armeggiare e ai tiri di bottini.	I/3	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Torcia	I cadauno	Metallica; strofinare per accendere	I/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> Neracqua	O	Alchemica. Prende fuoco a contatto con l'aria.	2/3	◇
<input type="checkbox"/> Abbagliatore	O	Alchemico. Esplosivo luminoso.	2/-	◇
<input type="checkbox"/> Fascia d'Ombra	I	Dà forza sovrumana. Può amputare un arto.	-/5	◇
<input type="checkbox"/> Folgoratore	I	Pre-Tetro. Trappola monouso. 3d6 danni.	2/-	◇
<input type="checkbox"/> Kit da Dissezione	I	Per fare bottino dei mostri morti.	-/-	◆
<input type="checkbox"/> Levipietra	O	Pre-Tetro. Alleggerisce le cose.	-/9	◇
<input type="checkbox"/> Linearossa	I	Iniezione. +1d6 PF.	-/-	◆
<input type="checkbox"/> Urlatore	I	Se lo spacchi attira o distrae le Bestie.	2/-	◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> Lucigabbia	I	Contiene la Fiamma Argentea.	-/-	-

# INTO THE DARK

## LUCIFERO

### ATTRIBUTI



INTUIZIONE



PRESTANZA



RISOLUTEZZA

### ABILITÀ

- ◆ **SIGILLI:** impressi sulla tua pelle. Una volta per spedizione, li puoi attivare per ignorare del tutto una conseguenza dovuta ai poteri o alla magia del Tetro.
- ◆ **PROTEZIONI:** puoi Armonizzare la Fiamma per creare barriere e cerchi protettivi: le Ombre e gli effetti del Tetro non possono superarli. Se qualcosa di potente cerca di sfondarli, esegui un Tiro Resistenza.
- ◆ **MEDICINA:** puoi consumare i kit di pronto soccorso in combattimento per rattoppare in fretta le persone. Quando vi riposete, i kit che usi tu su altre persone curano +1d6 PF aggiuntivi (totale 2d6 PF).
- ◆ **CONTROINCANTESIMO:** afferri una manciata di Fiamma Argentea e la usi per incenerire gli effetti mistici. I controincantesimi potrebbero ustionarti.
- ◆ **FUCOSANGUE:** puoi Armonizzare la Fiamma Argentea per infonderla nei viventi. Ciò cauterizza le ferite (cura 1d6 PF) e rimuove le magie e i veleni. Fa male.
- ◆ **ARMA ARGENTEA:** puoi Armonizzare la Fiamma Argentea con un'arma da mischia. Infligge +1d6 danni contro bersagli toccati dal Tetro.
- ◆ **REDUCE:** puoi apprendere un potere da un'altra tipologia di Cercatore.

### AZIONI

ATLETICA  
ARMEGGIARE  
ARMONIZZARE  
CANALIZZARE  
COMANDARE  
CONOSCENZA  
DILEGUARSI  
MINACCIARE  
SCHERMIRE  
SPARARE  
STUDIARE  
VIGILARE

### NOME:



PUNTI FERITA



CORRUZIONE

### STRESS

### PE



**7PE:** Nuova Azione. Stretta di denti.  
+1 Stress Massimo. +4 PF Massimi.  
**13PE:** +1 Attributo (Max +12).

Quando compi queste imprese, crocetta una casella. A fine sessione ogni crocetta vale 1 PE.

- LA PIETÀ:** cura a un compagno di squadra 3+ PF.
- IL PORTATORE:** usa la Fiamma Argentea per sgominare qualcosa che minaccia il gruppo.
- LA GUIDA:** supera un ostacolo difficile con la saggezza e la capacità di comando.
- IL SIGILLO:** sigilla un Pozzo di Notte personalmente.
- IL SUPERSTITE:** sopravvivi a una spedizione nel Tetro che ha avuto successo.



ARMATURA



DENARI



### ■ CARICO LEGGERO

Carico 0-3. Agile e veloce.

### ■ CARICO NORMALE

Carico 4-6.

### ■ CARICO PESANTE

Carico 7-9 Lento e rumoroso.

**TRATTI DELL'EQUIPAGGIAMENTO:** **Alchemico:** un liquido imbottigliato in una provetta o una fiasca. **Armatura:** riduce il danno del valore indicato. **Ingombrante:** se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero o normale. **Multipli:** puoi equipaggiarne più esemplari. **Pesante:** se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero. **Pre-Tetro:** tecnologia antica di un'era lontana. Difficile da riprodurre.

NOME	CARICO	DESCRIZIONE	COSTO	POSSEDUTO
<input type="checkbox"/> Armatura	I	Pesante. Armatura 1	1/3	◇
<input type="checkbox"/> Arm. completa	2	Ingombrante. Armatura 2.	3/7	◇
<input type="checkbox"/> Scudo	O	Armatura +1. Puoi distruggerlo per annullare un colpo.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Sigillo	I	Consumalo per -1 corruzione e +1d per resisterla	3/5	◇
<input type="checkbox"/> Arma a una mano	I	1d6 danni. Mischia.	1/4	◇
<input type="checkbox"/> Arma a due mani	I	1d6+1 danni. Mischia.	1/4	◇
<input type="checkbox"/> Cartucce	O	5 proiettili per pistole	2/-	◇
<input type="checkbox"/> Catena Indistruttibile	I	Indistruttibile. Ustiona i mostri di Tetro	-/8	◇
<input type="checkbox"/> Balestra a Molla	I	Relativamente precisa. 1d6 danni a distanza.	3/6	◇
<input type="checkbox"/> Pistola	I	Pre-Tetro. 2d6 danni a distanza. Rumorosa	-/6	◇
<input type="checkbox"/> Quadrelli	O	5 munizioni per balestre a molla.	1/2	◇
<input type="checkbox"/> Bussola	I	Pre-Tetro.	1/3	◇
<input type="checkbox"/> Catena & Verricello	I	Per sollevare pesi o per legare assieme le cose.	1/3	◇
<input type="checkbox"/> Kit d'arrampicata	I	Corda, chiodi da roccia, imbracature.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Kit da demolizione	I	Mazze, piedi di porco, trapani	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Scatola degli attrezzi	I	Pre-Tetro. Spegne o riattiva la tecnologia pre-Tetro.	5/10	◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit di pronto soccorso	I/2 cadauno	Nei riposi, +1d6 PF. In Tiro Resistenza per sopportare ferite, +1d.	1/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Libro	I cadauno	+1d ai tiri di Studiare o Armeggiare e ai tiri di bottini.	1/3	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Torcia	I cadauno	Metallica; strofinare per accendere.	1/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> Neracqua	O	Alchemica. Prende fuoco a contatto con l'aria.	2/3	◇
<input type="checkbox"/> Fumotti	O	Alchemici. Soffi nubi di fumo.	-/-	◆
<input type="checkbox"/> Olio Argentato	I	Alchemico. Può bruciare metallo e pietra. Consumalo per dar fuoco alle armi da mischia (+1d6 danni).	2/-	◇
<input type="checkbox"/> Rirespiro	I	Pre-Tetro. Ti fa respirare in mezzo al fumo, al gas velenoso, nel vuoto o in acqua.	1/4	◇
<input type="checkbox"/> Sussurro	I	Pre-Tetro. Biglie per comunicare a distanza.	3/-	◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> Lucigabbia	I	Contiene la Fiamma Argentea.	-/-	-

# INTO THE DARK

## LEGAOMBRA

### ATTRIBUTI



INTUIZIONE



PRESTANZA



RISOLUTEZZA

### AZIONI

ATLETICA  
ARMEGGIARE  
ARMONIZZARE  
CANALIZZARE  
COMANDARE  
CONOSCENZA  
DILEGUARSI  
MINACCIARE  
SCHERMIRE  
SPARARE  
STUDIARE  
VIGILARE

### NOME:



PUNTI FERITA



CORRUZIONE

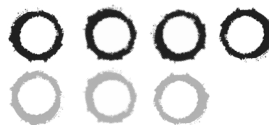


ARMATURA



DENARI

### STRESS



### PE



**7PE:** Nuova Azione. Stretta di denti. +1 Stress Massimo. +4 PF Massimi.  
**13PE:** +1 Attributo (Max +12).

Quando compi queste imprese, crocetta una casella. A fine sessione ogni crocetta vale 1 PE.

- IL LEGACCIO:** neutralizza una minaccia tramite uno scagnozzo.
- IL MODELLATORE:** neutralizza una minaccia canalizzando il Tetro.
- L'ASTUTO:** neutralizza una minaccia con l'astuzia o la conoscenza arcana.
- L'AFFAMATO:** scopri sapere occulto o una nuova fonte di potere.
- IL SUPERSTITE:** sopravvivi a una spedizione nel Tetro.

### ABILITÀ

- ◆ **MODELLARE:** Canalizzi il Tetro dentro armi, artigli e simili, che emergono dal tuo stesso corpo.
- ◆ **EVOCARE:** Canalizzi le Ombre che risiedono nel profondo del tetro. Inizi con il nome di 1 Ombra: possiede due tipi di conoscenza (uccidere, esplorare, aiutare nella magia...).
- ◆ **MAGIA DEL SANGUE:** subisci 1d6-2 danni e prendi +1d a Canalizzare.
- ◆ **LEGARE:** comandi o intrappoli Bestie di Tenebra immobili. Resisti con Risolutezza alla loro forza fisica o di volontà.
- ◆ **CONTATTI TENEBROSI:** puoi vendere in sicurezza i materiali di Tetro. +1 denaro a ciascun oggetto.
- ◆ **PROTEZIONI:** 1 armatura contro gli attacchi mistici e incorporei, -1 a ogni corruzione.
- ◆ **REDUCE:** puoi apprendere un potere da un'altra tipologia di Cercatore.

### ■ CARICO LEGGERO

Carico 0-3. Agile e veloce.

### ■ CARICO NORMALE

Carico 4-6.

### ■ CARICO PESANTE

Carico 7-9 Lento e rumoroso.

**TRATTI DELL'EQUIPAGGIAMENTO:** **Alchemico:** un liquido imbottigliato in una provetta o una fiasca. **Armatura:** riduce il danno del valore indicato. **Ingombrante:** se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero o normale. **Multipli:** puoi equipaggiarne più esemplari. **Pesante:** se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero. **Pre-Tetro:** tecnologia antica di un'era lontana. Difficile da riprodurre.

NOME	CARICO	DESCRIZIONE	COSTO	POSSEDUTO
<input type="checkbox"/> Armatura	I	Pesante. Armatura 1	1/3	◇
<input type="checkbox"/> Arm. completa	2	Ingombrante. Armatura 2.	3/7	◇
<input type="checkbox"/> Scudo	O	Armatura +1. Puoi distruggerlo per annullare un colpo.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Sigillo	I	Consumalo per -1 corruzione e +1d per resisterla	3/5	◇
<input type="checkbox"/> Arma a una mano	I	1d6 danni. Mischia.	1/4	◇
<input type="checkbox"/> Arma a due mani	I	1d6+1 danni. Mischia.	1/4	◇
<input type="checkbox"/> Balestra a Molla	I	Relativamente precisa. 1d6 danni a distanza.	3/6	◇
<input type="checkbox"/> Pugnale Rituale	I	1d6 danni. Mischia. Colpisce le creature incorporee.	-/3	◇
<input type="checkbox"/> Quadrelli	O	5 munizioni per balestre a molla.	1/2	◇
<input type="checkbox"/> Bussola	I	Pre-Tetro.	1/3	◇
<input type="checkbox"/> Catena & Verricello	I	Per sollevare pesi o per legare assieme le cose.	1/3	◇
<input type="checkbox"/> Kit d'arrampicata	I	Corda, chiodi da roccia, imbracature.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Kit da demolizione	I	Mazze, piedi di porco, trapani	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Scatola degli attrezzi	I	Pre-Tetro. Spegne o riattiva la tecnologia pre-Tetro.	5/10	◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit di pronto soccorso	I cadauno	Nei riposi, +1d6 PF. In Tiro Resistenza per sopportare ferite, +1d.	1/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Libro	I cadauno	+1d ai tiri di Studiare o Armeggiare e ai tiri di bottini.	1/3	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Torcia	I cadauno	Metallica; strofinare per accendere	1/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> Neracqua	O	Alchemica. Prende fuoco a contatto con l'aria.	2/3	◇
<input type="checkbox"/> Candele Nere	I	Alchemiche. +1 ai tiri per evocare le Ombre.	4/-	◇
<input type="checkbox"/> Fumasogni	I	Ti fanno viaggiare nel Tetro con lo spirito.	2/4	◇
<input type="checkbox"/> Mercurio	O	Alchemico. +1d ai tiri di Canalizzare. Causa dipendenza.	2/4	◇
<input type="checkbox"/> Portantino	O	Piccolo goblin, lo controlli tramite una leva.	2/8	◇
<input type="checkbox"/> Scintilpietra	O	Congela quando si avvicinano le Bestie.	2/-	◇
<input type="checkbox"/> Vescica di sangue fresco	I	Distrae le Bestie, nutre le Ombre.	1/8	◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> Lucigabbia	I	Contiene la Fiamma Argentea.	-/-	

# INTO THE DARK

## ESPLORATORE

### ATTRIBUTI



INTUIZIONE



PRESTANZA



RISOLUTEZZA

### AZIONI

ATLETICA  
ARMEGGIARE  
ARMONIZZARE  
CANALIZZARE  
COMANDARE  
CONOSCENZA  
DILEGUARSI  
MINACCIARE  
SCHERMIRE  
SPARARE  
STUDIARE  
VIGILARE

### NOME:



MAX

PUNTI FERITA



SCUDO

ARMATURA



MAX

CORRUZIONE



GRUZZOLO

DENARI

### STRESS



### PE



**7PE:** Nuova Azione. Stretta di denti. +1 Stress Massimo. +4 PF Massimi.  
**13PE:** +1 Attributo (Max +2).

Quando compi queste imprese, crocetta una casella. A fine sessione ogni crocetta vale 1 PE.

- L'ARCHEOLOGO:** neutralizza una minaccia o una difficoltà usando tecnologia pre-Tetro.
- IL DISTILLATORE:** neutralizza una minaccia o una difficoltà usando oggetti Alchemici.
- IL RIPARATORE:** ripara o ricostruisce tecnologia o artefatti pre-Tetro per agevolare la spedizione.
- IL SACCHIEGGIATORE:** vendi un bottino del valore di 3+ denari. Questo innesco vale sia durante sia dopo la spedizione.
- IL LUCCICANTE:** trova un bottino di qualità Eccellente.
- IL SUPERSTITE:** sopravvivi a una spedizione nel Tetro che ha avuto successo.

### ABILITÀ

- ◆ **IMBOSCATA:** quando esegui attacchi a sorpresa tiri +1d per il Tiro Azione e +1d6 danni quando infliggi i danni.
- ◆ **ALCHIMISTA:** all'inizio della spedizione, puoi scegliere fino a tre oggetti Alchemici da portare con te, senza doverli pagare.
- ◆ **SACCHIEGGIO:** il GM tira +1d quando determina con le tabelle il valore dei bottini. Hai modo di vendere tecnologia proibita e pre-Tetro. Quando vendi il bottino al termine della spedizione guadagni +3 denari.
- ◆ **TRAFFICARE:** sai il fatto tuo in merito alla tecnologia pre-Tetro: se devi riparare o studiare questo tipo di oggetto, la tua conoscenza rappresenta uno strumento perfetto che conta come Vantaggio. Ricorda che la tecnologia pre-Tetro è antica e, pertanto, non è sempre stabile o prevedibile.
- ◆ **CACCIA:** quando collochi trappole ottieni +1d ai tiri inerenti l'azione Armeggiare. Ottieni anche +1d per individuare, evitare o resistere alle trappole e alle imboscate di qualsiasi tipo.
- ◆ **VELOCITÀ:** Agisci come se fossi più veloce di un grado rispetto alla tua categoria effettiva.
- ◆ **REDUCE:** puoi apprendere un potere da un'altra tipologia di Cercatore.

### ■ CARICO LEGGERO

Carico 0-3. Agile e veloce.

### ■ CARICO NORMALE

Carico 4-6.

### ■ CARICO PESANTE

Carico 7-9 Lento e rumoroso.

**TRATTI DELL'EQUIPAGGIAMENTO:** **Alchemico:** un liquido imbottigliato in una provetta o una fiasca. **Armatura:** riduce il danno del valore indicato. **Ingombrante:** se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero o normale. **Multipli:** puoi equipaggiarne più esemplari. **Pesante:** se lo porti con te non potrai mai essere a carico leggero. **Pre-Tetro:** tecnologia antica di un'era lontana. Difficile da riprodurre.

NOME	CARICO	DESCRIZIONE	COSTO	POSSEDUTO
<input type="checkbox"/> Armatura	I	Pesante. Armatura 1	I/3	◇
<input type="checkbox"/> Arm. completa	2	Ingombrante. Armatura 2.	3/7	◇
<input type="checkbox"/> Scudo	O	Armatura +1. Puoi distruggerlo per annullare un colpo.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Sigillo	I	Consumalo per -1 corruzione e +1d per resisterla	3/5	◇
<input type="checkbox"/> Arma a una mano	I	1d6 danni. Mischia.	I/4	◇
<input type="checkbox"/> Arma a due mani	I	1d6+1 danni. Mischia.	I/4	◇
<input type="checkbox"/> Balestra a Molla	I	Relativamente precisa. 1d6 danni a distanza.	3/6	◇
<input type="checkbox"/> Quadrelli	O	5 munizioni per balestre a molla.	I/2	◇
<input type="checkbox"/> Bussola	I	Pre-Tetro.	I/3	◇
<input type="checkbox"/> Catena & Verricello	I	Per sollevare pesi o per legare assieme le cose.	I/3	◇
<input type="checkbox"/> Kit d'arrampicata	I	Corda, chiodi da roccia, imbracature.	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Kit da demolizione	I	Mazze, piedi di porco, trapani	2/5	◇
<input type="checkbox"/> Scatola degli attrezzi superiore	I	Pre-Tetro. Spegne, riattiva, ripara e si interfaccia con la tecnologia pre-Tetro.	-/-	◆
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit di pronto soccorso	I cadauno	Nei riposi, +1d6 PE. In Tiro Resistenza per sopportare ferite, +1d.	I/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Libro	I cadauno	+1d ai tiri di Studiare o Armeggiare e ai tiri di bottini.	I/3	◇◇◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Torcia	I cadauno	Metallica; strofinare per accendere	I/4	◇◇◇
<input type="checkbox"/> Neracqua	O	Alchemica. Prende fuoco a contatto con l'aria.	2/3	◇
<input type="checkbox"/> Elisir Cadavere	O	Alchemico. Ti fa sembrare un cadavere per 15 minuti.	I/-	◇
<input type="checkbox"/> Funghi Vedibuio	O	Alchemici. Ti fanno vedere al buio.	-/-	◆
<input type="checkbox"/> Luccichini	O	Alchemici. Petardi luminosi da 30 minuti.	2/-	◇
<input type="checkbox"/> Morso d'Ombra	O	Alchemico. Dimezza danni o +1d per resistere al bersaglio.	3/-	◇
<input type="checkbox"/> Olio Silente	O	Alchemico. Divora i suoni.	4/-	◇
<input type="checkbox"/> Ossomolle	O	Alchemico. Tramuta le ossa in gelatina.	4/-	◇
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bottino				
<input type="checkbox"/> Lucigabbia	I	Contiene la Fiamma Argentea.	-/-	