CATALOGO

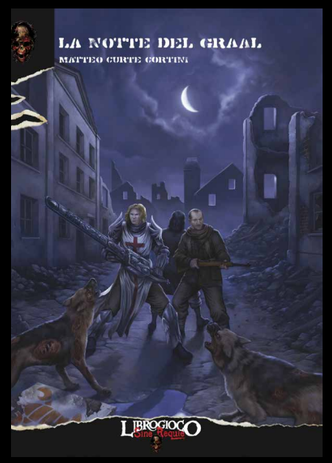
MARZO 2023

WWW.SERPENTARIUM.NET

NOVITÀ MARZO 2023

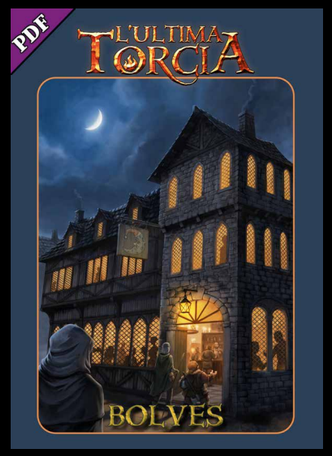
I Dossier dell'Impossibile
Sine Requie

Bianco e Nero, 1 volume
39,95 €



La Notte del Graal

Libro Gioco
Bianco e Nero, 1 volume
26,95 €



Bolves

PDF
Colore
6,99€

GIOCO DI RUOLO DELL'ANNO 2016

Il BUNDLE FINALE
ALBA DI CTHULHU
Ultime copie disponibili

150,00€

Contenuto:

ALBA DI CTHULHU - MANUALE BASE
R'LYEH - LA CITTA' CADAVERE
LE TERRE DEL SOGNO
LA FURIA DI AZATHOTH
SCHERMO DEL NARRATORE
2 MAZZI DI CARTE
MAPPA GIGANTE DI R'LYEH
MAPPA DELLE TERRE DEL SOGNO
PROMO (MOSTRO AGGIUNTIVO) VULZUR
NERDZINE #1

INDICE

Sine Requie Pag.4
Sine Requie Pag.5
Paese dei Balocchi Pag.13
Libri Gioco - Sine Requie..... .....Pag .14
Romanzi - Sine Requie..... .....Pag .15
Merchandising Pag.16
L'Ultima Torcia Pag.17
Libri Gioco - L'Ultima Torcia .....Pag .23
L'Ultima Bomba Pag.24
Anime e Sangue Pag.27
Alba di Cthulhu Pag.28
Nerdzine Pag.30
Gdr per bambini..... Pag.31

SERPENTARIUM

Dungeon Crawlers

Dungeon Crawlers
Gioco

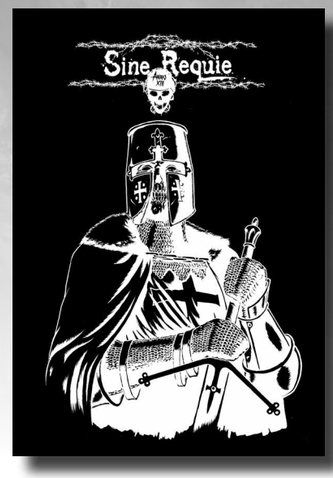
Gioco
Bianco e Nero, 1 volume
34,95 €

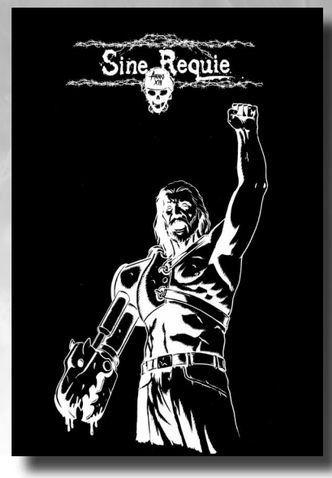
DUNGEON CRAWLERS è un gioco di avventura e narrazione ambientato in oscuri Dungeon pieni di mistero, Trappole, Mostri e Tesori!
Fonde le regole di un Gioco da Tavolo all'esperienza di un Librogioco... con un pizzico di Gioco di Ruolo Old School!

Puoi giocare a DUNGEON CRAWLERS in solitaria o con uno o più amici!

Decidi TU come procedere nel Racconto!
Lancia i Dadi, disegna la mappa...
e scopri cosa ti attende nel Dungeon!

Sine Requie

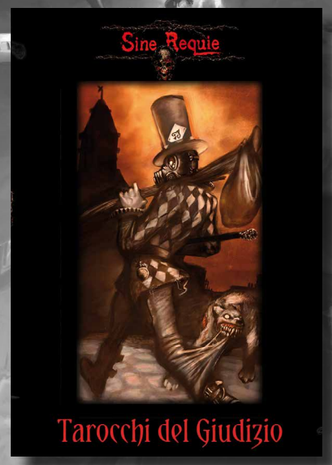




Sine Requie Anno XIII

Manuale Base
4 Variant Cover
Bianco e nero, Cartonato
39,95 €

Sine Requie AnnoXIII è il più premiato e longevo gdr italiano.
Ambientato 13 anni dopo il Giorno del Giudizio, ovvero lo sbarco alleato in Normandia fallito per il Risveglio dei Morti, è un gioco dalle tinte orrorifiche, storiche e nichiliste. Nel 1957 ucronico di Sine Requie sopravvivono solo i più forti e spietati, soggiogati dal IV Reich, dal Sanctum Imperium, da Soviet di Z.A.R. o sopravvissuti a stento nelle Terre Perdute.
Questo manuale contiene tutto l'occorrente per giocare: ambientazione, creazione del Personaggio, regole complete, avversari, magia ed è caratterizzato da un regolamento scalabile che usa i Tarocchi al posto dei dadi, generando un'atmosfera unica.
Il manuale base di "Sine Requie Anno XIII" aggiornato alla Seconda Edizione contiene nuove tavole che affiancheranno i migliori disegni della prima edizione, nuove regole per l'uso degli Arcani Maggiori e molte migliorie in varie parti del regolamento, comprese nuove regole sulla sopravvivenza.
Nel manuale troverete inoltre quattro avventure inedite e pronte da giocare.



Tarocchi del Giudizio

Mazzo di Tarocchi
Colore,
19,95 €

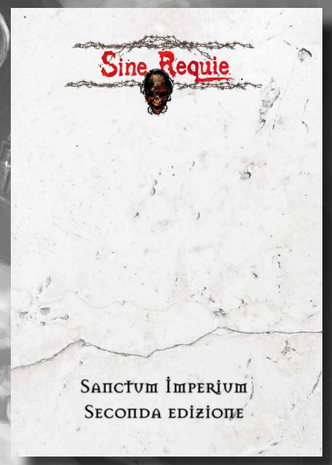
I Tarocchi del Giudizio: 22 Arcani Maggiori e 56 Arcani Minori. Il Mazzo completo per il mondo oscuro si “Sine Requie”: una realtà d’incubo, di distruzione e follia, in cui l’uomo è schiacciato tra l’insaziabile fame dei Morti e gli orrori delle più terribili dittature.

Schermo del Cartomante Seconda Edizione

Screen e Spillato
Bianco e nero
19,95 €

Lo **Schermo del Cartomante** della Seconda Edizione di Sine Requie Anno XIII e di Paese dei Balocchi contiene le tabelle e le informazioni più importanti che il Cartomante deve avere a portata di mano mentre narra le sue avventure.
Allegato allo Schermo trovate un manuale che contiene due avventure, una per Sine Requie Anno XIII Seconda Edizione, ambientata nel Sanctum Imperium, e una per Il Paese dei Balocchi.
In “La Casa nella Nebbia” un Esorcista, insieme ad alcuni laici e una sedicente Medium, si interesseranno di una sinistra casa isolata, che si dice sia sotto il potere del maligno e delle sue manifestazioni paranormali.
In “La Penna d’Oro”: la Compagnia dei Girelloni, composta da sei bislacchi Burattini, si impegna a risolvere un guaio bello grosso che affligge Paesello di Ferro. Riusciranno i nostri eroici Burattini a ritrovare la perduta Penna d’Oro oppure per Paesello di Ferro e per i suoi abitanti è giunto il momento di soccombere alla Disperazione?

Da usare col manuale “Sine Requie Anno XIII Seconda Edizione” e/o con “Sine Requie Il Paese dei Balocchi”

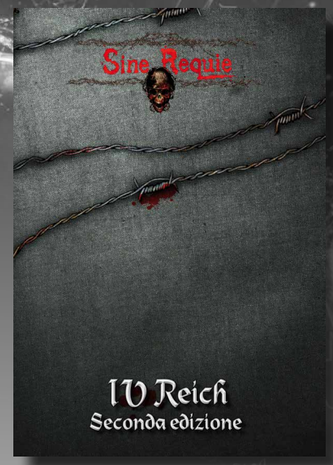


Sanctum Imperium Seconda Edizione

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
44,95 €

Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni. Nel Giorno del Giudizio i Morti iniziarono la caccia contro il genere umano. Adesso è il 1957, dalle ceneri di ciò che un tempo veniva chiamata Italia, ora è sorta una rigida teocrazia guidata da Papa Leone XIV, che ha fatto sprofondare la nazione in una sorta di medioevo anacronistico.
I fumi di nuovi roghi dell’Inquisizione si alzano in cielo, nel tentativo di eliminare con la violenza ogni possibile minaccia al potere di Roma. Templari in armatura e valenti Cacciatori di Morti sui loro mezzi militari cercano di preservare la popolazione dalla minaccia dei Morti. Gruppi ereticali, sette scismatiche e vere e proprie bande criminali tentano di minare il predominio del Papa, mentre dal nord la minaccia del IV Reich e dei suoi orrori genetici si fa di giorno in giorno più pressante.
Questo manuale contiene tutto il necessario per ambientare le proprie avventure nel Sanctum Imperium. Sono presenti descrizioni del territorio, dei personaggi più importanti, dei gruppi di potere all’interno della gerarchia ecclesiastica e dei peggiori nemici della Chiesa, oltre a nuove professioni da giocare.
Questo manuale contiene inoltre l’avventura “i Misteri di Monte della Croce” e la lunga campagna “Gli Occhi del Serpente”, che vi porterà a indagare su oscure trame ordite contro il potere della Chiesa.

Da usare col manuale “Sine Requie Anno XIII seconda edizione”

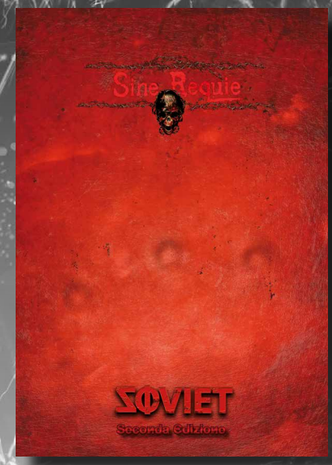


IV Reich Seconda Edizione

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
34,95 €

Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni. Nel Giorno del Giudizio i Morti iniziarono la caccia contro il genere umano. Adesso è il 1957, il IV Reich governato dai Quadrumviri domina su gran parte dell’Europa centrale, tentando di schiacciare tutto ciò che gli si oppone. I Campi di Rieducazione accolgono tutti coloro che osano alzare la testa contro il Partito Nazista, per eliminare alla radice ogni dissenso interno.
Sette segrete e politici senza scrupoli combattono una guerra sommersa per il controllo del potere, mentre le SS in divisa nera e le forze di polizia della Gestapo pattugliano i Borghi in cerca di oppositori politici e di “traditori”. E mentre la gente tenta di sopravvivere al rischio dei Morti, nei laboratori del Reich gli scienziati stanno creando terribili mostri genetici e la Chiesa Teutonica sta plasmando le menti per spianare la strada al dominio di una nuova razza.
Questo manuale contiene tutto il necessario per ambientare le proprie avventure nel IV Reich. Sono presenti descrizioni del territorio, dei personaggi più importanti, dei gruppi di potere all’interno della gerarchia nazista e dei peggiori nemici del regime. Troverete inoltre nuove professioni e le schede delle creature d’incubo partorite dai laboratori segreti nazisti.
Il manuale contiene inoltre due avventure:
“I Segreti del Reich” e “La Casa dei Ricordi”.

Da usare col manuale “Sine Requie Anno XIII seconda edizione”



Soviet Seconda Edizione

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
39.95 €

Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni. Nel Giorno del Giudizio i Morti iniziarono la caccia contro il genere umano. Adesso è il 1957, Z.A.R., una macchina creata da un gruppo di folli scienziati, domina sull’Unione delle Città Socialiste Sovietiche come un dittatore. Mostruose biomacchine, nate dell’unione tra carne e metallo, vengono create per divenire servi fedeli del Calcolatore, avanguardia di una nuova umanità fatta di ruggine e stridenti motori. Gli uomini vengono marchiati e costretti a una vita di lavoro secondo ritmi inumani, all’interno di città di metallo costruite per essere il tempio del nuovo comunismo tecnocratico. Ma nelle oscure profondità dei Livelli sotterranei delle città alveare divampano i focolai della ribellione. Uomini e donne cercano di rovesciare il governo di Z.A.R. a costo della loro stessa sopravvivenza, mentre oscuri poteri tramano per prendere il sopravvento ed eliminare definitivamente tanto il dominio di Z.A.R. quanto l’esistenza degli esseri umani. Questo manuale contiene tutto il necessario per ambientare le proprie avventure nel Soviet. Sono presenti descrizioni delle città alveare, dei personaggi più importanti, della gerarchia sovietica e dei nemici di Z.A.R.. Troverete inoltre nuove Professioni, le regole per inserire moduli biomeccanici e biomacchine nelle vostre avventure, e numerosi spunti di gioco per creare campagne avvincenti e claustrofobiche nei profondi tunnel dell’inferno sovietico. Questo manuale inoltre contiene le due campagne intitolate “L’Urlo dell’Abisso” e “Vodzene”.

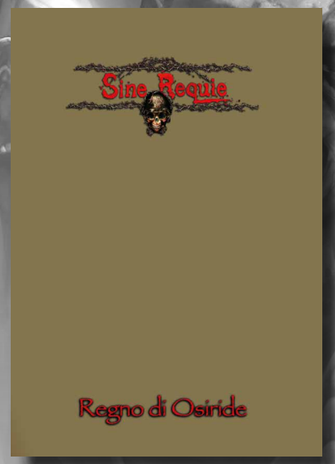
Da usare col manuale “Sine Requie Anno XIII seconda edizione”

Terre Perdute Seconda Edizione

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
34,95 €

Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni. Nel Giorno del Giudizio i Morti iniziarono la caccia contro il genere umano. Adesso è il 1957, le nazioni non sottoposte a crudeli regimi dittatoriali sono collassate, schiacciate dalla Fame insensata dei Morti. Tra cumuli di macerie, sparuti gruppi di sopravvissuti lottano contro la cieca ferocia dei Morti e contro la crudeltà di uomini ridotti a bestie sanguinarie, pronti a tutto pur di vedere una nuova alba. Queste sono le Terre Perdute, le terre dei Morti, dove la vita è diventata un incubo nel quale si annidano gli orrori più agghiaccianti. Ma queste sono anche le terre dei misteri e delle leggende, le terre dove camminano i salvifici Arcangeli, il mostruoso Leviathan, il nuovo Mosè, un Gesù di metallo e la Morte stessa, a capo delle sue immortali schiere di bestie fameliche.
Questo manuale contiene tutto il necessario per ambientare le proprie avventure nei territori martoriati delle Terre Perdute. Sono presenti descrizioni dei luoghi più misteriosi e dei Personaggi più importanti, siano essi eroici Cacciatori di Morti o esseri mostruosi il cui unico scopo è soddisfare la propria Fame di carne umana.
Troverete inoltre le schede delle creature d’incubo create dalla folle unione tra scienza e occultismo. Il manuale contiene anche due Avventure pronte per essere giocate: “Ritorno al Giardino dell’Eden” e “Wendigo”.

Da usare col manuale “Sine Requie Anno XIII seconda edizione”



Regno di Osiride

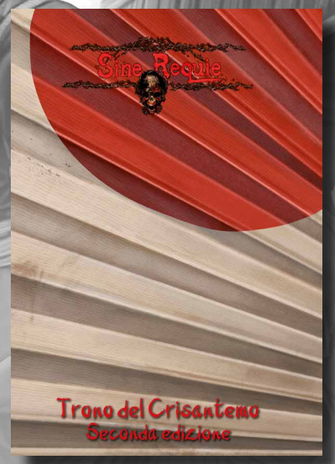
Espansione
Bianco e nero, Cartonato
26,95 €

Il 6 Giugno 1944 Ramesse III liberò se stesso e i suoi sudditi dalla schiavitù della morte.
Adesso è il 1957, il Regno di Osiride è una nazione potente e magnifica, nella quale i vivi e i Morti servono il Dio incarnato con cieca venerazione e ogni incubo sembra dissolversi al cospetto delle acque del Nilo. Ma all'ombra di templi e piramidi strisciano subdoli traditori, culti innominabili, divinità avverse e antichi Faraoni pronti a spezzare la corona di Ramesse III e divorare il suo regno.
Questo manuale contiene una nuova classificazione dei Morti e un nuovo significato della loro esistenza, nuove Professioni, numerose creature mostruose tra le quali le temibili sfingi.

U.S.A.

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
25,95 €

Il 6 Giugno 1944 i Morti trascinarono il mondo nel più oscuro degli inferni.
Nel Giorno dei Tre Soli New York e Washington D.C. vennero rase al suolo dalla potenza delle bombe atomiche.
Adesso è il 1957, grazie al Butoprofene Acilato l'incubo dei Morti Affamati è solo un lontano ricordo.
Gli Stati Uniti d'America stanno entrando in una nuova era di pace, benessere e sicurezza. Eppure qualcuno percepisce una realtà diversa.
In alcune zone il Sud sta risorgendo, sotto il controllo dei bianchi cappucci del Klu Klux Klan mentre nella Città Libera di New Orleans culture diverse si mischiano e si inchinano alla magia del Vudù, creatrice di Zombi.
Il resto dell'America è un luogo devastato, selvaggio e ricco di misteri, dove i Radioattivi portano violenza e morte, e dove creature senza nome marciano senza sosta.



Trono del Crisantemo Seconda Edizione

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
32,95 €

Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni.
Lo spirare del Kamikaze permise allo Yomi di divorare il mondo dei viventi. Il resto del globo conosciuto crol-lò sotto l'impeto degli Shiryo e del loro Dolore senza fine, che li spingeva a divorare gli uomini per riappro-priarsi della vita persa.
Adesso è il 1957, il Giappone si erge come unico regno non contaminato dallo Yomi, in cui uomini e donne cercano di sopravvivere mantenendo alto l'onore del proprio paese e seguendo le regole dettate dal Sovra-no Celeste.
Il Giappone è un luogo dove la spiritualità è parte integrante della vita di tutti i giorni dei servi dell'Imperatore. Per il popolo è normale pensare che crudeli Oni e sadiche Kitsune posseggano i corpi dei Defunti per portare morte e distruzione tra i viventi e che spettri assetati di vendetta infestino villaggi per cercare di lenire il proprio odio.
Ed è in un paese come questo, dove il sovrannaturale e il reale si fondono, che il compito di portare l'ordine è affidato ai Ronin: uomini dall'anima vivente intrappolata in un corpo morto, che hanno come unico scopo quello di seguire la via del Bushido e proteggere i deboli.
Questo manuale contiene tutto il necessario per ambientare le proprie avventure nei territori del Giappone. Sono presenti descrizioni di luoghi, Personaggi di rilievo, armi tipiche e Professioni per giocare subito nella terra del Sol Levante.

Tomo delle Creature

Espansione
Bianco e nero , Cartonato
27,95 €

Il terrore nel mondo di Sine Requie è senza fine.

I Morti non sono l'unico pericolo che i vivi dovranno affrontare.
Nel Tomo delle Creature vengono trattate alcune delle creazioni più crudeli e pericolose: frutto della mente e dell'arte di uomini scellerati, folli o con un ben preciso piano in mente per modellare il mondo secondo le loro idee.
In questo Tomo troverete numerosi racconti che riguardano: la setta della Immaculata Conceptioe i loro mostruosi Transustanziati, le orrende Scannatrici dei Decussis Sanguinis, i Golem, nati dalla magia cabalistica e i Burattini creati dal Dono.

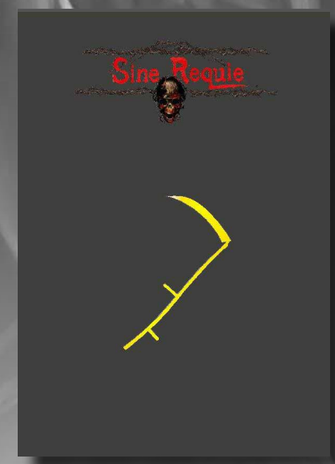
Questo manuale contiene anche le statistiche per utilizzare queste mostruosità nelle vostre avventure e le regole e le schede per poter giocare i Burattini tra Mondo di Mezzanotte e Paese dei Balocchi.

Anno 0

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
32,95 €

Tutto ha avuto una genesi.
Il 6 giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni. Nel giorno del giudizio i morti iniziarono la caccia contro il genere umano. Questo manuale vi catapulterà sulla soglia del baratro, nel bel mezzo della seconda guerra mondiale, immersi in un orrore che sarà solo il preludio alla feroce follia del risveglio.
13 nuove professioni e una manciata di nuove regole per affrontare la più crudele delle guerre e ciò che sarebbe venuto dopo.
Nei vari capitoli verrete messi di fronte ai luoghi e alle lotte simbolo della guerra:
l'Operazione Overlord e la difesa del Vallo Atlantico, la lotta civile che dilaniò l'Italia divisa tra fascisti e partigiani e la Francia schiacciata tra l'occupazione nazista e i maquisards, l'orrore senza fine del fronte orientale dal quale avanzarono inesorabili i carri armati di Stalin, la straziante condizione dei campi di prigionia e di sterminio e la semplice lotta per la sopravvivenza dei civili costretti a vivere sotto le bombe, preda di milizie e ribelli armati, succubi del Risveglio e vittime della follia, della cupidigia e della violenza dei loro simili quanto della fame dei morti.Questo manuale contiene anche "Orrore in Normandia" una mini campagna in quattro parti che vi porterà dall'Operazione Pegasus Bridge fino alla ricerca della sopravvivenza in un mondo ormai disperato e senza speranza.

Da usare col manuale "Sine Requie Anno XIII Seconda Edizione".



Braccamorte

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
29,95 €

Il 6 Giugno 1944 i Morti si destarono dai loro sepolcri, dalle trincee della seconda guerra mondiale, dalle macerie delle città bombardate e iniziarono la loro caccia spietata contro il genere umano.
Quel giorno fu chiamato il Giorno del Giudizio e fu considerato l'inizio dell'Apocalisse secondo quanto profetizzato nei testi sacri. Il Papa, guidando i suoi fedeli e donando loro una speranza, accrebbe il suo potere fino a diventare il sovrano del neonato Sanctum Imperium.
Ma lontano dalla luce iridescente delle grandi vetrate ecclesiastiche, alle spalle dei crocifissi dorati davanti cui si inchina il popolo, striscia un culto eretico, basato sulle visioni di suor Patrizia da Lodi, la suora eretica bruciata sul rogo. Sono i Braccamorte, che ritengono veleno ogni menzogna vomitata dalla bocca del papa e che compiono rituali e viaggi alla ricerca della morte, per restituirle il proprio ruolo di falciatrice d'anime.
Entrate alla scoperta del misterioso sommo sacerdote, dei Gran Sacerdoti Ade, Caronte, Falciatrice d'anime, Limbo, Nera Signora, Stige e dei loro seguaci. Penetrate i segreti che circondano la morte e sfiorate l'inferno con le vostre menti.
Troverete inoltre 6 nuove Professioni e 2 Avventure pronte per essere giocate:
"Il testimone scomodo" e "La santa e la strega"
Contiene inoltre materiale per "Il Paese dei Balocchi".
Per comprendere pienamente questo manuale dovrete aver letto i manuali: "Sine Requie Anno XIII" e "Sanctum Imperium".

Regno delle Ombre

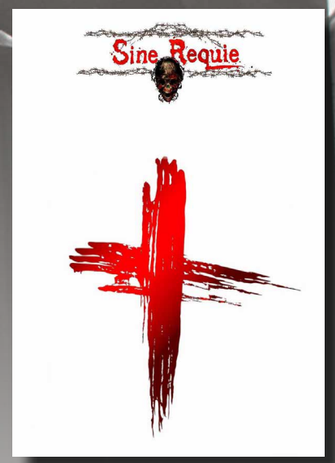
Espansione
Bianco e nero, Cartonato
34,95 €

La sera del 5 giugno 1944 avrebbe potuto rappresentare la fine della seconda guerra mondiale. Nel giorno delle iene i più alti gerarchi nazisti, compreso Adolf Hitler, vennero eliminati durante un attentato.
Ma la mattina seguente il mondo scivolò nell'inferno.
Il 6 giugno 1944 i morti si destarono dai loro sepolcri, dalle trincee, dalle macerie delle città bombardate e iniziarono la loro caccia spietata contro il genere umano.
Uomini che dovevano essere morti camminarono a testa alta tra i sopravvissuti creando un nuovo
Ordine: il IV reich. Un orrore totalitario che nasconde nelle profondità delle sue viscere una setta ancora più disumana: il regno delle ombre. Esplorerete i Bunkertor segreti dove il dott. Spitz nasconde conoscenze e misteri al limite del credibile.
Entrerete nelle scuole speciali gestite da Elga Muck e scoprirete come possa un essere umano divenire una macchina di morte.
Conoscerete i più segreti rituali del regno delle ombre.
Vi aggirerete nelle strade oniriche di Uelzen e dentro al suo castello apparentemente abbandonato.
Troverete inoltre 3 avventure pronte per essere giocate:
"Uelzen 1944"
"La sacra caccia"
"L'ultimo anno"
Per comprendere pienamente questo manuale dovrete aver letto i manuali: "Sine Requie Anno XIII" e "IV Reich".

I Gladiatori

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
29,95 €

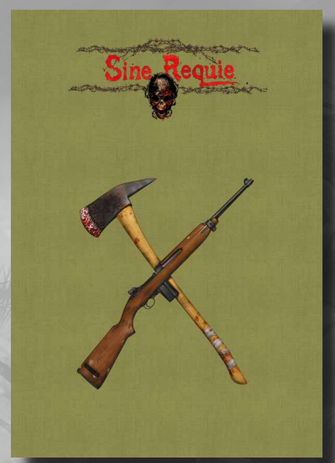
Il 6 Giugno 1944 i Morti si destarono dalle trincee della Seconda Guerra Mondiale, dalle macerie delle città bombardate, dalle sale mortuarie e dalle fosse comuni e iniziarono la loro caccia spietata contro il genere umano.
Quel giorno fu chiamato il Giorno del Giudizio e mise fine al mondo come lo si conosceva prima. Tredici anni dopo la civiltà sovietica è sopravvissuta all'interno di gigantesche città stato di metallo in cui non esiste proprietà privata, famiglia, religione, identità e speranza.
Ogni uomo è un ingranaggio della infinita catena di montaggio controllata dall'inumano calcolatore chiama-to Z.A.R. Bentornati tra le rugginose mura di metallo del Soviet. Bentornati tra l'acre fumo nero delle biomacchine, tra l'olio bollente dei Moduli Biomeccanici che straziano e sostituiscono la carne e le ossa del popolo russo. E benvenuti tra quella piccola parte di abitanti scelta per avere una vita breve e violenta quanto intensa e af-fascinante.
Troverete inoltre nuovi Moduli Biomeccanici adatti alla Lotta Sovietica e due nuove, terrificanti avventure: L'Ultima Stella e Discesa a Novgorod.
Per comprendere a pieno questo manuale dovrete aver letto i manuali:
"Sine Requie Anno XIII" e "Soviet".



Decussis Sanguinis

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
29,95 €

Il 6 giugno 1944 i morti si risvegliarono per dare la caccia all'umanità. L'orrore ebbe inizio contemporaneamente in tutto il mondo.
Gli eserciti erano alla sbando, i civili erano carne da straziare per i nuovi, Immortali predatori.Il mondo sprofondò all'inferno e nulla fu più come prima. Sono passati tredici anni da quello che ancora oggi è ricordato come
"il giorno del giudizio" e l'italia è adesso in mano al papa e ai suoi cardinali, che dominano sul sanctum imperium: una terra dove più importante che sopravvivere è combattere l'eresia, il peccato, le incarnazioni di satana.
E pregare l'onnipotente di avere salva l'anima.
Ma nulla dell'attuale teologia può spiegare fino in fondo il mistero del risveglio e ci sono forze occulte che sono andate ben oltre nella comprensione e nell'intima accettazione di ciò che esiste oltre la soglia del visibile.
Troverete inoltre le nuove professioni per interpretare un personaggio dei decussis sanguinis e un'avventura pronta per essere gio-cata:
"la bocca del diavolo"
Per comprendere a pieno questo manuale dovrete aver letto i manuali:
"Sine Requie Anno XIII" e "Sanctum Imperium".



Cacciatori di Morti

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
32,95 €

Ecco il manuale che approfondisce il mondo duro e tetro in cui vivono i cacciatori di morti, che, dal giorno del giudizio, non hanno mai smesso di combattere!
Troverete la descrizione di nuovi personaggi, scoprirete come vivono, come vestono, come si muovono, cosa temono, esplorando le orrende dicerie che terrorizzano persino i più coraggiosi tra i cacciatori.
Troverete, in questo volume:
-10 nuovi mezzi tra moto, auto furgoni, cingolati e... Carri armati!!!
-7 nuove armi... persino cannoni antiaerei utili contro i morti!
-svariati nuovi oggetti come borracce, coperte, divise, funi che si riveleranno indispensabili alla sopravvivenza.
-droghe, antidolorifici e antibiotici.
-6 nuove professioni: capobranco, esperto di morti, guida, graduato, necrologo e necrologo esperto, per rendere i vostri cacciatori di morti ancora più specializzati e rilevanti all'interno del gruppo.
-2 pericolosissime avventure (o meglio una "doppia avventura").
-verso canterbury
-alla ricerca del dottor pelagatti
Per comprendere questo manuale è necessario possedere:
"Sine Requie Anno XIII", "Terre Perdute" e "Sanctum Imperium".

Templari

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
34,95 €

Questo manuale esplora il mondo dei Templari, gli indomiti Cavalieri del Tempio, protettori del Papa e difensori della brava gente del Sanctum Imperium dalla ferocia dei Morti.
Ma sarà tutto così luminoso, come appare agli occhi del popolino?
Troverete qui la descrizione di sette segrete, di oscuri complotti e di misteri legati all'Ordine, oltre alla spiegazione della Regola dei Cavalieri del Tempio, dei loro doveri e di ciò che è loro consentito nel Sanctum Imperium.

Troverete inoltre:
-Le regole per assemblare il vostro Expiator personalizzato!
-5 nuove Professioni: Scudiero, Templare Guardia Nobile, Templare Parisienne, Templare Pellegrino, Templare Sterminatore.
-2 Avventure che metteranno a dura prova il fegato dei vostri Giocatori:
"Il Battesimo di Carne 1954"
"Sulle Tracce del Templare Nero"

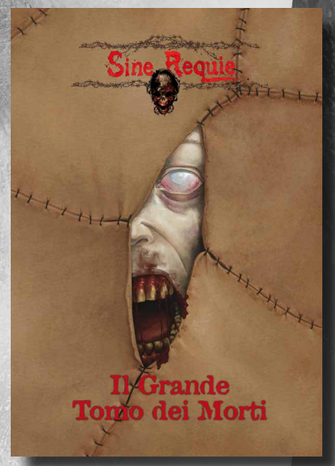
Per comprendere questo manuale è necessario possedere:
"Sine Requie Anno XIII" e "Sanctum Imperium"

Inquisizione

Espansione
Bianco e nero- Colore, Cartonato
34,95 €

Entrate da protagonisti nelle maglie del più crudele ingranaggio di oppressione del Sanctum Imperium.
Venite a conoscere com'è nata e quali ideali animano la Santa Inquisizione, toccate con mano il ruolo complesso di Conversi e Secretari: salvatori o aguzzini?
Angeli o demoni?
Entrate nelle officine dove si creano armi a motore fatte su misura e scoprite nuovi Requiem, Coronae Spinarum e Doppie Coronae Spinarum di inaudita potenza. Scoprirete che non solo i Frati Inquisitori ne fanno uso... e che non tutti coloro che si fanno chiamare "Frate Inquisitore" seguono la strada tracciata dalla Chiesa Cattolica.
Troverete inoltre
- nuove Professioni legare ai ruoli di Converso e Secretario
-nuove regole sulla Reputazione
-un generatore casuale di Avventure per mettere alla prova i vostri Inquisitori
- tre Avventure pronte da giocare

Per comprendere questo manuale è necessario possedere:
"Sine Requie Anno XIII" e "Sanctum Imperium"



Il Grande Tomo dei Morti

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
39,95 €

Queste pagine raccolgono segreti e testimonianze sui più terribili orrori partoriti dal Giorno del Giudizio: i Morti

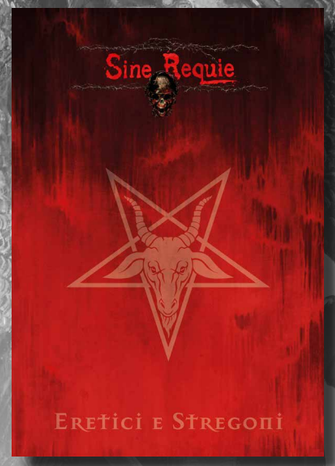
Nel Grande Tomo dei Morti vengono trattate le diverse tipologie di Morti: i Non Risvegliati, i Larvalis, i Simplex, i Maior, gli Obnoxius, i Ferox, i Ferus, gli Atrox, gli Inscius, i Diabolicus e le Fosse Comuni.

Numerosi racconti provenienti da diverse parti del mondo sopravvissuto al Giorno del Giudizio vi metteranno in contatto con le testimonianze di coloro che hanno incontrato i Morti.

Al termine del volume troverete un'appendice con le statistiche dei Morti e con la breve descrizione di alcuni di essi, oltre a note sulle loro specifiche "tecniche di caccia".

Riusciranno i vostri personaggi a sopravvivere alla Fame dei Morti?

Il Grande Tomo dei Morti raccoglie al suo interno i due volumi conosciuti come "Tomo dei Morti Vol. I" e "Tomo dei Morti Vol. II".
Da usare col manuale "Sine Requie Anno XIII-Seconda Edizione""



Eretici e Stregoni

Espansione
Bianco e nero- Colore, Cartonato
34,95 €

Entrate nell'oscuro mondo delle forze occulte, della stregoneria e di tutto ciò che vi è di misterioso e sovrannaturale nel mondo divorato dai Morti.
In questo manuale scoprirete quali sono le forze degli eretici che cercano di rovesciare il potere del Papa e vi inoltrerete nel mondo della superstizione, tra chi tenta di piegare le forze occulte al proprio volere per ottenere potere, oppure per assecondare la propria follia.
Ascoltate la voce degli Inquisitori, degli stregoni, degli eretici e dei folli che credono di toccare con mano il mondo invisibile mentre scivolano inesorabilmente nel terrore e nella demenza.
Esplorate con loro luoghi e tempi che nessuno ha mai visto prima e precipitate urlanti in incubi a occhi aperti.
Addentratevi nei misteri più spaventosi del mondo di Sine Requie, mentre il suo destino si dipana pagina per pagina, rivelando i suoi oscuri segreti.

Il manuale contiene inoltre:
Nuove regole che vi permetteranno di evocare i 72 Demoni dell'Ars Goetia
Un'Avventura pronta da giocare: "I Cacciatori di Streghe".

Per comprendere pienamente questo manuale è necessario possedere:
"Sine Requie Anno XIII-Seconda edizione", "Sanctum Imperium-Seconda edizione" e "IV Reich-Seconda edizione".

I Dossier dell'Impossibile

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
39,95 €

Varcate con noi i confini del IV Reich e scivolate lentamente tra misteri e complotti, casi al limite della credibilità e fantasie intrise di follia che camminano nelle strade dei Borghi, col favore delle tenebre.

Immergetevi nei numerosi Dossier segreti, così terribili da terrorizzare persino gli agenti della Gestapo, e decidete voi se si tratta di oscure verità o di deliri ispirati dal vino e dalla pazzia.

Troverete in questo manuale le Professioni della Gente comune, con sedici nuove possibilità per caratterizzare i vostri Personaggi, oltre a tre avventure:

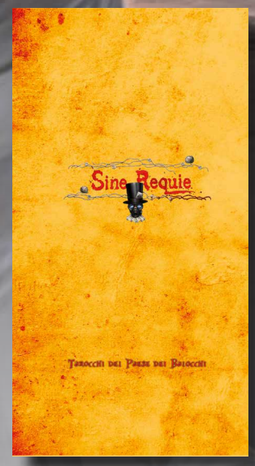
-Luci
-Cacciatori di vampiri
-Il Lupo Mannaro di Bedburg

Per comprendere pienamente questo manuale è necessario possedere:
"Sine Requie Anno XIII-Seconda edizione", e "IV Reich-Seconda edizione".

Il Paese dei Balocchi

Manuale Base e Espansione
Bianco e nero, Cartonato
29,90 €

Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni.
Nel Giorno del Giudizio i Morti iniziarono la caccia contro il genere umano...
...ma in un altro luogo, dove regna la fantasia, coloro che sono burattini nel mondo dominato dai Morti vivono la loro vita e le loro avventure.
Qui troverete eroici cavalieri, orsi con buffi cappelli in testa, potenti streghe vendicative e graziose dame con i loro ombrellini di pizzo.
Qui si stringono alleanze, si vivono amori, si affrontano lotte selvagge e le più grandi imprese.
Ma qualcosa sta lentamente cambiando: l'ombra della Disperazione si sta impossessando dei Cuori dei Burattini, trascinandoli sempre di più verso l'annientamento e il buio.
In questo manuale sono presenti tutte le regole per giocare e per generare il vostro Burattino, inoltre troverete le descrizioni dei luoghi che potrete visitare e dei personaggi di rilievo che potranno incontrare.
Che aspettate? Indossate il vostro cappello migliore e partite per l'avventura!



Tarocchi del Paese dei Balocchi

Mazzo di Tarocchi
Colore
9,95 €

Contiene 22 Tarocchi che raffigurano i personaggi e i luoghi più incredibili del mondo onirico, meraviglioso e terrificante di "Sine Requie-Il Paese dei Balocchi": un luogo di favole feroci e di profondi misteri, dove l'allegria, la follia e la disperazione danzano attorno al destino di ogni Burattino che abbia il Cuore di affrontare grandi avventure.

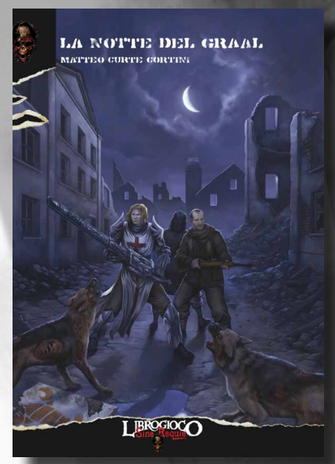
LIBROGIOCO Sine Requie

I Randagi delle Terre Perdute Libro Gioco Sine Requie

Libro Gioco
Bianco e Nero, 1 volume
24,95 €

Anno 13 dal Giorno del Giudizio.
Sono passati tredici anni dall'alba del 6 giugno 1944, quando lo Sbarco in Normandia è fallito e i Morti si sono rialzati dalle tombe, dalle trincee, dagli obitori e dai campi di stermino per dare la caccia ai sopravvissuti.
La Germania si è arrogata la vittoria della Seconda Guerra Mondiale, costituendo un diabolico IV Reich, l'Italia è dominata dalla Chiesa e ora è chiamata Sanctum Imperium.
Gran parte delle altre Terre, ormai disabitate e percorse solo da cadaveri affamati, sono conosciute come Terre Perdute, o Terre dei Morti.
Ci sono molti modi per sopravvivere nel mondo di Sine Requie, e ancora più modi per morire: tu hai scelto di seguire un Cacciatore di Morti, per questo ti trovi ai confini con le Terre Perdute...

ADATTO A UN PUBBLICO MATURO
ALTO CONTENUTO DI VIOLENZA, TORMENTO, SANGUE E PAROLACCE!

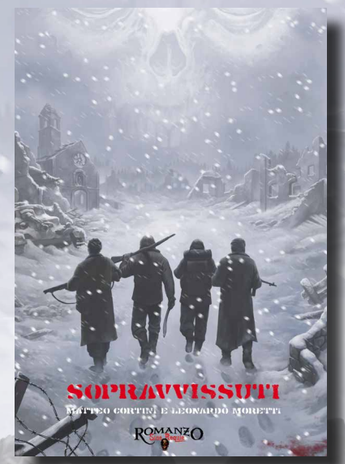


La notte del Graal Libro Gioco Sine Requie

Libro Gioco
Bianco e Nero, 1 volume
26,95 €

Sono passati tredici anni dal Giorno del Giudizio.
All'alba del 6 giugno 1944 lo Sbarco in Normandia fallì. I Morti si rialzarono dalle tombe, dalle trincee, dagli obitori e dai campi di stermino per dare la caccia ai sopravvissuti.
Tutto il mondo è diventato un mattatoio, ma alcuni Stati, retti da totalitarismi senza scrupoli, sono sopravvissuti.
La Germania è diventata IV Reich, l'Italia, sotto la guida del Papa, si è autoproclamata Sanctum Imperium, e poco o nulla si sa dei destini di altre terre lontane.
Gran parte del mondo è ormai disabitato e chiamato semplicemente Terre Perdute, o Terre dei Morti.
Ci sono molti modi di sopravvivere nel mondo di Sine Requie, e molti più modi per morire: tu hai scelto di seguire un Cacciatore di Morti, Il Ratto, oltre i confini con le Terre Perdute.
Da allora hai iniziato a fare strani sogni, che sembrano spingerti verso... IL GRAAL!
Il libro che hai in mano non è un romanzo, è un LIBROGIOCO. Questo vuol dire che sarai TU il Protagonista, perché sarai TU a decidere come andrà avanti la storia!
Hai il coraggio di affrontare questa sanguinosa Narrazione interattiva nel terrificante mondo di Sine Requie Anno XIII?
-PRODOTTO NON ADATTO A UN PUBBLICO SENSIBILE
ALTO CONTENUTO DI VIOLENZA, DOLORE, SANGUE E PAROLACCE!

ROMANZO Sine Requie



Sopravvissuti Romanzo Sine Requie

Romanzo
Bianco e Nero, 1 volume
24,95 €

FINALMENTE TORNA DISPONIBILE IL PRIMO ROMANZO DI SINE REQUIE!

Sono passati dodici anni dal 6 Giugno 1944: il Giorno del Giudizio!
Il mondo è ridotto a un cumulo di macerie e violenza, dove i Morti sono alla costante ricerca di carne viva, mentre gli ultimi sopravvissuti sono ormai simili a bestie disperate e pericolose, disposti a tutto pur di vivere un giorno in più.
Questa è la storia di quattro di loro, in fuga attraverso le rovine di una Francia disabitata e silenziosa. Uomini e donne in cerca di cibo, acqua, un luogo sicuro dove poter dormire

Sine Requie

T-Shirt Sine Requie
“CACCIATORE CIECO”

24,95 €

T-Shirt Sine Requie
“SOLO CIECA FEROCIA”

24,95 €

Fremmen

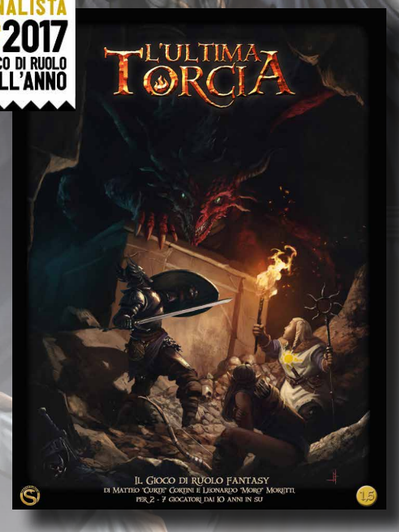
Miniatura in metallo
15,00 €

Cacciatore Cieco

Miniatura in metallo
10,00 €

L’ULTIMA TORCIA

FINALISTA 2017 GIOCO DI RUOLO DELL’ANNO



L’Ultima Torcia

Scatola con dadi
Colore, 3 Spillati
44,95 €

Il Gioco di ruolo fantasy di Matteo “Curte” Cortini e Leonardo “Moro” Moretti per 2-7 giocatori di età 10+. Il vostro primo passo nelle Lande dell’Avventura. Sei pronto ad accendere la tua fantasia?
L’Ultima Torcia è una sfida avvincente, per Avventurieri col cuore gonfio di coraggio, pronti a sfidare trappole, mostri e a danzare con la morte per svelare antichi misteri e ottenere immani tesori. L’Ultima Torcia illuminerà la via verso una storia da vivere assieme ai tuoi amici: un sogno condiviso, come essere protagonisti di un libro che si scrive da solo, mentre giocate.

Questa scatola contiene tutto ciò di cui avete bisogno per giocare:
- **L’Avventura Tutorial Una Notte di Plenilunio**: un semplice scenario che vi permetterà, passo dopo passo, di apprendere le regole principali del gioco. Giocando imparerete a giocare!
- **Schede dei Personaggi:** sei schede pronte per giocare da subito con Trager, l’Umano Guerriero, Jildoar Gufo d’Argento, l’Elfa Stregona, Laka Pietrascudo, la Nana Sacerdotessa e i loro compagni d’avventura.
- **Il Manuale Le Regole**: che descrive il sistema per ideare fantastiche avventure, affrontare combattimenti mortali, sprigionare il potere della magia e creare nuovi Avventurieri, fatti apposta per voi!
- **Il Manuale La Baronia del Grifone**: che descrive la Landa dove gli Avventurieri muoveranno i loro primi passi, compresi i luoghi più misteriosi e i suoi abitanti.
Questo manuale contiene altre sette Avventure, divise in Avventure Base, Pericolose ed Eroiche.
- **Il Manuale Bestiario della Baronia del Grifone**: con le schede, le immagini e le descrizioni di oltre cinquanta creature da affrontare, tra cui draghi di fuoco Aracnoidi, Orchi e Non Morti.
- **Dadi**: Tutti i dadi che vi serviranno per giocare a L’Ultima Torcia! Dal dado a 4 facce fino a quello a 20 facce!
Tutti i manuali sono interamente a colori e riccamente illustrati.
Benvenuti nell’Avventura! E ricordate di accendere la vostra torcia, perché…
SOLO IL MALE, VEDE NEL BUIO!

L’Ultima Torcia- Set del Master

Scatola con schermo
Colore, Screen e Spillato
34.95 €

Da utilizzare con la scatola base de L’Ultima Torcia.
Ecco il set del Master definitivo: per il master che non deve chiedere mai! La Scatola Set del Masterè pensata appositamente per contenere le espansioni già pubblicate de L’Ultima Torcia e include:

- **Lo Schermo del Master**: un pannello a tre ante contenente tutte le informazioni che un Master deve sempre avere sott’occhio. Utile per nascondere alla vista dei vostri giocatori le vostre mappe e i vostri appunti segreti.
- **Il Manuale “Avventure nella Baronia del Grifone”**: che approfondisce la Landa della Baronia del Grifone inserendo nuove Avventure, quali:
“Orrore a Forte Metallo”, “Quel Tumulo nel Bosco”, “Ridatemi il Goblin Barbuto!”, “Il Martello d’Oro”, “L’Antica Spada di Ghiaccio” e “Banditi!”.
Il Manuale comprende anche nuovi mostri pronti a dare filo da torcere ai vostri Avventurieri.
- **Nuovo Ruolo**: il Guerriero Stregone: la scheda del Guerriero Stregone con tutte le informazioni per creare Avventurieri con questo nuovo Ruolo.
- **Nuove Regole**: Oggetti a portata di mano: necessarie per sapere quali oggetti l’Avventuriero può estrarre e impugnare velocemente durante le sue battaglie.
-**La scheda prefatta** del Guerriero Stregone pronto da giocare.
-**La nuova scheda dell’Avventuriero** per sfruttare la regola degli Oggetti a portata di mano, in versione “pergamena” e “ottimizzata per la stampa”.

LaRegione dei Fiumi

Espansione
Colore, 3 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **La Regione dei Fiumi,** un volume contenente la descrizione approfondita di luoghi e Personaggi Non Giocanti della Regione dei Fiumi, oltre alle Avventure Base.
- **Avventure Avanzate nella Regione dei Fiumi**, con le Avventure Pericolose ed Eroiche. Potete usare le Avventure Base, Pericolose ed Eroiche singolarmente o come parte di un'unica lunga Campagna di gioco intitolata "Il Risveglio di Alta Radice".
- **Bestiario della Regione dei Fiumi**, con la descrizione e le schede di nuove Creature da usare nelle vostre partite!

Inoltre, come appendici a se stanti:
- **Il Menestrello**, un nuovo Ruolo completo di descrizione e Abilità
- **Una nuova Abilità** per ciascuno dei 5 Ruoli descritti nel Regolamento della Scatola Base (Guerriero, Ladro, Ranger, Sacerdote della Luce e Stregone)
- **Oggetti** da aggiungere alla lista dell'Equipaggiamento
- **Nuove Regole per il Master**: il Tempo Atmosferico

Le Terre Ignote

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **Le Terre Ignote**, un volume contenente la descrizione approfondita di luoghi e Personaggi Non Giocanti delle Terre Ignote. Le Avventure Pericolose ed Eroiche di questo manuale compongono la Campagna di gioco intitolata "Distruggere il Tempio Nero".
- **Bestiario delle Terre Ignote**, con la descrizione e le schede di nuove Creature da usare nelle vostre partite!

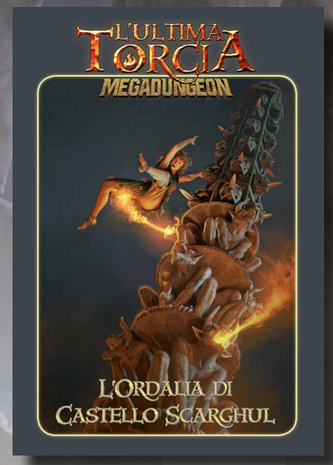
Inoltre, come appendici a se stanti:
- **Il Paladino**, un nuovo Ruolo pronto da usare!
- **Una nuova Abilità** per ciascuno dei 5 Ruoli descritti nel Regolamento della Scatola Base (Guerriero, Ladro, Ranger, Sacerdote della Luce e Stregone)
- **Oggetti e Cavalcature** da aggiungere alla lista dell'Equipaggiamento.
- **Nuove Regole per il Master**: Esplorazione e Condizioni Avverse, Studiare il Territorio e regole per Animali Addestrati.
- **Nuove Regole per il Master**: i Mercenari della Catena di Ferro, pronti a rimpolpare gruppi poco numerosi di Avventurieri... a un costo, naturalmente!

La Contea di Passo Destino

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **La Contea di Passo Destino**, un volume contenete la descrizione approfondita di luoghi e Personaggi Non Giocanti della Contea di Passo Destino, oltre alla sua mappa a colori
- **Otto Avventure** divise fra Avventure Base, Pericolose ed Eroiche, ideali per singole esperienze di gioco, ma connesse fra loro per consentirvi di vivere una lunga Campagna di intrighi e orrori
- **Il Bestiario della Contea di Passo Destino**, con la descrizione e le schede di moltissime nuove creature da utilizzare nelle vostre partite
- **Una nuova Opzione di gioco** per rendere ancora più unici TUTTI i vostri Avventurieri: le Gilde. Vengono descritte nel dettaglio la Gilda dei Cacciatori di Taglie, quella dei Custodi del Buio, la Gilda dei Mercanti e i Demonologi. Ogni Gilda offre ai Personaggi Benefici unici, fra cui le Abilità di Gilda (selezionabili da TUTTI i Personaggi) e un generatore di avventure casuali... gli Avvisi di Taglie.

La Contea Di Passo Destino può Essere Usata Singolarmente O Assieme All'espansione l'ordalia Di Castello Scarghul.

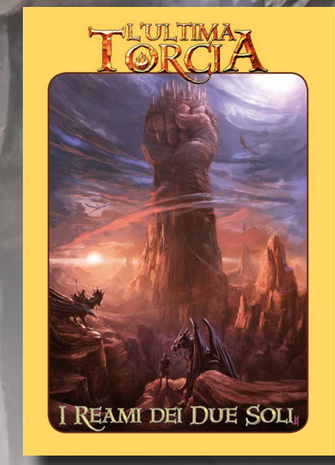


L'Ordalia di Castello Scarghul Megadungeon

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **L'Ordalia di Castello Scarghul**, un volume contenete la descrizione approfondita di tutti e nove i Livelli che compongono il MEGADUNGEON di Castello Scarghul, assieme ai suoi PNG e a una Campagna interamente ambientata nel gigantesco sotterraneo, con diversi possibili finali e segreti da scoprire. Inoltre, la struttura del MEGADUNGEON e la natura dell'Ordalia vi permetteranno di giocare e rigiocare più volte questa espansione, seguendo trame e percorsi differenti!
- **Il Bestiario dell'Ordalia di Castello Scarghul**, con la descrizione e le schede di moltissime nuove creature da utilizzare nelle vostre partite
- **Una nuova Abilità** per ciascuno dei Ruoli presentati finora (Guerriero, Ladro, Ranger, Sacerdote della Luce e Stregone)
- **Una nuova Abilità** per i Demonologi, introdotti con l'espansione La Contea di Passo Destino
- **Nuovi Oggetti** da aggiungere alla lista dell'Equipaggiamento

L'ordalia di Castello Scarghul può essere usata singolarmente o assieme all'espansione la contea di passo destino.



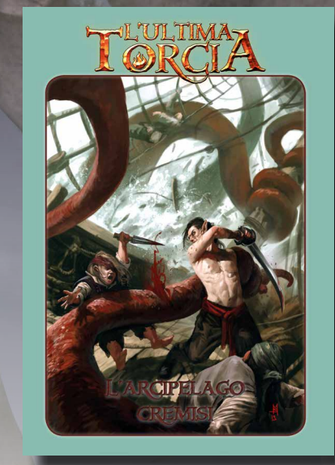
I Reami dei Due Soli

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
Il volume "I Reami dei Due Soli":
- **La descrizione** approfondita dei luoghi principali e dei Personaggi Non Giocanti della Landa, oltre a una map-pa a colori dei Reami dei Due Soli.
- **11 Nuove Avventure** divise in Base, Pericolose ed Eroiche, a cui si aggiungono avventure accessorie che si atti-vano solo fallendo o deviando da quelle principali. Queste Avventure potranno essere giocate singolarmente o l'una dietro l'altra per scoprire tutti i segreti di questa Landa e affrontare così un'epica Campagna.

- Il temibile "**Bestiario dei Reami dei Due Soli**" offre la descrizione e le schede di molte **nuove Creature**, da utilizzare in tutte le vostre partite (se ne avrete il coraggio)!

Inoltre, come appendici a se stanti:
- **Una nuova Razza tutta da giocare**: il Nomadiano!
- **Una nuova Abilità di Ruolo** per ognuno dei Ruoli degli Avventurieri: Guerriero, Ladro, Menestrello, Ran-ger, Sacerdote della Luce e Stregone.



L'Arcipelago Cremisi

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **L'Arcipelago Cremisi**, un'ambientazione open-world che gli avventurieri potranno esplorare in asso-luta libertà, con la descrizione dei suoi luoghi e png principali, assieme a una mappa a colori.
- **Otto avventure** divise fra base, pericolose ed eroiche (oltre a una serie di trame secondarie a dispo-sizione del master) da usare per giocare una lunga campagna intitolata "i fantasmi del passato".
- **Una nuova abilità** per ciascuno dei ruoli attualmente disponibili: guerriero, ladro, menestrello, ran-ger, sacerdote della luce e stregone.
- **I cercatori di tesori**, una nuova gilda con 4 abilità uniche adatte a tutti gli avventurieri!
- **Regole sulla navigazione e l'esplorazione** dei mari.
- **Nuovi oggetti** da aggiungere alla lista dell'equipaggiamento.
- **La mappa di viaggio e il diario di bordo**, aiuti di gioco da personalizzare con appunti e resoconti di avventura dei giocatori.

Il Regno Perduto di Nantok Megadungeon

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **Il Regno Perduto di Nantok**, un volume contenente la descrizione approfondita di luoghi e Personaggi Non Giocanti del Regno Perduto: un Megadungeon elfico pullulante di Aracnoidi, pieno di meraviglie e di pericoli.
- **Bestiario del Regno Perduto di Nantok**, con la descrizione e le schede di nuove Creature da usare nelle vostre partite!

Inoltre, come appendici a se stanti:
- **Il Sacerdote della Bestia Sovrana**, un nuovo Ruolo completo di descrizione e Abilità, con la sua scheda personalizzata
- **Il Paladino della Bestia Sovrana**, un nuovo Ruolo completo di descrizione e Abilità, con la sua scheda personalizzata

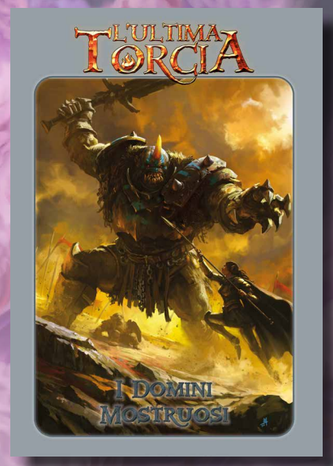
La Cattedrale sulle Terre di Confine

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
Il volume "La Cattedrale sulle Terre di Confine":
- **La descrizione** approfondita dei luoghi principali e dei Personaggi Non Giocanti della Landa, oltre a una mappa a colori della Landa di Megendir!
- **12 Nuove Avventure** divise in Base, Pericolose ed Eroiche, a cui si aggiungono avventure accessorie e un generatore di avventure virtualmente infinite. Queste Avventure vi porteranno a vivere una lunga Campagna che vi trascinerà a scoprire tutti i segreti della Landa e a diventare dei veri Eroi!
- **La nuova regola** sui "Gruppi numerosi": viaggiare in compagnia non è mai stato così pericoloso!

Il volume "Bestiario della Cattedrale sulle Terre di Confine":
- Numerose **nuove creature** pronte a dare del filo da torcere ai vostri Avventurieri, grazie a nuove, sorprendenti Abilità!

Come **appendice a se stante**:
Due nuovi RUOLI per i Nani più intrepidi:
- **Sacerdote** della Grande Roccia
- **Paladino** della Grande Roccia
- **5 Nuove Abilità e 4 nuove Magie**, dette "Invocazioni", esclusive per i due nuovi Ruoli.



I Domini Mostruosi

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **I Domini Mostruosi**, una **Landa-Campagna** in cui gli Avventurieri saranno catapultati nel bel mezzo di una guerra! Lotteranno contro il tempo per raggiungere un'antica fortezza e rimetterla in funzione, così da contrastare l'assalto dell'orda mostruosa. La Campagna è divisa in **tre diverse Parti**, con oltre **diciotto scenari fra trame, Missioni e Missioni-Evento** per far vivere ai Giocatori l'esperienza di appartenere a una vera compagnia ausiliaria.
- La descrizione approfondita e la mappa di **Forte Guardiano**, con i suoi molti PNG e intrighi.
- **Regole** per gestire l'**Energia e il Morale delle truppe**, l'assedio del Forte e le **Reputazioni** ottenute dagli Avventurieri nel corso della Campagna.
- **Una nuova Abilità** per ciascuno dei Ruoli disponibili: Guerriero, Ladro, Menestrello, Ranger, Sacerdote della Luce e Stregone.
- **Il Bestiario dei Domini Mostruosi**, con 32 creature pronte a dare battaglia agli Avventurieri.

Arena

Espansione
Colore, 2 Spillati
32,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **Arena**: una lunga campagna composta da 14 Cimenti, 6 Avventure Speciali... e molto altro! Bestiario dell'Arena: che descrive i terrificanti mostri e i principali PNG che incontrerete nelle vostre Avventure.
- **Le regole** per diventare un Gladiatore e sfruttare il vostro Carisma
- **Una nuova Razza**: il Mezzorco
- **Una nuova Gilda**: l'Eresia di Tranusar, con la Nuova Abilità "Pergamena di Sangue"
- **Una nuova regola**: Il Patto Sovrumano
- **Il Patto Sovrumano**: Ombra del Vampiro, con quattro Nuove Abilità, le Ombromanzie.

La Tirannia della Idre

Espansione
Colore, 2 Spillati
32,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **La Tirannia delle Idre**, una Landa Pericolosa, non adatta agli Avventurieri con poca esperienza, in cui i nostri eroi dovranno sopravvivere nelle profondità dell'Abisso, lottando contro mostri partoriti dall'oscurità.
- La Campagna "**Una Testa, Molte Teste**", composta da 5 Avventure Pericolose e 2 Avventure Eroiche.
- La descrizione approfondita della città-stato di Idraslava, con i suoi molti PNG e intrighi.
- **Una nuova Razza giocabile**: il Caverniano.
- **Una nuova opzione di gioco** per tutti i Personaggi, legata alla Non Morte!
- **Il Bestiario della Tirannia delle Idre**, con numerose mostruosità pronte a dare battaglia agli Avventurieri.

I Segreti di Picco Saetta

Espansione
Colore, 2 Spillati
32,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
· **I Segreti di Picco Saetta**, una lunga **Campagna** ambientata nella Baronia del Grifone, in cui gli Avventurieri torneranno a visitare luoghi a loro familiari... per trovarli drasticamente cambiati, e ne esploreranno altri che erano celati proprio sotto i loro occhi!
· La descrizione approfondita e le mappe del **Pozzo delle Ere**, il più antico e misterioso dungeon di tutte le Lande, luogo in cui si dice sia nascosta la conoscenza suprema!
· **Una nuova Abilità** per ciascuno dei Ruoli disponibili: Guerriero, Ladro, Menestrello, Ranger, Sacerdote della Luce e Stregone.
· **Il Bestiario dei Segreti di Picco Saetta**, con creature uniche nel loro genere e orrori pronti a sfidare gli Avventurieri in modi che nemmeno immaginate!

Bolves

Espansione
PDF
6,99 €

La pacifica Bolves può sembrare un rifugio sicuro per gli Avventurieri.

Una piccola località da dove iniziare i loro viaggi nella Baronia del Grifone,

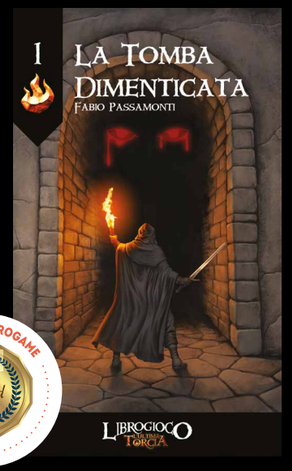
ma può rivelarsi anche un luogo pieno di insidie nascoste.

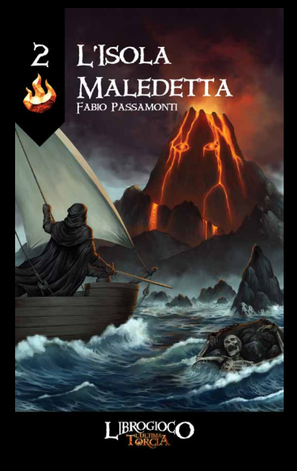
In questo manuale viene descritto il paesino di Bolves, con i suoi personaggi principali e i loro traffici.

Il modulo contiene inoltre due Avventure Base, perfette anche per chi muove i primi passi nel mondo dell'Ultima Torcia: "L'Amico Solitario" e "Lo Scrigno".

È **NECESSARIO** possedere la scatola base dell'Ultima Torcia per utilizzare questo modulo.

LIBROGIOCO L'ULTIMA TORCIA





MIGLIOR LIBROGAME
iG award 2022

La Tomba Dimenticata
Libro Gioco 1
L'Ultima Torcia

Libro Gioco
Bianco e Nero, 1 volume
15,95 €

Hai lasciato la quiete del Bosco Bianco per vedere le Lande con i tuoi occhi.
Ora davanti a te c'è l'ingresso della Tomba dimenticata. Un luogo pieno di pericoli, ma anche di tesori e segreti sepolti che attendono solo di essere riscoperti.
Hai ciò che serve per addentrarti al suo interno e affrontare l'Avventura?

Questo è un librogioco ambientato nell'universo de *L'Ultima Torcia*, un mondo fantasy popolato da creature incredibili e dominato da magie e malefici. **Prendi carta e matita: sarai tu a decidere come finirà questa storia, scelta dopo scelta, paragrafo dopo paragrafo.**
E se lo leggerai di nuovo, scoprirai che in questo librogioco si nascondono molte altre storie, tutte possibili e tutte a portata di pagina.
Fai attenzione, però, perché l'Avventura è un mestiere pericoloso!
Entrare nella Tomba Dimenticata è facile…
ma sarai capace di uscirne?

L'Isola Maledetta
Libro Gioco 2
L'Ultima Torcia

Libro Gioco
Bianco e Nero, 1 volume
19,95 €

Le voci corrono a Città del Porto. Dopo un furioso terremoto, il Mare dei Sospiri ha iniziato a rigurgitare le spoglie di un'epoca oscura. Qualcuno mormora addirittura di un'isola che prima non era segnata sulle mappe. Pochi giorni dopo, due studiosi hanno chiesto di parlare con te.
Vogliono il tuo aiuto per esplorare quella che tutti ormai chiamano… l'Isola Maledetta!

Questo è un librogioco ambientato nell'universo de *L'Ultima Torcia*, un mondo fantasy popolato da creature incredibili e dominato da magie e malefici. Prendi carta e matita: sarai tu a decidere come finirà questa storia, scelta dopo scelta, paragrafo dopo paragrafo. E se lo leggerai di nuovo, scoprirai che in questo librogioco si nascondono molte altre storie, tutte possibili e tutte a portata di pagina. Fai attenzione, però, perché l'Avventura è un mestiere pericoloso! Raggiungere l'Isola Maledetta non basterà: riuscirai a sopravvivere alle sue insidie?

Il Marchio dell'Abisso
Libro Gioco 3
L'Ultima Torcia

Libro Gioco
Bianco e Nero, 1 volume
19,95 €

Hai sconfitto un pericoloso culto votato a Zagorath, malvagia divinità sepolta nel passato delle Lande… ma i pericoli non sono ancora finiti!
Qualcosa si sta lentamente risvegliando nell'Abisso, l'oscuro reame sotterraneo che per molti è soltanto una leggenda.
Solo tu puoi fronteggiare questa nuova minaccia, ma il Marchio dell'Abisso incombe su di te. Riuscirai a scoprire in tempo ciò che sta per accadere… e a fermarlo?

Questo è un librogioco ambientato nell'universo de *L'Ultima Torcia*, un mondo fantasy popolato da creature incredibili e dominato da magie e malefici. **Prendi carta e matita: sarai tu a decidere come finirà questa storia, scelta dopo scelta, paragrafo dopo paragrafo**. E se lo leggerai di nuovo, scoprirai che in questo librogioco si nascondono molte altre storie, tutte possibili e tutte a portata di pagina.
Fai attenzione, però, perché l'Avventura è un mestiere pericoloso!
Per affrontare l'Abisso e i suoi oscuri segreti dovrai mettere alla prova tutte le tue capacità!

L'Ultima Bomba

Scatola con dadi

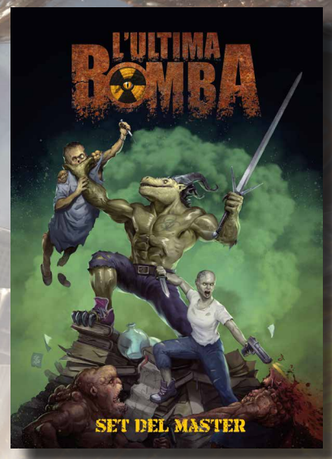
Colore, 2 Spillati
49,95 €

Il Gioco di ruolo fantasy - postatomico - anni '80
di Matteo "Curte" Cortini, Leonardo "Moro" Moretti e Fabio Passamonti
per 2-7 giocatori di età 10+.

L'Ultima Bomba è una sfida avvincente, per Stranieri dal cuore gonfio di coraggio, pronti a sfidare mostri armati di mazze chiodate e mitra a cavallo di moto truccate, per sopravvivere un giorno di più. L'Ultima Bomba spalancherà la via verso una storia da vivere assieme ai tuoi amici,: un sogno condiviso, come essere protagonisti di un libro che si scrive da solo, mentre giocate.
Il vostro primo passo nelle Post-Lande
Sei pronto a far esplodere la tua fantasia?

QUESTA SCATOLA CONTIENE TUTTO CIÒ DI CUI AVETE BISOGNO PER GIOCARE:
- **Schede dei Personaggi**: 9 schede pronte per giocare da subito!
- **Il Manuale del Giocatore**: che descrive il sistema di regole per ideare fantastiche creare nuovi Stranieri, fatti apposta per voi! Comprende l'Avventura Tutorial "Benvenuti nelle Post-Lande", perfetta per iniziare a giocare subito con le Schede degli stranieri presenti nella scatola, senza bisogno di sapere le regole, che verranno apprese giocando!
- **Il Manuale del Maste**r: con le regole per il Master, l'equipaggiamento, le schede, Mutanti e Zombi Radioattivi. Il manuale comprende ben 9 Avventure, per regalarvi un enorme numero di serate di divertimento da passare nella Post-Landa conosciuta come Desolazione 81!
- **Dadi**: Tutti i dadi che vi serviranno per giocare a L'Ultima Bomba! Dal dado a 4 facce fino a quello a 20 facce!

Benvenuti nell'Avventura! E ricordate di tenere le armi cariche, perché LA Fine del mondo fu' solo l'Inizio!
Tutti i manuali sono interamente a colori e riccamente illustrati.



L'Ultima Bomba-Set del Master

Colore, 1 Spillato e screen
32,95 €

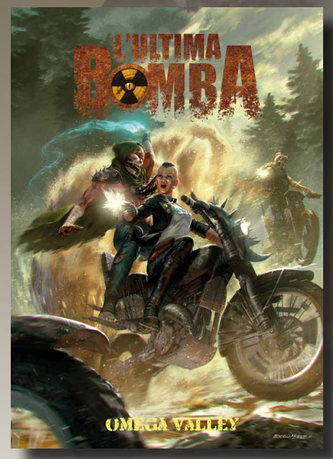
DA UTILIZZARE CON LA SCATOLA BASE DE L'ULTIMA BOMBA
L'accessorio definitivo per un master a prova di bomba!

Tieni tutto portata di mano: calibri e regole delle armi da fuoco, inseguimenti e incidenti, radiazioni, uso dei png e molto altro ancora!

IL SET DEL MASTER INCLUDE:

Lo Schermo del Master
Un pannello a tre ante con tutte le informazioni che un Master deve sempre tenere sott'occhio, utile anche per nascondere mappe e appunti segreti.
Il lato illustrato, invece, catapulterà immediatamente i Giocatori nell'atmosfera de L'Ultima Bomba.

Il Manuale: "Set del Master"
Contiene:
-Una nuova Razza, l'Alterato.
-Sei nuove Abilità di Ruolo, una per ciascuno dei Ruoli descritti nel Manuale del Giocatore.
-Un nuovo Elicottero, che desidera ardentemente la morte.
-La Campagna *Il Futuro Passato*, formata dalle Avventure: *I'll be Back, Gita da Brivido, La Base Maledetta* e *Top Secret*, giocabili anche singolarmente e ambientate tutte nella Desolazione 81.
-Nuovi Avversari iconici da usare in tutte le vostre partite a L'Ultima Bomba.



Omega Valley

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

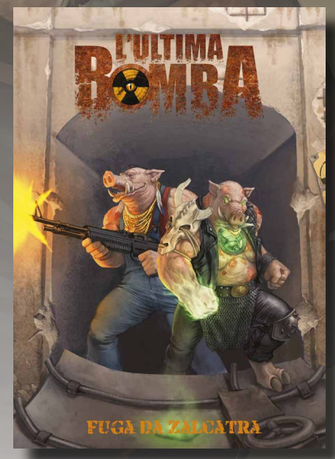
QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **Omega Valley**, una selvaggia e brutale Post-Landa in mano a pericolose gang di motociclisti, con la descrizione dei suoi luoghi e PNG principali, assieme a una mappa a colori.
- **Otto Avventur**e da usare singolarmente o come un'unica Campagna dinamica chiamata "Dead God Calling".
- **Nuovi Veicoli ed Elementi aggiuntivi**.
- **Il Bestiario di Omega Valley**, con il mostruoso Ta.R.A.S.Qu.E. e oltre venti nuove creature tra cui non morti, abomini radioattivi e belve mutate da usare nelle partite a L'ULTIMA BOMBA.
- **Nuove Abilità** di Ruolo per rendere ancora più temibili i vostri Stranieri!
- **Nuove Regole** per gestire le Bande di Stranieri numerose e la Blindatura dei Veicoli.

Fate il pieno alle moto e tenete le armi cariche perché
LA FINE DEL MONDO FU SOLO L'INIZIO!

La Città Contaminata

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **La Città Contaminata**: descrizione accurata di questa zona della Desolazione 81, il perfetto add-on per la Scatola base dell'Ultima Bomba.
- **Otto Avventure** giocabili di seguito oppure mescolabili con quelle della Scatola Base.
- **Tre nuove Armi**.
- **Un nuovo Veicolo aggiuntivo**: l'Elicottero.
- **Il Bestiario della Città Contaminata**, con il Drago Nuclare e nuove creature una più inquietante e mostruosa dell'altra.
- **Nuova Regola**: il Ruolo Secondario.
- **Nuova Regola**: i Tiri di Attacco Aereo.
- **Nuovo Ruolo Secondario**: il Punk.



Fuga da Zalcatra

Colore, 2 Spillato
32,95 €

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- Una **nuova Razza giocabile: il Verroide!**
-Un **nuovo Ruolo Secondario: il Boia**, campione di un Ordine esoterico ossessionato dalla morte, con le sue Abilità e il suo Equipaggiamento speciale.
-la descrizione approfondita di **luoghi e PNG di Zalcatra**, carcere di massima sicurezza del Mondo di Prima.
-la **Campagna Fuga da Zalcatra**, composta da 4 Avventure collegate fra loro, ma giocabili anche singolarmente.
-il **Bestiario di Zalcatr**a, una rassegna di orripilanti creature e PNG da usare in tutte le vostre partite.

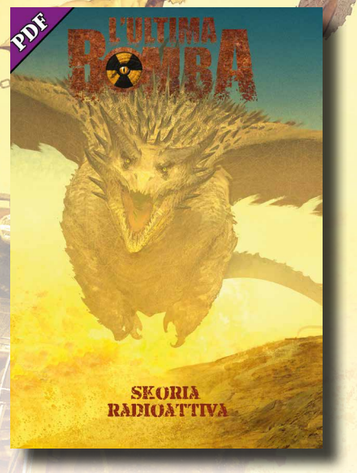
La via del Mutante

PDF
9,9 €

QUESTA ESPANSIONE (esclusivamente in formato .Pdf) CONTIENE
-Una **panoramica** sulla vita e la cultura dei Mutanti, la loro arte e le loro religioni, i loro Avamposti e le gloriose DISCARICHE.
-Una **Nuova Razza**: I MUTANTI, con nuove Abilità di Razza e una lista di Mementi dedicata!
-Un **Nuovo Ruolo**: LO PSICOMUTANTE, una folle e degenerata alternativa allo Stregone Atomico con Abilità esclusive!
-Un **Nuovo Ruolo Secondario**: IL TOXONIANO, con Nuove Abilità chiamate "Benedizioni Tossiche".
-**Due Avventure complete**:
"La Sacra Reliquia del Tempio Maledetto"
"Gli Stranieri della Notte dei Necromutati Killer"
- La **Post-Landa Mutante** "LA DISCARICA DEL DRAGO", con 10 spunti per avventure al suo interno.
-Altri **spunti** per giocare i Mutanti col Set del Master (Ciclisti in Fuga per la Libertà) o in un tour in tutte le Post Lande (L'Ultima Crociata dei Predatori Mutanti del tempio Radioattivo).

-**Tre nuovi Mostri** che infestano le Discariche: i Seaghoul i Deathroach e la Nidiata di Topi

Per godere de La Via del Mutante è **necessario** possedere almeno:
L'Ultima Bomba (scatola base)
Omega Valley
La Città Contaminata



Skoria Radioattiva

PDF
2,99 €

Avete mai affrontato un Drago Nucleare? Uno di quelli... GROSSI?

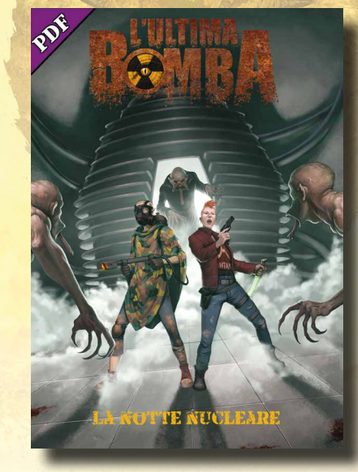
In questa Avventura (PERICOLOSA!), una Banda di Stranieri è stata catturata dai membri di un'insolita alleanza fra Goblin e Mutanti. Sono incarcerati nelle profondità di una Discarica dominata da un grande Drago Nucleare di nome Skoria! Riusciranno a fuggire?

Attenzione:
Per giocare Skoria Radioattiva è...

INDISPENSABILE: la scatola base col regolamento de L'Ultima Bomba.

NECESSARIO: il manuale in formato Pdf La Via del Mutante.

IDEALE: le espansioni cartacee Omega Valley e La Città Contaminata



La Notte Nucleare

PDF
14,99 €

A ovest della Città Contaminata c'è un luogo sepolto nella morsa di un perenne inverno atomico.

È la Notte Nucleare, dove la morte cammina al fianco dei vivi e li ha trasformati in bestiame.

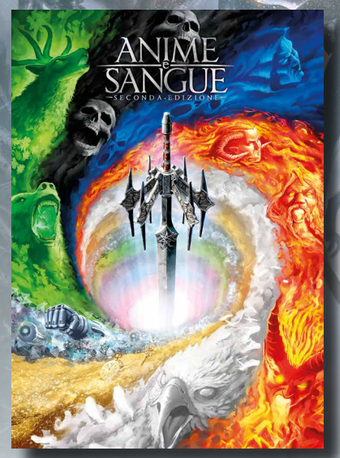
Gruppi di Superstiti e Bande di Stranieri vivono e combattono fra cumuli di macerie oscurate dallo scoppio delle Luci... e controllate dai Signori della Notte Nucleare, micidiali Non-Morti bevitori di sangue.

E voi? Vi unirete ai Perduti per un'ultima folle festa di sangue o lotterete al fianco di chi desidera ardentemente rivedere la luce del sole?

QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
–**Due nuovi Ruoli Secondari**: il Perduto e il Custode dell'Alba
–**Due nuove armi**: il Lanciafiamme e il Laser "Light-sabre".
–**Luoghi e Personaggi** Non Giocanti della Notte Nucleare, assieme alla mappa di questa Post-Landa.
–**La Lunga Caccia**: una Campagna formata da 6 Avventure giocabili sia dalla parte dei "buoni" che da quella dei cattivi!
–**Una ménagerie** di nuovi orrori e PNG per tutte le vostre partite a L'Ultima Bomba.

"L'iniziazione è finita, amico, è tempo di unirsi al club."

ANIME e SANGUE
SECONDA EDIZIONE



Anime e Sangue
Seconda Edizione

Manuale base
Colore, Bianco e nero, Cartonato
44,95 €

Un Gioco di Ruolo di Matteo Cortini e Leonardo Moretti, autori di Sine Requie, Alba di Cthulhu e L'Ultima Torcia.
Esistono interi mondi posti Oltre il Confine della Realtà.
Luoghi misteriosi abitati da esseri fatati o da mostri diabolici.
Esistono esseri in grado di Oltrepassare il Confine.
Spiriti in catene, prigionieri di Armi magiche, costretti a servire i Supremi per riottenere la liberà.
Essi possono manipolare i Colori della Magia, tornare dalla morte e impossessarsi del corpo dei mortali, divorare le Anime dei loro nemici e diventare potenti come Divinità!
Anime e Sangue contiene tutto ciò di cui hai bisogno per giocare con Spiriti immortali, possenti Portatori, Eroi dotati di super poteri, Piloti di giganteschi Robot o coraggiosi Mortali.
In questo libro troverai un gioco di ruolo completo di regole, racconti, magie, mostri, ambientazioni (tra cui Cuori d'Acciaio e Scaglie di Drago), avventure e campagne per iniziare da subito a giocare Oltre il Confine della Realtà!
Anime e Sangue trasforma la Fantasia del mondo Reale, nella Realtà del mondo Fantastico.

Cuoricinilandia

Espansione
Colore, Spillato
24,95 €

Oltre il Confine della Realtà esiste un posto incantato, dove i sogni più belli diventano incubi, dove l'amore è un'arma affilata e il veleno è amaro come la vanillina.
In questo mondo i Rabarbari Furiosi lottano fino all'ultimo Pucciorsetto per contrastare un crudele tiranno, mentre la Compagnia della Ripicca terrorizza le coste, inseguendo la folle vendetta di un pirata pazzo.Birbanti e farabutti girano per le stradine invitando i Pucciorsetti a giocare alla guerra, in una notte senza alba.
Fa attenzione mentre ti muovi per le tristi lande di Cuoricinilandia:
Nel caramello nessuno può sentirti urlare.
Nel manuale puoi trovare:
-Il Potere dell'Amore
-Nuove bestioline e brutticosi da usare nelle vostre avventure
-Luoghi, paesini e i Pucciorsetti che li abitano
-Le regole per creare il vostro Pucciorsetto
-Un'avventura inedita pronta per essere giocata
(da usare col manuale "Anime e Sangue - Seconda Edizione")

Alba di Cthulhu - BUNDLE FINALE

€ 150,00
Approfitta di quelsto Bundle per avere tutto il mondo di Alba di Cthulhu!
Questa offerta è LIMITATA e comprende LE ULTIME COPIE FISICHE del Manuale Base (che non verrà ristampato!)

Il Bundle comprende:
Alba di Cthulhu (Manuale Base)
R'Lyeh - La città cadavere (Ambientazione e Indagini)
I reami del Sogno (Nuove Regole, Ambientazione e Indagini)
La furia di Azathoth (Campagna)
2 mazzi di carte
lo scremo del Narratore
La mappa della Cittàdi R'lyeh

Alba di Cthulhu

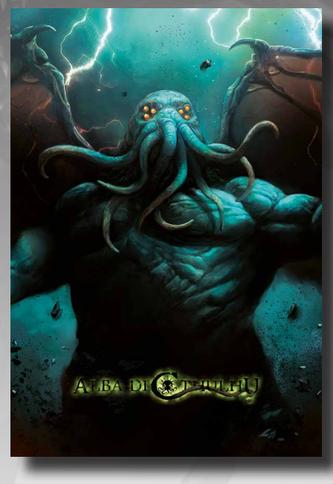
Manuale base
Bianco e nero, Cartonato
34,90 €

Non è morto ciò che in eterno può attendere.
E con l'avvento degli Strani Eoni anche la morte può morire.
Il 15 Marzo 1937, gli Strani Eoni sono infine giunti. Il Grande Cthulhu è risorto dalle acque assieme alla sua città, R'lyeh. Ovunque, nel mondo, esseri alieni e blasfemi hanno iniziato a strisciare sul suolo terrestre e a volare sotto un sole verdastro per fare scempio dell'umanità.
Eppure l'essere umano non è stato annientato e, mentre altrove si combatte, a R'lyeh è sorta una società nuova dove uomini, dagoniani, ghoul e funghi di Yuggoth vivono una precaria e instabile integrazione sotto lo sguardo impassibile del Grande Dio Antico Cthulhu, Presidente di R'lyeh.
Questo manuale contiene tutte le regole per giocare al gioco di ruolo Alba di Cthulhu, per creare una Agenzia e i rispettivi Agenti.
Il manuale presenta innumerevoli mostri e altri antagonisti, Incantesimi, Evocazioni, Segni Antichi e ben due Indagini per iniziare subito a esplorare i misteri celati nella città di R'lyeh dopo l'avvento dell'Alba di Cthulhu!
Non vi è pace sulla terra: solo Cthulhu.

Mazzo da gioco

Mazzo di Carte
Colore
9,95 €

Carte ufficiali di Alba di Cthulhu: contiene 54 carte da gioco (13 per seme e due Jolly) per entrare nel mondo dell'Alba di Cthulhu, in cui il Grande Cthulhu domina sulla Città Cadavere di R'lyeh emersa dalle acque allo scoccare degli Strani Eoni.



Schermo del Narratore

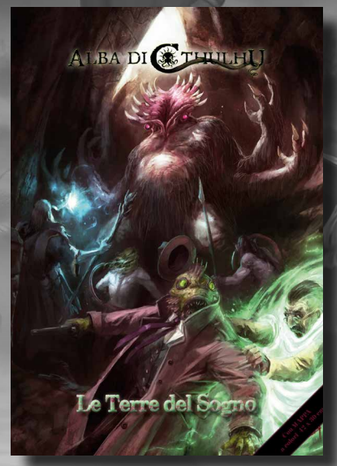
Screen
Colore
14,95 €

Schermo del Narratore, 4 pannelli.

R'lyeh, La Città Cadavere

Espansione
Bianco e nero, Cartonato, con Mappa
34,95 €

Il manuale che vi racconterà tutto quello che vorrete sapere (e anche di più) sulla Città Cadavere e sui suoi segreti.
Contiene la mappa di R'lyeh, la descrizione di tutti i distretti, i quartieri e i luoghi più importanti, pericolosi o pittoreschi.
Esplorerete inoltre i Templi Maggiori e conoscerete i personaggi più famosi e le Agenzie più in vista della metropoli. Ma non finisce qui!
Il manuale contiene ben quattro Indagini e nuove mostruosità per mettere i vostri Agenti ancor più nei guai. Un manuale obbligatorio per chi vuole lanciarsi nei pericoli della Città Cadavere.
Non vi è più pace sulla terra: solo Cthulhu!
Da usare col manuale base di "Alba di Cthulhu"



Le Terre del Sogno

Espansione
Bianco e nero, Cartonato, con Mappa
32,95 €

Il manuale che vi racconterà tutto ciò che vorrete sapere (e anche di più) sulle misteriose Terre del Sogno: un mondo di fantasia con montagne, fiumi e città meravigliose, abitato da popoli fieri e bizzarri, esseri oscuri e crudeli, splendenti e misteriosi.
Contiene:
–La mappa delle Terre del Sogno, staccata, in formato 42x30cm
–La descrizione delle modalità per giungere nelle Terre del Sogno
–Due nuovi Ruoli per gli Agenti di R'lyeh
–Sette nuovi Ruoli per gli Avventurieri nativi delle Terre del Sogno
–Nuove regole, armi, armature, Incantesimi e Segni Antichi
–La descrizione delle Terre del Sogno e dei suoi principali luoghi e Personaggi.
–Nuove creature che vi daranno del filo da torcere
–Cinque nuove Indagini sospese tra R'lyeh e le Terre del Sogno
Non vi è più pace sulla terra: solo Cthulhu!
Da usare col manuale base del gioco di ruolo "Alba di Cthulhu"

La Furia di Azathoth

Espansione
Bianco e nero, Cartonato
32,95 €

Questo manuale contiene una Campagna per il gioco di ruolo Alba di Cthulhu.
Verrete ingaggiati e trascinati nei luoghi più pericolosi di R'lyeh e non solo, sarete catapultati persino nelle Terre del Sogno, e nelle foreste della Bolivia! Avrete a che fare con creature di incubo, folli assassini, stregoni, auto truccate, poliziotti corrotti e mafiosi.
La vostra Agenzia diventerà ricca e importante... o svanirà nel nulla!

La Campagna lega tra loro ben 7 nuove Indagini che terranno i vostri Agenti col fiato sospeso:
-Il Teschio di Azcoatl
-La Gemma Truccata
-Il Cacciatore di Funghi
-Caccia allo Stregone
-La Scorta
-Innocente, Vostro Onore!
-Effetto Cera

Viene inoltre descritto un nuovo, osceno mostro: il Mutato di Azathoth!

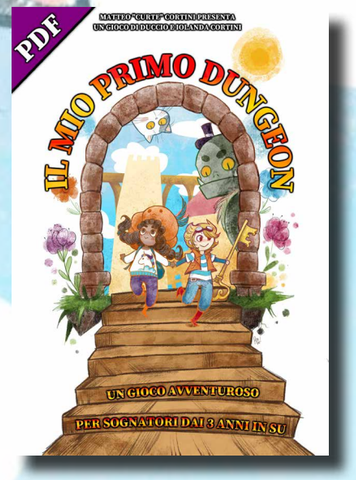
Non c'è più pace sulla Terra: solo Azathoth!

Da usare coi manuali Alba di Cthulhu, R'lyeh la Città Cadavere, Le Terre del Sogno.

Serpentarium Nerdzine #1

Rivista
Colore, Spillato
9,95 €

Rivista ufficiale di Serpentarium. All'interno:
La Signora della Guerra
Avventura per L'Ultima Torcia.
In Compagnia dei Lupi
Avventure per Sine Requie Anno XIII.
10:38 è ora di svegliarsi
Avventura per Sine Requie Paese dei Balocchi.
Tanto fumo e poco arrosto
Avventura per Alba di Cthulhu
Salvatele vi prego!
Avventura per L'Ultima Bomba
Cin City
Avventura per Anime e Sangue
Interviste dal Mondo di Serpentarium



Il Mio Primo Dungeon

Manuale
Colore, solo in PDF
(in vendita su serpentarium.net)
2 €

Un gioco straordinario, realmente giocabile dai 3 anni in su, sviluppato per (e con) i miei figli ma che ho deciso di rendere disponibile per tutti dopo aver visto quanto fosse diventente anche per altri bambini in età prescolare (ma non solo).
Più che un gioco un metodo, un modo di stare insieme e divertirsi con la vostra e la loro fantasia!
Buon gioco!
(Matteo Curte Cortini)