CATALOGO

OTTOBRE 2020

WWW.SERPENTARIUM.NET

NOVITÀ OTTOBRE 2020

I Domini Mostruosi

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

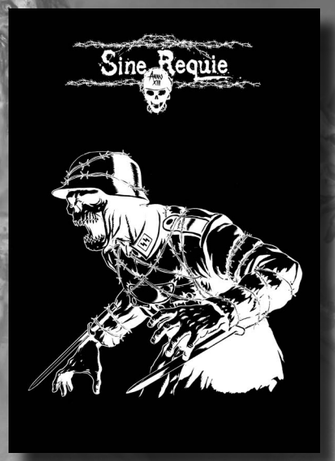
QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **I Domini Mostruosi**, una **Landa-Campagna** in cui gli Avventurieri saranno catapultati nel bel mezzo di una guerra! Lotteranno contro il tempo per raggiungere un'antica fortezza e rimetterla in funzione, così da contrastare l'assalto dell'orda mostruosa. La Campagna è 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.

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.

Sine Requie



Sine Requie Anno XIII

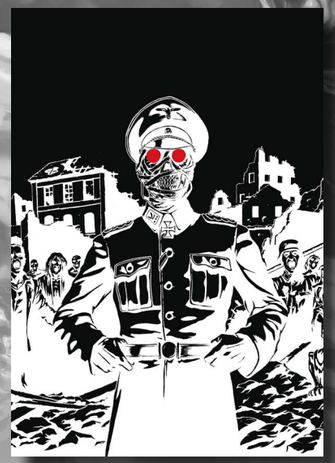
Manuale Base
4 Variant Cover
Bianco e nero, Cartonato
39,95 €

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.

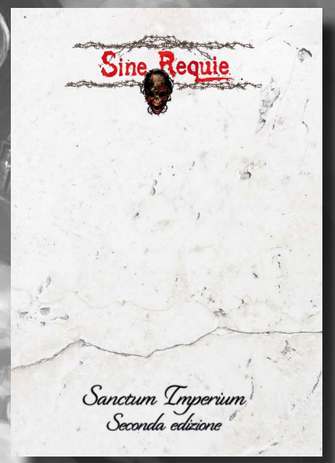


Schermo del Cartomante Seconda Edizione

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
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, 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.

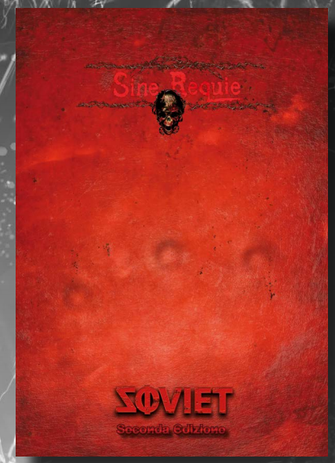
Da usare col manuale “Sine Requie Anno XIII seconda edizione”

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”.

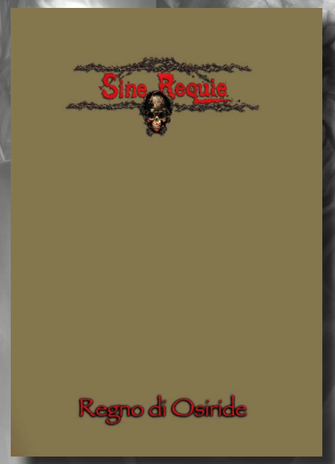
Da usare col manuale “Sine Requie Anno XIII seconda edizione”

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

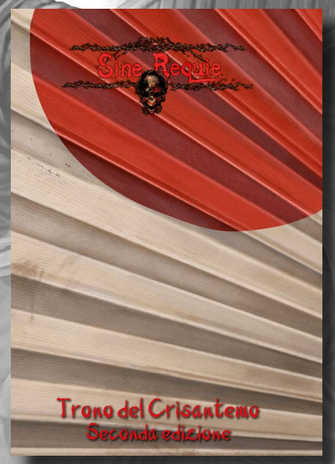
Espansione
Bianco e nero, Cartonato
26,95 €

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.

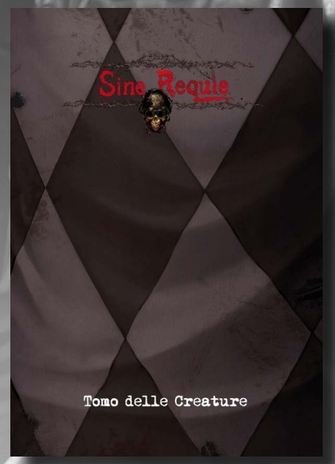


Trono del Crisantemo Seconda Edizione

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.

Sine Requie



Tomo delle Creature

Espansione
Bianco e nero , Cartonato
27,95 €

Il terrore nel mondo di Sine Requie è senza fine.

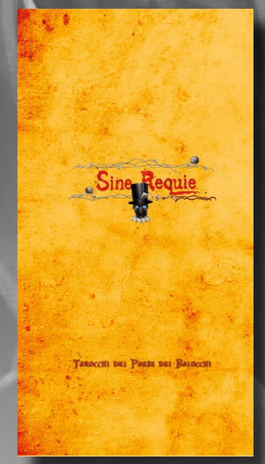
I Morti non sono l'unico pericolo che i vivi dovranno affrontare.
Nel Tomo delle Creature vengono trattate alcune delle creazioni più crudeli e pericolose: frutto della mente e dell'arte di uomini scellerati, folli o con un ben preciso piano in mente per modellare il mondo secondo le loro idee.
In questo 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.

Il Paese dei Balocchi

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

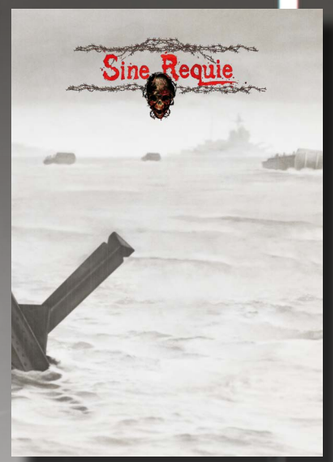
Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni.
Nel Giorno del Giudizio i Morti iniziarono la caccia contro il genere umano…
…ma in un altro luogo, dove regna la fantasia, coloro che sono burattini nel mondo dominato dai Morti vivono la loro vita e le loro avventure.
Qui troverete eroici 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.

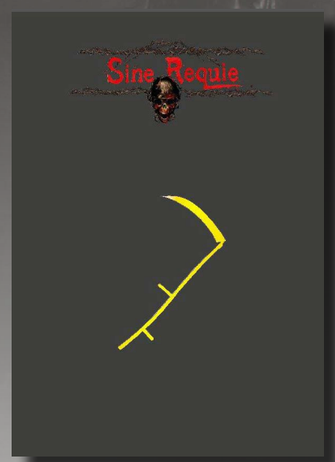


Anno 0

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.

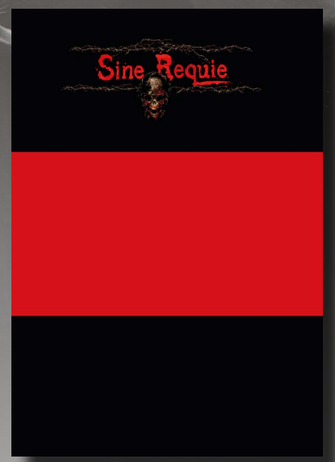
Da usare col manuale "Sine Requie Anno XIII Seconda Edizione".



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

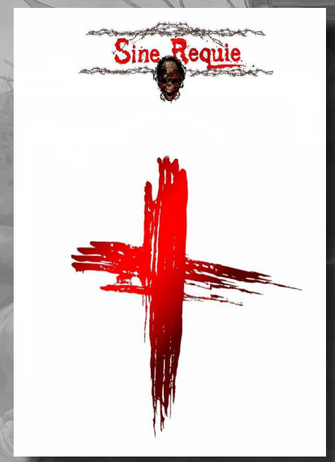
Espansione
Bianco e nero, Cartonato
34,95 €

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 €

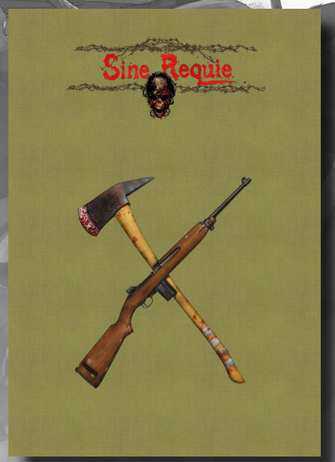
Il 6 Giugno 1944 i Morti si destarono dalle trincee della Seconda Guerra Mondiale, dalle macerie delle città bombardate, dalle sale mortuarie e dalle fosse comuni e iniziarono la loro caccia spietata contro il genere umano.
Quel giorno fu chiamato il Giorno del Giudizio e mise fine al mondo come lo si 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 €

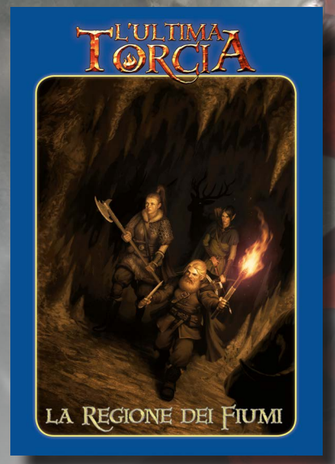
Il 6 giugno 1944 i morti si risvegliarono per dare la caccia all'umanità. L'orrore ebbe inizio contemporaneamente in tutto il mondo.
Gli eserciti erano alla sbando, i civili erano carne da straziare per i nuovi, Immortali predatori.Il mondo sprofondò all'inferno e nulla fu più come prima. Sono passati 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".



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

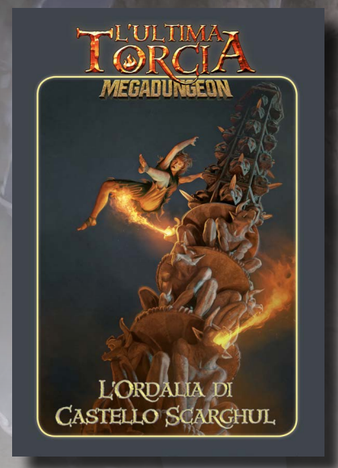
Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

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.

L'Ultima Bomba

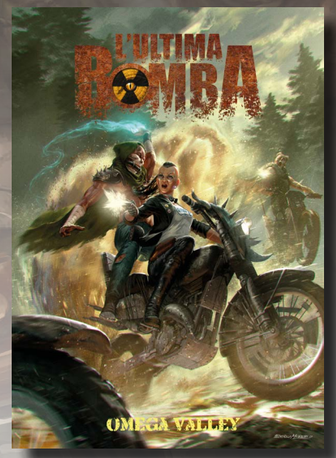
Scatola con dadi
Colore, 2 Spillati
49,95 €

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 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.



Omega Valley

Espansione
Colore, 2 Spillati
29,95 €

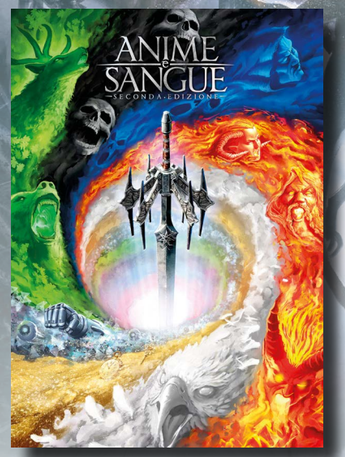
QUESTA ESPANSIONE CONTIENE
- **Omega Valley**, una selvaggia e brutale Post-Landa in mano a pericolose gang di motociclisti, con la descrizione dei suoi luoghi e PNG principali, assieme a una mappa a colori.
- **Otto Avventur**e da usare singolarmente o come un'unica Campagna dinamica chiamata "Dead 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.



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

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

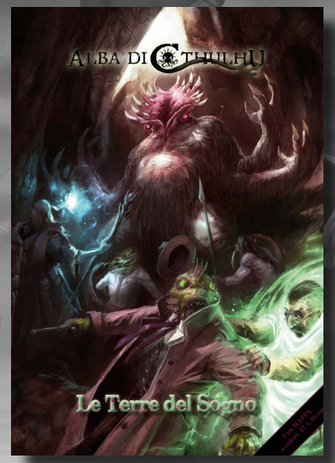
Screen
Colore
14,95 €

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