Proxima Forsan

Proxima

Forsan

Ad opera di **Cosimo Tommasi**
Immagine di copertina ad opera di **Ludovico Tommasi**
Mappa d'Europa e dell'Italia nel 1565 ad opera di **Cosimo Tommasi**

Le altre illustrazioni presenti all'interno di questo documento sono rielaborazioni grafiche di altre opere. Quando è stato possibile trovarne l'autore o l'origine, questi sono citati di fianco alle stesse. Si invitano i lettori a comunicarci qualsiasi inesattezza e citazione mancante.

Questo documento è un manuale d'ambientazione *fan-made* per Savage Worlds Adventure Edition (SWADE) ed è pensato come un (possibile) sviluppo temporale dell'ambientazione ufficiale "Ultima Forsan", scritta da Mauro Longo e Giuseppe Rotondo, e prodotta da GG Studio. Incoraggiamo fortemente i lettori a conoscere e giocare l'opera originale, da cui la presente ambientazione è liberamente tratta.

Questo documento è un **PROGETTO APERTO**: rimarrà gratuito online all'indirizzo *inserire link* e verrà mantenuto aggiornato dall'autore. Sono bene accetti i commenti di chiunque voglia proporre eventuali migliorie, modifiche o sviluppi aggiuntivi dell'ambientazione.

Contatti:
cosimo.tommasi@gmail.com

L'autore acconsente a distribuire il proprio prodotto "Fan" senza alcun costo, forma di retribuzione o di pagamento.

Questo manuale è dedicato ad Abdul, Antonio, Masamune e Sterben, le cui folli e incredibili gesta sono state il germoglio di un'avventura ancora più grande. Grazie a Giacomo per essere stato il primo a viaggiare nel tempo e aver portato indietro i primi schizzi. Grazie a Gabri per essermi stato sempre accanto e per aver lasciato un'eredità preziosa. Grazie a Ludo per il feedback costante, per la passione e per la sua arte. Grazie a Schiro per essere un inesauribile pozzo di idee ed il mio più grande maestro. Un ringraziamento va anche a Riccardo, Paolo e Ylenia, che si sono prestati a mettere alla prova le mie creazioni.

Per questo manuale hanno dato la vita Alexander, Curio Ricardo Montoya de la Rosa Ramirez, Syul, Noktar, Sterben (due volte) e Sebastiano. Non li dimenticheremo mai.

L'ambientazione di Proxima Forsan è collocata temporalmente circa 50 anni dopo il 1515, l'anno del Grande Concilio Universale, e a seguito degli eventi della campagna ufficiale "C'era una volta a Lucca". Rispetto alla storia canonica di quest'ultima, Proxima Forsan introduce alcune modifiche. Queste, assieme a qualsiasi sviluppo e conseguenza, sono da considerarsi assolutamente non ufficiali e valide solo nel *setting* del presente manuale. Si invita dunque il lettore a considerare tutti gli eventi descritti come una linea temporale a sé stante, staccata da quella di "C'era una volta a Lucca".

Pur essendo questo un manuale indipendente e a sé stante, per comprenderlo al meglio è necessaria una conoscenza di base di Ultima Forsan. L'autore rinnova l'invito a leggere e giocare questa fantastica ambientazione; per chi avesse bisogno di un ripasso o di un riassunto, le prime sezioni del presente documento forniscono una sintesi degli eventi e dei concetti fondamentali di Ultima Forsan.

Rispetto alla semplicità di SWADE, questo manuale aggiunge qualche grado di complessità, in particolare per quel che riguarda l'equipaggiamento ed i Poteri. In entrambi i casi si è cercata una maggiore caratterizzazione e varietà, a discapito della facilità d'uso e gestione. Qualora questo risultasse eccessivo, il GM ed i giocatori si sentano liberi di utilizzare piuttosto le versioni originali di SWADE, trovando i corrispettivi che meglio si adattano al loro stile di gioco.

Per Mauro e Giuseppe: io e i miei giocatori abbiamo sempre voluto sapere di più sulla Chiesa di Damasco, ma con ogni nuovo manuale siamo sempre rimasti a bocca asciutta. Mi perdonerete dunque se le ho fatto fare una fine brusca e definitiva, ma *sic transit gloria mundi*.

Indice

INDICE 1

INTRODUZIONE 3

ANTEFATTO: ULTIMA FORSAN 3

I Trapassati Redivivi 3

L'Ira di Dio 3

L'Era più Oscura 4

La Riconquista 4

Il Rinascimento Macabro 4

IL FLAGELLO E LA SUA PROGENIE 5

L'Atramento 5

Cosa avviene agli uomini contagiati 6

Mondi, Morituri e Morti 6

I Corrotti 7

40 ANNI DOPO: PROXIMA FORSAN 8

Le Guerre Imperiali 8

Il Tramonto del Flagello 11

Gli Antichi Orrori 11

Il Rinascimento dei Corrotti 11

I Reprobi, la Manna e le Strigi 12

Il Rinascimento Industriale 13

I Nuovi Regni in breve 14

Organizzazioni Principali 21

RAZZE 24

MONDO 24

REPROBO 24

CORROTTO 25

STRIGE 26

VANTAGGI E SVANTAGGI 28

SVANTAGGI ELIMINATI 28

NUOVI SVANTAGGI 28

VANTAGGI ELIMINATI 28

VANTAGGI MODIFICATI 28

NUOVI VANTAGGI 29

Vantaggi di Background 29

Vantaggi di Combattimento 30

Vantaggi Professionali 31

Vantaggi Folli 36

Vantaggi di Potere 39

Vantaggi Leggendari 40

TABELLE RIASSUNTIVE 41

ABILITÀ 41

SVANTAGGI 42

VANTAGGI 44

Vantaggi di Background 44

Vantaggi di Combattimento 45

Vantaggi Professionali 47

Vantaggi di Leadership 48

Vantaggi Folli 49

Vantaggi di Potere 50

Vantaggi Sociali 50

Vantaggi Leggendari 51

EQUIPAGGIAMENTO 52

ARMI DA MISCHIA 52

Armi su Asta 52

Asce e Spade 53

Lame Corte 54

Mazze e Fruste 55

Armi Esotiche 55

Armi Tonanti 56

ARMI A DISTANZA 57

Armi a Distanza Semplici 58

Armi ad Avancarica 59

Pistole Moderne 60

Fucili Moderni 61

Fucili a Pompa 61

Mitragliatrici 62

Granate 62

ARMATURE 64

Armature Comuni 64
Armature Potenziate 65
Armature Speciali 65
SCUDI 66
OGGETTI 67
Abbigliamento 67
Oggetti Speciali 67
Kit e Strumenti 69
PROTESI POTENZIATE 69
ANIMALI 71
VEICOLI 71
Veicoli Terrestri 72
Velivoli 72
Natanti 73
Motori e Alimentazione 74
ARMI SPECIALI 75
Cannoni 75
Obici 75
Lanciafiamme 75
REGOLE DI AMBIENTAZIONE.....76
REGOLE DI SWADE 76
REGOLE TRATTE DA SWADE 76
REGOLE DELLA CASA 77
Il Sapere dell'Illuminismo Macabro 77
L'Arcano di Proxima Forsan 77
Artigiani e Costruttori 77
La Ricchezza 78
Modificatori all'acquisto con Ricchezza 79
REGOLE TRATTE DA ULTIMA FORSAN 79
Regole Generali 79
Flagello, Contagio e Amputazioni 79
Il Flagello in Azione 80
POTERI E BACKGROUND ARCANI .81
BACKGROUND ARCANI 81
Nuovi Poteri, Aspetti e Rango 81
Preparazione 82
Alchimia 82
Fattucchieria 83
Necromanzia 83
Scienza Folle 84
TABELLA DEI POTERI 85

Introduzione

Antefatto: Ultima Forsan

Ultima Forsan è una locuzione latina che allude alla caducità della vita e appariva spesso sulle meridiane o negli orologi per tutto il Medioevo e il Rinascimento. Significa *"Forse l'Ultima (ora di vita)"*, ma ancora più compiutamente: *"Vivi degnamente ogni tua ora, perché ciascuna, anche questa, potrebbe essere l'ultima"*. Alla fine del Medioevo, il Flagello dei Morti si è abbattuto sul vecchio mondo e ha distrutto i regni degli uomini. Le città di Europa, Africa e Asia sono cadute, l'Orda Grigia dei cadaveri rianimati ha raggiunto tutte le terre conosciute e orribili abomini sono dilagati per ogni dove, dando origine all'era più oscura della storia dell'umanità.

Dopo quasi due secoli di lotta per la sopravvivenza, macabre battaglie e orrori inimmaginabili, i sopravvissuti della razza umana sono riusciti a riconquistare parte dei territori perduti e a rifondare piccoli feudi fortificati e presidiati. Tutte le scienze, le tecniche e le arti sono state deviate dal loro corso originario e indirizzate a quei settori utili contro il Flagello. Risorse prima inimmaginabili, ottenute dai tesori e dai beni appartenuti a milioni di famiglie ormai estinte, sono state destinate allo sviluppo di congegni, sostanze alchemiche, equipaggiamento, armi e addestramento per la Guerra Macabra.

I Trapassati Redivivi

In *Ultima Forsan*, i cadaveri animati generati dal Flagello, chiamati a volte "Trapassati Redivivi", ma spesso più semplicemente "Morti", sono spoglie umane ambulanti e bramose di carne e sangue. L'uso e la consuetudine hanno fatto sì che essi venissero classificati in diverse tipologie a seconda delle loro caratteristiche fisiche e della loro indole.

Le più comuni varianti sono le Larve caracollanti, le rapide Furie, le macilente Carogne, le scheletriche Carcasse e i terribili e semintelligenti Ossessi. Tutte queste tipologie di Morti sono accomunate dalla mancanza di pensieri, emozioni, ricordi e sentimenti, dalla fame cieca e dalla possibilità di contagiare tutti i Mondi che riescono a mordere e graffiare. Il loro scopo è sempre e solo quello di assalire ogni essere umano vivente che si trovino davanti, dilaniarlo e nutrirsene. Conservano più o meno bene le capacità fisiche e motorie che avevano in vita e gli Ossessi possono anche elaborare rudimentali strategie, nonché utilizzare strumenti e armi.

Non possiedono alcun istinto di sopravvivenza e non avvertono dolore, né si preoccupano di attraversare fiamme o gettarsi in trappole o precipizi, ma sempre (a parte a volte gli Ossessi) essi cercheranno la via più breve e diretta per lanciarsi addosso alla vittima più vicina, morderla e dilaniarla. Per fortuna, in mancanza di cibo fresco o in presenza di condizioni esterne debilitanti (calore, freddo intenso, pioggia battente) i loro corpi si degradano lentamente e finiscono per ridursi a disgustosi sacchi di carne putrefatta o fantocci di ossa disseccate, appena in grado di muoversi. Anche in questo modo, tuttavia, i Morti sono ancora contagiosi e possono trasmettere il Flagello.

"Macabra Italia, preda del Flagello,
nave senza nocchiere in gran tempesta,
non donna di province, ma macello!
Ora in te non stanno senza guerra
i vivi tuoi, e ogni Morto si rode
di quei ch'un muro e una fossa serra."

[La Diabolica Tragedia]

L'Ira di Dio

I saggi e gli studiosi credono al giorno d'oggi che i Morti iniziarono a dilagare dal Regno del Prete Gianni, situato da qualche parte oltre la Terrasanta. Da lì, questo orrore indicibile conosciuto comunemente come Flagello eruppe e si diffuse come un'onda di pestilenza e corruzione per le regioni vicine, dilagando inarrestabile nelle più remote plaghe dell'Asia. Travalicando monti e oltrepassando deserti, i Morti arrivarono alle opulente città lungo la Via della Seta; il Flagello raggiunse il Mar Nero e la colonia dei Genovesi chiamata Caffa, e da lì si diffuse per tutto il Mediterraneo, su navi veloci che cercavano di fuggire lo stesso male che invece recavano con sé a bordo. Anno dopo anno, i Morti avanzarono per ogni angolo di Europa, Asia e Africa, fino ai villaggi più isolati, le regioni più sperdute, le isole più minuscole. Nel 1365 non esisteva più alcun luogo del mondo conosciuto rimasto indenne al Flagello.

Nessun presidio introdotto dagli uomini bastò ad arginare questo male. Non servirono le quarantene, le fosse comuni cosparse di calce viva, le stragi preventive di interi villaggi, i roghi indiscriminati di Morti, Morituri e persone ancora sane. A nulla valsero eserciti di soldati né di popolani, alte mura, lame e cannoni. La stragrande maggioranza degli uomini di quel tempo morì in maniera atroce, per poi tornare a rialzarsi e affliggere a sua volta la terra un tempo così amata.

Dopo venti anni dalla prima apparizione registrata del Flagello, la razza umana era ormai decimata, ridotta solo a una frazione del numero di individui che poteva contare due decenni prima. Questi giorni di orrore, devastazione e morte sono ricordati dai cronisti come *Dies Irae*, i Giorni dell'Ira di Dio contro i suoi figli.

L'Era più Oscura

Gli angeli non suonarono le trombe dell'Apocalisse, né il fuoco purificatore cadde sulla Terra. I sopravvissuti ai Giorni dell'Ira rimasero semplicemente dov'erano, in un mondo assediato dalla Progenie del Flagello, cercando di restare in vita un giorno dopo l'altro, un mese dopo l'altro, una generazione dopo l'altra.

Dopo i primi anni di orrore, sorpresa, angoscia e disperazione, gli uomini iniziarono a reagire. A poco a poco, i Branchi e le Orde più ingenti vennero distrutti o finirono allo sbando e i Randagi delle prime generazioni si andarono via via consumando fino a divenire quasi inoffensivi: carogne e scheletri macilenti, appena in grado di trascinarsi sulle strade.

Dei decenni successivi, tra il 1365 e il 1420, poco viene ricordato. Gli uomini di lettere e i sapienti scarseggiavano più che mai e pochissimi erano coloro che potevano permettersi di imparare a leggere e scrivere o addirittura di stilare annali e cronache per le generazioni successive. Gran parte della sapienza e della cultura dei secoli precedenti andò perduta e la storia di molte comunità e civiltà passate è ormai dimenticata. E ogni giorno, seppure lentamente, il numero dei vivi continuava a diminuire.

Questi anni terribili di disperazione e continua lotta per la sopravvivenza sono ricordati come *l'Età più Oscura*, la pagina più buia della storia dell'uomo.

La Riconquista

Intorno alla prima metà del Quattrocento, per la prima volta più o meno ovunque il numero delle nascite riprese a superare quello delle morti. Le città-stato rifondate e i villaggi fortificati cominciarono a espandersi e a riunificarsi, più o meno pacificamente, costituendo nuovi potentati e signorie sulle macerie infestate di erbacce dei vecchi regni. Gli uomini avevano ormai imparato da quanto era accaduto ed erano pronti a contrattaccare. Potendo sfruttare i beni e le risorse lasciate dietro da tutti gli estinti, il cammino per la riconquista della Terra fu da allora lento e in salita, ma inesorabile. Nei successivi decenni, le città furono munite di ogni difesa e presidio utile contro il Flagello, le armate impararono a fronteggiare i Morti, la medicina e la scienza conobbero un balzo in avanti capace di garantire, se non la fantomatica "Teriaca", ovvero il tanto desiderato antidoto al Flagello, tutte le conoscenze civili, igieniche e sanitarie necessarie per offrire buona salute e una certa qualità della vita agli uomini del proprio tempo.

Nella seconda metà del Quattrocento, i nuovi potentati e i domini minori divennero piccoli regni e feudi dotati di un certo grado di sicurezza, seppure ancora instabili e isolati. Tra l'uno e l'altro si stendevano infatti grandi porzioni di boschi, montagne e terre selvagge completamente abbandonate e infestate dai Morti, dette generalmente "Selva". Ciononostante, nuove vie di comunicazione vennero riaperte, i velieri ripresero a solcare i mari, furono gettate le basi per relazioni politiche tra i paesi assediati e tutte le scienze compirono nuovi balzi in avanti.

IL PUNTO DI NON RITORNO

Quanto descritto finora ricalca fedelmente il *setting* di Ultima Forsan. Il seguente paragrafo invece è liberamente ispirato ad esso ed agli eventi della campagna "C'era una volta a Lucca", ed è da considerarsi come indipendente dal precedente manuale.

Il Rinascimento Macabro

Nel 1514, i delegati di tutti i feudi del Mediterraneo si riunirono a Lucca, per decidere per la prima volta il futuro dei Nuovi Regni e dare vita a un'era di speranza: il Rinascimento.

E tuttavia il Concilio prese una nuova direzione quando Lucca venne assediata dall'Armata delle Ossa, un esercito di Trapassati di dimensioni mai viste, inviato dal Sultano Nero, essere abominevole e dio-re della Terrasanta. Dopo aver vinto l'assedio, i Nuovi Regni fondarono il Theta Nigrum,

un'organizzazione *super partes* che avrebbe raccolto i talenti più strabilianti da tutte le terre, portando avanti tanto i campi del sapere e delle scienze quanto quelli della Guerra Macabra. Inoltre, il Theta Nigrum sarebbe stato il faro che avrebbe guidato la Crociata dei Morti, indetta dal Papa Re per eliminare una volta per tutte la minaccia del Sultano Nero e del suo regno del terrore.

Seppur con difficoltà innumerevoli e perdite ingenti, la Crociata riuscì nel suo intento: il regno dell'orrore che il Sultano aveva costruito in Terrasanta, dove i Vivi venivano fatti prosperare solo come carne da macello per sostentare i Morti, venne conquistato. Il Sultano Nero stesso venne distrutto grazie all'opera degli agenti del Theta Nigrum, e finalmente il mondo poté guardare al futuro non più con timore, ma con speranza.

Il Flagello e la sua Progenie

La piaga immonda conosciuta come Flagello è senza dubbio il male più grande e terribile della storia dell'umanità. Per certi versi esso è paragonabile a una pestilenza e per questo alcuni lo hanno chiamato anche "Peste Grigia" o "Morte Grigia". Se si esclude l'orrore provocato dalla causa del contagio (l'orrenda piaga dei Morti) e i risultati finali del suo decorso (divenire a propria volta un Morto dissennato e bramoso di carne umana), esso si trasmette come una comune malattia, veicolata dal tocco degli infetti, dai loro fluidi corporei o dagli effluvi nauseabondi che promanano da essi, se inspirati in quantità eccessive.

L'Atramento

Risulta ormai accertato che l'umore nero che trasuda dai Morti e imbeve i loro corpi è la causa principale della trasmissione del Flagello. Questa sostanza appare nera, fetida e vischiosa, a volte quasi liquida e altre simile a colla. Essa viene chiamata Atramento e si forma all'interno dei corpi contaminati a partire dalla dissoluzione e dalla fermentazione dei loro succhi e tessuti. Come fosse un diabolico lievito o una pasta madre generata nell'Averno, l'Atramento deve essere nutrito continuamente con carne e sangue umani ed è questo il motivo per cui la Progenie del Flagello sempre brama di divorare le membra e ingozzarsi del sangue degli uomini viventi.

L'Atramento consuma a poco a poco il corpo che lo ospita e lo rende infine solo una carogna prosciugata

Mappa dell'Europa e dei Nuovi Regni all'alba del Primo Concilio Universale, nel 1514.

o un fantoccio di ossa, ma sempre, fino alla sua completa distruzione, spingerà ogni cadavere rianimato a ingozzarsi di altra carne e sangue, donandogli forza e vigore immondi per continuare a proliferare e mantenersi attivo.

Allo stesso modo, esso suppura dalle piaghe dei Morti e delle altre Progenie del Flagello, dai loro artigli spezzati e dalle loro fauci immonde, affinché entrando in contatto con le vittime dell'essere che lo ospita, esso possa attecchire e consumare anche il nuovo malcapitato e continuare così a diffondersi e prosperare. Per motivi ancora poco chiari, l'Atramento pare poter prosperare e reagire quasi esclusivamente nel corpo degli uomini e questo è il motivo per cui i Morti in genere ignorano gli animali, nonché la cagione del fatto che per fortuna molte bestie paiono essere immuni agli effetti più deleteri del Flagello.

Cosa avviene agli uomini contagiati

Quando un uomo viene morso o graffiato da un Morto, da una belva contaminata o da uno dei tanti orridi Abomini che calcano la terra, o quando egli viene a contatto in altri modi con l'Atramento, è esposto allo stesso terribile male dei suoi avversari: il Flagello. Per quanto piccola possa essere la ferita o la quantità di Atramento interessata, a meno che la parte infetta non venga amputata e il moncherino cauterizzato nei primissimi istanti dal ferimento (quando l'amputazione è possibile), o la parte ingerita rigettata immediatamente, la vittima è condannata senza appello a una fine atroce.

A seconda della gravità della ferita e della perdita di sangue, il decorso del contagio può durare pochi minuti, poche ore o pochi giorni. Attorno alla ferita e sul torace appaiono gonfiori, purulenza, bubboni e altri orribili segnali di infezione. Le vene iniziano a diffondere l'Atramento per il corpo e a divenire scure e torbide, come il sangue al loro interno. Macchie e pustole si diffondono ovunque e possono esserci perdite e rigetti di liquido scuro e contaminato da qualsiasi parte del corpo. Entrare in contatto con questi liquami è letale come essere contagiati dall'Atramento fermentato per decenni nel corpo di una Carogna. Col passare del tempo, la debilitazione diventa sempre più grave e tutti i tessuti e i liquidi del corpo tendono a fermentare e decadere, divenendo Atramento. Dopo al massimo qualche giorno di agonia, se una mano misericordiosa non pone fine alle sofferenze del malcapitato, tra convulsioni, rigurgiti e spasmi, la vittima addiviene alla sua Morte Prima.

Ma la Morte è solo il principio...

"Well what is this,
that I can't see?
With ice-cold hands
taking hold of me.

Well I am Death,
none can excel
I'll open the door
to Heaven or Hell."

[Ode alla Morte, dei Monaci Baconiani]

Pochi minuti dopo, il cadavere mostrerà i primi spasmi e movimenti, inizierà a rivoltare gli occhi, digrignare i denti e contorcersi. Qualche istante dopo esso si rialzerà ed entrerà in una condizione chiamata Morte Seconda (o anche morte vivente, morte ambulante, revivescenza e con una lista infinita di altri termini) e il Flagello in lui cercherà in maniera primordiale e inumana di alimentarsi e diffondersi, utilizzando quel corpo come schiavo dissennato e veicolo di contagio.

Mondi, Morituri e Morti

Nella maggior parte delle città e dei Nuovi Regni, i Morituri, ovvero le persone contaminate dal Flagello, vengono trattate con compassione e misericordia, ma anche fermezza e rigore. Se il Morituro si consegna spontaneamente alle autorità o dichiara il proprio male (cosa che la maggior parte di essi fa ben volentieri), verrà preso in custodia dai Dottori del Flagello o da una Confraternita della Morte e sarà accompagnato nelle sue ultime ore, nonché aiutato a salutare i propri cari, registrare le ultime volontà e tenere a bada le piaghe e il dolore.

Infine, la vittima riceverà una dose di veleni letali, che la uccideranno senza ulteriori sofferenze. A quel punto entreranno in scena i Beccamorti, che tratteranno il corpo con la doverosa cautela e lo getteranno rapidamente in una fossa ricoperta di calce viva, distruggendo ogni traccia del cadavere e dell'Atramento che lo corrode.

Quando uno dei Mondi (ovvero un uomo comune non contaminato dal Flagello) muore di morte naturale, il corpo viene comunque trattato col fuoco per evitare qualsiasi rischio e le ceneri consegnate alla famiglia.

Per i Morti che si aggirano nella Selva o riescono a strisciare fin dentro i Feudi più sicuri, l'unico destino possibile è quello delle armi. Essi vengono eliminati e fatti a pezzi da armigeri specializzati o dai popolani che se li ritrovano di fronte e le loro parti maneggiate con ogni cautela. Quando è possibile, i loro resti vengono trascinati in una delle fosse comuni e ricoperti di calce viva, altrimenti essi vengono bruciati sul posto, facendo attenzione a non inalarne il Miasma.

I Corrotti

A partire circa dal 1400 secolo sono venuti alla luce sempre più bambini con una alterazione ben manifesta nel corpo, mentre altri, feriti dai Morti o entrati in contatto indirettamente con l'Atramento, riescono a sopravvivere dopo settimane di agonia solo per ritrovarsi uomini completamente diversi. Questi casi, ogni anno più frequenti, sono accomunati da tratti similari e sono col tempo divenuti una vera e propria "sottorazza" umana, inconfondibile e facile da identificare, diversa da quella dei Mondi: vengono chiamati "Corrotti", "Upiri" o "Giaurri".

I Corrotti nascono (o escono dalla terribile convalescenza seguita al contagio col Flagello) fortemente debilitati nel fisico. La loro pelle è slavata e mostra in più punti le scure vene sottostanti. Sono meno resistenti degli uomini comuni a fatica, ferite e privazioni, alla luce del sole e al calore, mentre appaiono quasi immuni rispetto ad altre malattie. Soprattutto, i Corrotti non muoiono per i graffi o i morsi inferti dai Morti. Essi non contraggono il Flagello né subiscono danni dall'Atramento, perché invero essi sono già contagiati al proprio interno. E tuttavia, anche se in vita non hanno mai subito alcuna ferita da parte della Progenie del Flagello, al momento della loro dipartita, essi si trasformano in Morti terribili e furiosi detti Ossessi.

Nel migliore dei casi, queste persone vengono trattate dai Mondi con diffidenza, paura e fastidio. Tutti sanno che ogni volta che un Corrotto muore (anche accidentalmente), un orribile Ossesso imperverserà all'improvviso in mezzo a città e villaggi altrimenti sicuri. Inoltre, entrare in contatto con il loro sangue significa essere contaminati da Atramento e perfino molti medici rifuggono da costoro, che sono considerati alla stregua di una delle Progenie del Flagello.

A causa di questa oggettiva e inevitabile minaccia, spesso gli stessi Corrotti accettano di farsi segregare in ghetti serrati al calar della notte, fondano villaggi di Corrotti lontano da tutti o ancora, grazie alla propria speciale immunità all'Atramento, scelgono mestieri utili o tollerabili per la società in cui vivono: Beccamorti, Confrati della Morte, Dottori del Flagello.

dal Manuale di "Ultima Forsan"

40 anni dopo: Proxima Forsan

Siamo nel 1555, esattamente 40 anni dopo la fine della Crociata dei Morti. Dalla sconfitta del Sultano Nero il mondo è cambiato molto, e la minaccia del Flagello come piaga delle umane genti è andata man mano scomparendo. Tuttavia, nuovi conflitti hanno sconvolto le terre d'Europa e dei Regni vicini, portando altro caos e distruzione in quello che doveva essere il Rinascimento dell'umanità.

Le Guerre Imperiali

La causa principale di questi sconvolgimenti risiede in quelle che gli storici chiamano già le due Guerre Imperiali, o Guerre dei Corrotti. Questi conflitti hanno visto contrapporsi l'Impero di Benevento e Ungheria a buona parte dei Nuovi Regni Europei, in particolar modo quelli della penisola italiana. La potenza militare ungherese fu tale da sbaragliare la maggior parte dei suoi avversari, che solo durante la Seconda Guerra Imperiale riuscirono a fare fronte comune. Secondo molti, era già troppo tardi.

L'Impero di Benevento e Ungheria (che ha assunto ora il nome ufficiale di Impero Upirita) ottenne e detiene tuttora la supremazia sul campo di battaglia grazie a progressi scientifici senza precedenti: ha infatti a disposizione tecnologie sconosciute o sottosviluppate negli altri Regni, che riescono a manipolare l'elettricità. Se gli altri Stati Europei ne hanno visto principalmente lo scopo bellico, questa tecnologia ha portato molti avanzamenti anche in ambito civile, rendendo le infrastrutture ungheresi senza dubbio le più avanzate del mondo.

La Prima Guerra Imperiale viene fatta iniziare il 28 giugno 1529, quando l'Impero Upirita avviò la sua campagna di riconquista ed espansione nel centro Italia. Con lo scopo ufficiale di liberare dai Morti le terre ancora disabitate e annetterle all'Impero, stava rapidamente risalendo il centro dello stivale italiano, sbaragliando le bande e le famiglie di nobilotti che governavano la regione. Arrivato all'altezza di Roma, si vide proporre delle trattative per una risoluzione diplomatica, con il Theta Nigrum come diretto interlocutore. Le trattative, tuttavia, servirono solo a prendere fiato: dopo poco tempo l'Impero riprese la sua avanzata, lasciando Roma illesa ma circondata, seppure con ancora un accesso al mare. Contemporaneamente stava portando avanti una campagna di "riconquista" dei territori costieri del Veneto, strappando grandi zone sia alla Selva che ai piccoli Feudi indipendenti là presenti. Dopo il fallimento del Theta Nigrum, la risposta dei Regni Europei fu tarda e disorganizzata, ma lo stupore più grande fu quando l'Impero mostrò apertamente la sua superiorità bellica, dovuta agli incredibili avanzamenti tecnologici. La guerra volse rapidamente al peggio per i Feudi Italiani, che riuscirono a strappare un trattato di pace a caro prezzo. Il 25 Aprile 1535 ebbe termine la Prima Guerra Imperiale, che vide come vincitore indiscusso l'Impero Upirita. I territori acquisiti dall'Impero comprendevano tutto il sud ed il centro Italia (ad esclusione di Roma) fino a Grosseto, Siena ed Arezzo; inoltre aveva di fatto conquistato tutti i territori italiani sul Mar Adriatico e la totalità del Veneto.

La Seconda Guerra Imperiale è cominciata ufficialmente il 1° settembre 1545, quando l'Impero Upirita ha attaccato il Califfato di Sicilia e occupato la Repubblica Abramitica di Palermo. Conquista contemporaneamente anche l'Isola di Candia e la città di Roma, dove quello che rimane del Theta Nigrum viene distrutto e disperso. Questa volta l'Impero non agisce da solo, ma in alleanza con il Sultanato di Sebastopoli, il Regno Copto d'Egitto e il Khanato Ruteno. La risposta degli altri Regni Europei è adesso più pronta, ma sebbene abbiano cercato di recuperare il divario tecnologico e bellico, ancora una volta l'Impero dimostra di essere un passo avanti. Riportando alla luce ciò che ormai era considerata una minaccia sconfitta, schiera sul campo temibili Chimere Meccaniche, dette anche Chimere da Guerra: Trapassati deformi e mutati, innestati con i più sofisticati armamenti, che seminano il terrore e la devastazione tra i Vivi. L'utilizzo di queste armi terribili ha il contraccolpo di far unire in un fronte comune i Nuovi Regni Europei, che tuttavia non riescono a fermare la prima tremenda avanzata imperiale. I Feudi Italiani vengono travolti, le città principali cadono una dopo l'altra, e attualmente solo la città-stato di Milano rimane il baluardo delle genti italiche che si definiscono libere. Tutta la Sicilia è perduta ed il Califfo Bianco costretto a ritirarsi in Algeria, abbandonando tutti i territori italiani. Il fronte si è ormai spostato sulle Alpi al confine con il Sacro Romano Impero di Francia, e più a nord, coi Principati Federali Tedeschi. Questi sono riusciti a reggere l'impatto senza arretrare, ma ora a est il Khanato Ruteno preme sui loro confini. La situazione è attualmente uno stallo, ma già da tempo corrono voci di una nuova grande offensiva preparata dall'Impero, e nessuno sa cosa potrebbe portare la prossima ora...

500 km
300 mi
Inverness
Londra
Francoforte
Parigi
Gijòn
Bordeaux
Milano
Strigonio
Porto
Avignone
Valencia
Roma
Granada
Sebastopoli
Tunisi
Venezia Nuova
Gerusalemme
Memfi
1 - Domini di Alba
2 - Province Unite di Albione
3 - Federazione Teutonica
4 - Sacro Romano Impero
5 - Regno di Aquitania
6 - Confederazione Svizzera
7 - Regno di Navarra
8 - Regno di Aragona
9 - Regno di Sardegna
10 - Repubblica di Porto
11 - Sultanato di Granada
12 - Califfato Bianco
13 - Impero Upirita
14 - Sultanato di Sebastopoli
15 - Regno Copto d'Egitto
16 - Lega della Terrasanta

Cittadella
Trieste
Milano
Venezia
Torino
Ferrara
Parma
Genova
Ravenna
Firenze
Lucca
Ancona
Siena
Bastia
L'Aquila
Roma
Benevento
Trani
Aratena
Napoli
Salerno
Oristano
Otranto
Cagliari
Palermo
Messina
Reggio Calabria
Siracusa
200 km
120 mi

Il Tramonto del Flagello

La distruzione del Sultano Nero non provocò, come alcuni avevano sperato, la subitanea Morte Ultima di tutti i Redivivi. E tuttavia molti Cacciatori di Morti e soldati hanno riportato da allora comportamenti meno organizzati nei Morti, che tendono raramente a formare Orde di dimensioni considerevoli. Questo ha alleggerito notevolmente la pressione su molti dei centri abitati più piccoli, e consentito con più facilità opere di riconquista della Selva e dei territori abbandonati durante i Giorni dell'Ira. È ormai opinione diffusa che il Sultano Nero, pur non essendo il cuore putrescente del Flagello, ne fosse in qualche modo la mente.

Nel corso dei 40 anni dalla Crociata dei Morti ad oggi, tutti i Nuovi Regni hanno intrapreso grandi campagne per riappropriarsi dei territori che un tempo vi appartenevano. Questo ha portato molte nazioni, un tempo separate da grandi porzioni di Selva, ad avere nuovamente un confine netto. Da questa rinnovata vicinanza sono nati non pochi conflitti che tuttavia sono stati sapientemente gestiti dal Theta Nigrum evitando vere e proprie guerre, fatta eccezione per quelle Imperiali.

In ogni caso, il numero totale di Morti in Europa è diminuito rapidamente: due secoli di esperienza nella Guerra Macabra, rafforzati dall'impresa della Crociata e sostenuti dai nuovi ritrovati tecnologici hanno permesso di rendere la maggior parte delle terre conosciute un luogo sicuro. Persino piccoli Branchi di Redivivi sono molto rari, e solitamene le milizie locali intervengono tempestivamente per eliminare la minaccia. E tuttavia, nei luoghi più impervi ed inospitali, negli orridi più profondi o nelle foreste più oscure, vi sono ancora Trapassati senza senno o persino orribili e Chimere in cui l'Atramento ha avuto tempo di suppurare e mutare le loro carni. Spesso queste creature terrificanti rimangono confinate nei luoghi in cui risiedono, marcendo lentamente; quando però riescono a liberarsi o quando qualche scellerato va a stuzzicarle, antichi e dimenticati orrori tornano a portare morte e disperazione tra le umane genti.

Gli Antichi Orrori

L'incubo dei Morti, che sembrava ormai tramontato e relegato ai recessi più irraggiungibili o alle storie più tenebrose, è stato riportato alla luce con la Seconda Guerra Imperiale. Sfruttando ancora una volta una tecnologia ignota agli altri Regni, l'Impero ha scatenato sui campi di battaglia le sue temibili Chimere da Guerra: questi Trapassati Redivivi, più o meno mutati e modificati con innesti meccanici, si mostrano tutti estremamente obbedienti. Seppure ancora privi di senno o strategia, attaccano soltanto le truppe avversarie, distruggendole sia fisicamente che mentalmente. Gli scienziati ed i tanatologi dei Nuovi Regni concordano che questa obbedienza è ottenuta tramite qualche dispositivo di natura elettrica o meccanica, ma al giorno d'oggi solo l'Impero sembra possedere il suo segreto. Altri si sono invece interrogati su quali corpi l'Impero stia utilizzando per produrre le sue Chimere: le dicerie si sono moltiplicate, ipotizzando stragi di Mondi e Reprobi, plotoni di Corrotti suicidi che si sacrificano per la patria, orde di Morti che dalle steppe del Khanato Ruteno giungono fino in Ungheria. La realtà delle cose, per coloro che vivono fuori dall'Impero e anche per molti che lo abitano, è purtroppo ancora sconosciuta.

L'altro luogo in Europa in cui gli antichi orrori sono tornati a presentarsi sono i Domini di Alba. Questo regno, che ha acquisito la sua forma attuale attorno al 1538, ha suscitato l'interesse di tutti gli altri stati, almeno fino allo scoppio della Seconda Guerra Imperiale. Guidato dall'autoproclamato Dio-Re, il Necrarca dell'Alba, ha un governo fortemente basato sulla religione pagana e si è mostrato molto aggressivo nei confronti del cristianesimo. Ma a spaventare i governanti europei sono stati i mezzi con cui i Domini dell'Alba hanno ottenuto e mantengono i propri confini: legioni di Redivivi con organizzazione militare pari a quella degli altri regni, schiere di fanatici religiosi che compiono razzie oltre i confini, e scuole di Necromanti pronte a portare il terrore tra i nemici. I veterani della Crociata e gli storici che hanno seguito i fatti non hanno potuto fare a meno di notare le somiglianze con il regno che aveva costruito il Sultano Nero in Terrasanta: i Mondi relegati nelle terre d'Irlanda, i Morti ai vertici del potere militare e della religione, ed un velo di mistero a coprire il tutto.

Il Rinascimento dei Corrotti

Alle due Guerre Imperiali si sono affiancati altri eventi, che secondo alcuni sono sia concausa che effetto delle guerre. Con la progressiva scomparsa dei Morti e i recenti sviluppi nelle scienze, i Corrotti hanno acquisito una posizione sempre più ambigua. Da un lato la loro pericolosità è rimasta immutata, e agli occhi della gente comune, nei regni meno tolleranti, hanno preso sempre più le vesti di "rimanenze" dai Giorni dell'Ira.

In alcuni Feudi italiani, nel Sacro Romano Impero di Francia nei Principati Federali Tedeschi e nel Califfato di Sicilia sorsero movimenti sempre più violenti nei confronti dei Corrotti. Da emarginazione ed esilio forzato si passò alle esecuzioni in pubblica piazza, roghi, e vere e proprie "Cacce ai Corrotti", con lo scopo dichiarato di estirpare definitivamente il Flagello dal mondo. Questa radicalizzazione portò a loro volta molti Corrotti a prendere posizioni ostili nei confronti dei Mondi, e a fuggire nei Regni più tolleranti o direttamente nell'Impero di Benevento e Ungheria, il quale sin da subito si dimostrò indignato per questi atti di violenza e si offrì come patria felice per tutti i profughi Corrotti. L'*escalation* delle violenze contro questa popolazione fu una delle giustificazioni addotte dall'Impero per l'aggressione contro i Feudi Italiani prima, e poi gli altri Regni Europei. Allo stesso tempo, le rivolte continue, gli atti di guerriglia, terrorismo e resistenza da parte di gruppi di Corrotti nei Feudi italiani facilitarono la vittoria imperiale nella Prima Guerra.

Tuttavia, in molte delle nazioni più tolleranti, tra le quali spiccano il Regno di Aquitania, le Province di Albione, la Confederazione Svizzera e il Sultanato di Granada, i Corrotti divennero progressivamente cittadini comuni. Pur dovendo osservare severi regimi sanitari e regole particolari per evitare e contenere gli incidenti, i Corrotti entrarono a far parte della vita di questi Regni. Tra i termini stipulati per la Prima Pace Imperiale, gli Ungheresi imposero che fossero promulgate nei Feudi Italiani delle leggi a protezione degli Upiri, in modo che diventassero cittadini con pieni diritti. Questi decreti riuscirono effettivamente a fermare persecuzioni e segregazioni, e anche se per un certo tempo la gente comune continuò a guardare con disprezzo i Corrotti, le leggi Upirite contribuirono ad un graduale rappacificamento. Questi risultati portarono alcuni dei Regni meno inclusivi a adottare un atteggiamento quantomeno tollerante verso i Corrotti, ma non riuscirono a fermare le discriminazioni in quelli più radicali.

Allo scoppio della Seconda Guerra Imperiale la situazione era ben diversa dalla Prima: invece di vedere nell'Impero un porto sicuro, molti dei Corrotti europei riconobbero un nemico per il proprio paese. In molti stati la situazione è spesso difficile ed ambigua, e negli eserciti i Corrotti sono organizzati in battaglioni separati; tuttavia, il loro contributo nello sforzo bellico contro quello che pochi anni prima il loro stato difensore è innegabile. L'odio nei confronti dei Corrotti è ormai radicato solo in alcuni radicali e nei regni più intolleranti, come il Califfato Bianco ed il Sacro Romano Impero. Altrove, seppur con qualche incidente, la popolazione convive pacificamente.

I Reprobi, la Manna e le Strigi

Il contatto prolungato con il Flagello e la sua capacità di far mutare tanto rapidamente gli organismi con cui viene a contatto ha portato la razza umana a diversificarsi. Oltre ai Corrotti, sono emerse mutazioni minori, che tuttavia nei 40 anni dal Concilio Universale hanno conosciuto una diffusione sempre più spinta: i Reprobi e le Strigi.

Inizialmente i Reprobi furono confusi per un qualche tipo di popolazione locale o di strana etnia con pochi segni caratteristici: fin dalla nascita i Reprobi mostrano infatti delle peculiari macchie biancastre e irregolari su tutta la pelle del corpo, mentre la loro corporatura è in generale più fragile ed affilata. Caratteristica ancora più peculiare, sono particolarmente resistenti al Flagello, non contraendolo in molti casi in cui per un Mondo sarebbe letale. Il fatto che dei Reprobi possano nascere da genitori Mondi ha contribuito alla confusione ed al ritardo nel riconoscere questo ramo distinto della razza umana. Gli studiosi hanno ormai concluso che i tratti dei Reprobi si trasmettono per via ereditaria: tuttavia è stato anche accertato che, mentre le unioni tra Reprobi e Mondi possono dare prole di entrambe le razze, quelle con i Corrotti non sono in alcun caso fertili. Questo, assieme alla loro grande resistenza al Flagello, ha fatto supporre ai medici che nel corpo dei Reprobi si nasconda la cura per il Flagello; purtroppo, niente ancora ha raggiunto questo scopo, sebbene alcuni Alchimisti abbiano sviluppato rimedi per rallentare il contagio.

Tra i vari progressi scientifici che hanno consentito di debellare il Flagello da quasi tutte le terre spicca la scoperta di una sostanza miracolosa, la Manna. Questo icore biancastro è stato ritrovato in alcune reliquie religiose e pagane, e spesso anche nei resti di figure storiche ben conservate: esso sembra opporsi violentemente all'Atramento, riuscendo a debellare il contagio se usato tempestivamente. Inoltre, è letale per tutta la Progenie del Flagello, inclusi anche i Corrotti, il cui Atramento pare bruciare e disfarsi quando viene a contatto con la Manna. Sfortunatamente, questa sostanza è incredibilmente rara: tutte le nazioni dell'Europa

obbligano i propri cittadini a consegnare anche la minima quantità di Manna ai laboratori di ricerca, ma coloro che sanno dove cercare e hanno risorse sufficienti possono procurarsi anche qualche dose personale. Gli sforzi congiunti dei ricercatori di tutte le nazioni non sono riusciti a riprodurre la Manna artificialmente, ma hanno creato la Panacea, un preparato che non possiede la stessa potenza ma riesce comunque a prevenire il contagio.

In maniera altrettanto lenta dei Reprobi, ma più appariscente, dalla razza umana si è dipartito un altro ramo separato: le Strigi. Esseri a metà fra la vita e la morte, queste rappresentavano anni fa un caso rarissimo di non-morte: quando un Corrotto muore, l'Atramento nel suo corpo prende il sopravvento e lo trasforma in un Ossesso, ma può accadere che invece evolva ad una situazione quasi di simbiosi. Dopo il trapasso, la Strige si risveglia con tutti i ricordi e la coscienza della persona precedente ma il suo corpo è a tutti gli effetti quello di un Morto, sostentato unicamente dall'Atramento. Queste trasformazioni, un tempo talmente uniche da essere ignote, si sono fatte in tempi recenti sempre meno rare, anche se comunque eccezionali. Ciò che colpisce maggiormente di una Strige sono l'aspetto, del tutto simile a quello di un Trapassato, e la totale indifferenza a tutte le necessità terrene: una Strige non mangia né dorme, non beve né respira, e per quanto sembra finora, non invecchia. Se il loro corpo rimane immutato, la mente delle Strigi è tuttavia teatro di grandi cambiamenti: tutte tendono ad assumere atteggiamenti di autoconservazione e sempre più sepolcrali, mentre i loro ricordi della vita passata cominciano a sfumare e cancellarsi.

Il modo con cui queste due razze sono incluse nella società moderna è decisamente diverso: i Reprobi, dopo un iniziale periodo di diffidenza, sono stati inclusi appieno grazie alla loro indole spiccatamente pacifica e al grande bagaglio culturale di conoscenze sul Flagello portato dalle loro comunità. Sono molto apprezzati come Beccamorti, Dottori del Flagello, Alchimisti, Tanatologi e soprattutto come Custodi, le figure responsabili di gestire i quartieri in cui risiedono i Corrotti. Ciò non toglie che molti Reprobi si siano reinventati in mille altre professioni.

Le Strigi invece sono decisamente meno integrate nella società: il loro aspetto provoca naturalmente orrore e ribrezzo, e pochi sono disposti ad accettare che un Morto possa andarsene in giro liberamente. Il fatto che ogni parte del loro corpo sia intrisa di Atramento rende la convivenza particolarmente difficile, e le Strigi dal canto loro hanno spesso indole solitaria ed evitano i grandi insediamenti. Non sono state riportate ad oggi comunità esistenti di Strigi; nei Regni più aperti anche a pratiche meno convenzionali, le Strigi sono rispettate come eccellenti Necromanti e Tanatologi.

Il Rinascimento Industriale

Se da un lato i 40 anni dal Concilio Universale fino ad oggi sono stati segnati da grandi sconvolgimenti e da conflitti che perdurano ancora, l'altra impronta indelebile è stata lasciata dal progresso nelle arti della scienza, della medicina e della tecnica. Con la riconquista delle regioni della Selva e delle Città Dolenti infestate dai Morti, i Regni Europei hanno potuto aumentare in maniera considerevole le loro ricchezze, impossessandosi nuovamente di tesori e risorse perduti da tempo. Lo sforzo sovrumano nella ricerca compiuto dall'umanità durante l'Era più Oscura è stato portato avanti con rinnovato vigore, e le menti più brillanti di tutte le nazioni hanno dato vita al cosiddetto "Rinascimento Industriale".

In tutta Europa si sono diffuse macchine a vapore di ogni dimensione, utilizzate per i lavori più pesanti, per gli spostamenti, l'industria e la produzione. Sono anche disponibili piccoli motori a scoppio, più versatili ma meno comuni, per alimentare tutti i marchingegni più piccoli. Oltre ai mezzi via terra, che vedono la comparsa dei primi treni e delle prime carrozze senza cavalli, sono usate per gli spostamenti più lunghi anche impressionanti aeronavi, sorrette da palloni rigonfi di vapori eterici caldi e leggeri. Via mare si sfrutta ancora la forza del vento oltre a quella del vapore, ma le Province Unite di Albione stanno ottenendo la supremazia incontrastata nell'Oceano Atlantico, sia questa nel commercio, nella navigazione o nella pirateria.

Tutto questo è stato accompagnato da grandi passi avanti nelle arti alchemiche e mediche, che hanno consentito di aumentare decisamente l'aspettativa di vita della popolazione. Nuovi trattamenti per le malattie e la sanificazione, tecniche chirurgiche rese possibili dai nuovi strumenti e dalle nuove ricerche, lo studio dell'evoluzione umana e della sua storia. Il lento scomparire della minaccia del Flagello ha consentito il riapparire di altri campi fino ad allora trascurati, come la filosofia e la biologia. Le arti sono fiorite e si sono diffuse valicando confini geografici e culturali, avvicinando popoli altrimenti lontani. Gli attori, i saltimbanchi, i ciarlatani ed i fattucchieri non sono scomparsi e anzi hanno prosperato: in un'era dove l'uomo vuole sfidare la natura con la forza

incontrastata della sua mente, esso si stupisce ancor più dinanzi al trucco di un abile prestigiatore.

Se il progresso ha portato l'umanità verso un nuovo secolo di illuminismo e rinascimento, quello stesso progresso è stato anche usato per creare le armi che devastano le terre d'Europa. La diffusione delle armi da fuoco moderne, dovuta alle Egregie Industrie Beretta, ha rivoluzionato il modo di condurre le guerre moderne, soprattutto su piccola scala. La vendita indiscriminata di queste armi, unita ad una scarsa regolamentazione, ha favorito allo stesso modo criminali e cittadini, almeno coloro che hanno accesso a questi costosi strumenti di morte. I Regni Europei non si limitarono tuttavia ad equipaggiare i propri eserciti con le armi più moderne, ma schierarono anche impressionanti Armature Armillari, capaci di decidere da sole la sorte di uno scontro. I nuovi conflitti ed il numero crescente di feriti e invalidi che ne conseguivano portarono al miglioramento delle Protesi Meccaniche già in uso durante la Guerra Macabre. Le nuove protesi offrivano non solo la possibilità di recuperare tutte le funzioni perdute ma persino di superarle, portando alcuni filosofi a definire il 1550 "L'Alba del Transumanesimo".

A spiccare in mezzo a tante meraviglie è tuttavia quanto creato dall'Impero Upirita: la padronanza dell'elettricità e del magnetismo gli ha consentito di superare gli altri regni in molti campi, dai trasporti alla manifattura a ovviamente l'industria anche bellica. Senza appoggiarsi sui ritrovati delle Fonderie Beretta, l'Impero ha schierato potenti armi a propulsione elettromagnetica, mezzi veloci e leggeri, armi e corazze capaci di folgorare gli avversari, e ultime ma non ultime le Chimere da Guerra. Arrivati a manipolare il comportamento dei Morti tramite l'elettricità, gli Upiriti hanno scatenato queste armi terribili sui campi di battaglia d'Europa. I segreti di tutte queste scoperte sono custoditi gelosamente dall'Impero, e anche se alcuni inventori sono riusciti a riprodurre marchingegni simili nessun Regno è al momento al suo stesso livello tecnologico.

In tutto questo, la ricerca sul Flagello, l'Atramento e tutte le Progenie è proseguita imperterrita; durante i primi anni dopo la Crociata le scoperte sulla Manna e sull'origine del Flagello hanno fornito numerosi nuovi indizi su come combattere questa piaga. Nonostante i Morti randagi ormai scarseggino, anche prima della Seconda Guerra Imperiale la conoscenza del Flagello continuava a suscitare molto interesse. Con quello che sta accadendo nei Domini di Alba, i piccoli focolai derivanti da incidenti con i Corrotti, l'operato di Necromanti folli e i Morti che ancora giungono da oltre i confini dei Regni Europei, questa scienza è tutto meno che estinta.

"Da qui, messere, si domina la valle:
ciò che si vede, è.
Ma se l'imago è scarna al vostro occhio
scendiamo a rimirarla da più in basso
e planeremo in un galoppo alato
entro il cratere ove gorgoglia il tempo."

[Vittorio degli Innocenzi, detto il Banco]

I Nuovi Regni in breve

Di seguito sono descritti tutti i regni, stati, federazioni o simili presenti in Europa, con un piccolo sguardo anche a quello che accade oltre i suoi confini. I numeri riportati sono gli stessi della legenda nella mappa a pagina **9**.

1. I Domini di Alba: comprendendo l'intera Irlanda e tutte le terre della Scozia, questo Regno ha una matrice fortemente religiosa a sfondo pagano, fondata sul culto delle Tre Sorelle: Riata, Cait e Smertae. Eideardth, Dio-Re e Necrarca dei Domini di Alba, è dichiaratamente nemico del cristianesimo, mentre è tollerante con tutte le altre religioni. Molte delle posizioni di potere nel Regno dell'Alba sono occupate da Trapassati, siano queste Strigi o Egemoni, ma non mancano umani di qualsiasi razza. L'Irlanda è un'isola misteriosa da cui arrivano poche voci, ma che pare ospiti un gran numero di Mondi che vi vivono felicemente. La capitale reale si trova invece ad Inverness, in Scozia. Il confine meridionale con le Province Unite di Albione è segnato dal Vallo di Adriano, lungo il quale il conflitto è sempre vivo: da un lato legioni di Morti, dall'altro ogni ritrovato bellico che gli albion sono riusciti a schierare. Internamente, il Regno dell'Alba è avversato dai Clan delle Highlands, che dall'alto delle loro colline continuano a rimanere indipendenti.

2. Le Province Unite di Albione: gruppo di Feudi, regni, comuni e clan che hanno deciso di unirsi sotto un'unica bandiera, controlla l'Inghilterra, il Galles e le isole nel Canale della Manica. Governato da un Parlamento formato dai nobili e dalle famiglie più eminenti di ogni Provincia, è un paese fortemente industrializzato che ha saputo evolversi in breve tempo grazie ad un liberalismo spinto. Questo ha

portato da un lato a grandi investimenti nel paese, con le Egregie Fonderie Beretta che hanno aperto qui diversi stabilimenti; dall'altro le disuguaglianze sociali sono cresciute e la criminalità organizzata è prosperata molto, arrivando persino ad avere voce nel Parlamento. Le Province di Albione hanno investito la loro potenza tecnologica sia sul lato bellico, per far fronte alla pressione crescente del Regno dell'Alba, sia sul lato commerciale. Le navi degli albion, dette "ironside" o in volgare "fianche'ferro", sono tra le più robuste e veloci in circolazione, ma i marinai di queste terre sono capaci di destreggiarsi abilmente su qualsiasi imbarcazione. La loro supremazia sull'oceano Atlantico si manifesta nelle rotte commerciali, nell'esplorazione di nuove terre e soprattutto nella pratica della pirateria. Sia per la lontananza, sia per lo sviluppo più tardo, sia per i problemi più pressanti con gli inquietanti vicini, le Provincie di Albione non si sono ancora schierate in nessuna delle Guerre Imperiali.

3. La Federazione Teutonica: confederazione di diversi staterelli autonomi che vanno dai Paesi Bassi fino alle rive dell'Elba, arrivando a sud fino alle Alpi austriache. Nonostante i vari Feudi siano governati da singole famiglie nobiliari, queste hanno anche un rappresentante nel Concilio Federale: questo dirige le azioni congiunte della Confederazione, e una fetta consistente è composta da membri dell'Ordine dei Cavalieri Teutonici. Questa organizzazione militare rappresenta una carriera ambita per molti dei figli cadetti delle famiglie tedesche, incaricata di mantenere la sicurezza ai confini della Federazione e di portare avanti la Guerra Macabra. Subordinata ai Cavalieri Teutonici ma altrettanto potente è la temuta Inquisizione Teutonica: facente le veci sia di polizia interna che di servizi segreti all'estero, i suoi agenti sono spietati nello scovare Necromanti, Untori, spie e traditori. Particolarmente invisi sono in generale i Corrotti, che nella Confederazione sono soggetti a restrizioni durissime e spesso a forti discriminazioni. L'economia teutone è cresciuta nel tempo assieme ai suoi territori, fondandosi soprattutto sull'industria di precisione e sui motori a scoppio più che su quelli a vapore. Inoltre, la Confederazione ospita anche alcune sedi delle Industrie Beretta. Pare che non esistano lenti migliori di quelle teutoniche, o picchieri più temibili dei famosi Lanzichenecchi.

4. Il Sacro Romano Impero di Francia: monarchia cattolica di stampo religioso ancor prima che politico, è guidata dal Pontefice e Papa Re Giulio II. La capitale si trova ancora ad Avignone, anche dopo la riconquista della Città Dolente di Parigi, che è diventata ora il centro culturale più importante del regno. Lontana dalle austere regolamentazioni provenienti da Avignone, Parigi è spesso tappa e ritrovo per artisti di ogni genere. Il resto della nazione, più culturalmente arretrato, ha visto negli anni grandi investimenti per l'agricoltura, che costituisce la ricchezza principale del paese. Le regioni orientali sono invece quelle in cui sono sorte le industrie più importanti, tra le quali tuttavia il Papa Re non ha potuto fregiarsi di includere anche le Fonderie Beretta. Gli organismi di potere sono, in tutto il Sacro Romano Impero, coincidenti con quelli religiosi. Noti per le loro gesta eroiche sono i vari Ordini Cavallereschi di questo Regno: spiccano i Cavalieri di San Galgano, che vestono armature potenziate su possenti destrieri, e i Cavalieri di San Lazzaro, che fungono sia come servizio d'ordine che di assistenza per feriti, malati e bisognosi. Giulio II si è mostrato, come i suoi predecessori, uno strenuo sostenitore della Guerra Macabra ed un giudice severo nei confronti dei Corrotti. Pur essendo ormai tollerati all'interno del Regno, questi non hanno diritto ad entrare in nessuna chiesa, né possono ricoprire cariche ecclesiastiche e quindi politiche. Le tensioni con l'Impero Upirita sono state forti durante entrambe le Guerre dei Corrotti, ed il fronte sulle Alpi italiane è vivo ma, pare, stabile.

5. Il Regno di Aquitania: governata con saggezza dall'ormai anziana Isabella d'Aquitania, questa monarchia costituzionale controlla la metà ovest della Francia e ha capitale a Bordeaux. Molto ricco sia culturalmente che economicamente, è un regno tollerante e accogliente; è celebre per i suoi artisti, poeti, letterati e filosofi, ma anche per i medici, gli alchimisti ed i prodi Moschettieri. La forte contrapposizione che spicca in Aquitania è quella tra il diffuso progresso illuminista e l'indolente arretratezza della nobiltà. Questa è infatti solita lasciare i propri possedimenti in gestione a saggi e fidati contabili, spendendo le giornate in svaghi frivoli e più costosi possibili. Il popolo, non più oppresso dal giogo della servitù, è nella media felice di questa condizione, anche se non mancano quelli che paragonano i nobili a degli inutili parassiti. L'economia dell'Aquitania è fondata principalmente sull'industria leggera e tessile, e sul fitto commercio

tramite le rotte atlantiche. I rapporti con il Sacro Romano Impero e con Albione sono pacifici anche se non proprio amichevoli a causa delle divergenze culturali; in entrambe le Guerre Imperiali l'Aquitania è intervenuta soprattutto con aiuti economici ed umanitari, ma molte voci sia interne che esterne reclamano in intervento più diretto in difesa dei valori della costituzione del Regno.

6. La Confederazione Svizzera: agglomerato di piccoli cantoni a direzione sia laica che cattolica, questo piccolo stato racchiuso nelle Alpi svizzere ha visto un'espansione quasi nulla durante gli anni del Rinascimento. Tuttavia, ha estirpato del tutto il Flagello dalle sue terre, fatta eccezione per le comunità di Corrotti che vi abitano. Questi sono ben accetti, ma per motivi di sicurezza esistono città, borghi e persino un cantone intero dove i Mondi non possono vivere, essendo riservati ai Corrotti, che a loro volta non possono abitare altrove. I Reprobi non hanno restrizioni particolari, ma in tutto il paese le Strigi sono invece cacciate e perseguitate seguendo i dettami del Papa Re, figura molto stimata dai locali. L'industria di precisione tenta di rivaleggiare con quella teutonica, ma è nel campo finanziario che la Confederazione Svizzera esercita maggior potere, con banche che gestiscono ingenti flussi di denaro in tutta Europa e la *Gleichengilde*, la Gilda dei Pari, che controlla le maggiori reti commerciali. Si dice che la Confederazione sia riuscita, pagando un prezzo esorbitante, ad acquistare dall'Impero i segreti di alcune sue tecnologie.

7. Il Regno di Navarra: aspro e arroccato, questo Regno occupa tutto il nord della Spagna ed è guidato dal figlio bastardo della molto compianta Bianca di Navarra, Estebàn. Decisamente meno avveduto della madre, ha causato le Rivolte di Porto che hanno portato poi alla formazione dell'omonima Repubblica. La Navarra è molto industrializzata, con un modello economico che rispecchia quello di Albione; con questo stato è tuttavia in silenzioso conflitto perenne per il commercio marittimo, che è ostacolato notevolmente dai corsari albion. Se qui la criminalità non è prosperata, è vero che il potere e la ricchezza sono nelle mani di pochi magnati, che Estebàn cerca di controllare come può. Pur essendo un paese molto sviluppato, la Navarra è ancora abbastanza chiusa nei confronti dei Corrotti, spesso ghettizzati, emarginati e trattati con diffidenza. Durante le Rivolte di Porto sono diventati tristemente noti i Sugarrak, corpo scelto di militari che, con speciali tute ignifughe, utilizzano terrificanti armi incendiarie. Non sono in pochi a temere cosa potrebbe succedere se la Navarra riuscisse a impossessarsi del segreto del Fuoco Spagnolo.

8. Il Regno di Aragona: il maggiore dei quattro stati spagnoli, se si escludono i territori marocchini del Sultanato di Granada, è governato con fermezza ma giustizia da Alessandra Maria Borgia. La precedente famiglia reale di Aragona, in particolare la regina Lucrezia, è stata coinvolta in una serie di scandali che hanno destabilizzato il paese negli anni successivi alla Crociata. C'è chi dice che questi siano stati abilmente orchestrati proprio dai Borgia,

1920 – apocalypse day, di Jakub Rozalski

imparentati con la famiglia reale; purtuttavia, è evidente agli occhi di tutti che le preferenze amorose della regina Lucrezia rendevano difficile individuare un erede legittimo. Dopo essere salita al potere nel 1531, Alessandra ha guidato il paese nella riconquista ed estensione dei suoi territori nella penisola spagnola, e si è schierata apertamente contro l'Impero Upirita nella Seconda Guerra. L'Aragona ha conosciuto un buon grado di industrializzazione, specialmente in ambito agricolo, e intrattiene relazioni commerciali con quasi tutte le nazioni mediterranee. Dopo aver sciolto i Cavalieri Verdi, troppo vicini alla precedente regina, ha istituito l'ordine dei Cavalieri dello Sperone: agili cavallerizzi esperti dell'uso delle armi da fuoco, fungono sia da corpo di guardia che da occhi e orecchie della regina. Non tutti i sostenitori della vecchia casata d'Aragona sono però scomparsi, pur essendosi sparpagliati in vari stati, cercando sostegno per ristabilire il vecchio regime. Anche i Cavalieri Verdi, ora costretti alla macchia, pare che continuino a girare le terre d'Europa.

9. Il Regno di Sardegna: la più piccola delle monarchie d'Europa, è guidata dalla giovanissima Costanza di Arborea e controlla tutta la Sardegna, la Corsica e le isole Baleari. Il Regno è molto aperto verso tutte le etnie, culture e religioni, e la sua popolazione è composta in gran numero da Reprobi, alla cui razza appartiene anche la regina Costanza. La natura insulare del regno ha fatto sì che la minaccia dei Morti scomparisse velocemente, ma anche che non vi fossero ulteriori terre da occupare senza sconfinare negli stati vicini. L'espansione del Regno è stata difatti pressoché nulla, sebbene questo abbia dato i natali a molti esploratori famosi che hanno tentato di circumnavigare l'Africa. Quei pochi che sono tornati hanno riportato storie inquietanti di tribù cannibali e Fiere stravaganti e mutate dal Flagello, ma anche risorse preziose e molto ricercate. Con le sue colonie nella costa Atlantica dell'Africa, il Regno di Sardegna è il primo concorrente del Califfato Bianco nell'esportazione da questo continente. Le isole del Regno hanno conosciuto un'industrializzazione leggera, con le comunità locali che sono sempre rimaste molto attaccate alle tradizioni: sono noti i Fattucchieri di Arborea per i loro trucchi e pratiche occulte, come anche gli Assogadori, corpo mercenario di combattenti esperti nella caccia ai Morti e nella loro cattura, molto richiesti per le ricerche sul Flagello.

10. La Repubblica di Porto: realtà nata dagli sforzi di re Enrico il Navigatore e dell'ordine ospitaliero dei Cavalieri d'Oltremare, ha avuto una storia molto travagliata. Partito da un piccolo feudo sull'oceano Atlantico, ha operato la riconquista della parte ovest della penisola spagnola fondando piccoli avamposti semi-indipendenti, che andavano man mano espandendosi nella Selva. Questo processo fu molto aiutato dalla regina Bianca di Navarra, che fornì mezzi e risorse in cambio di accordi con i Cavalieri d'Oltremare, del cui aiuto necessitava per far fronte ai corsari di Albione. La riconquista donò ai coloni un forte senso di autodeterminazione, e quando questa fu ultimata ogni colonia elesse un rappresentante che facesse parte del Parlamento Regio, ente comunque subordinato al re ma con potere legislativo. Questa forma di governo, che prendeva spunti da quella di Aquitania, fu accetta da Re Enrico, anch'egli di umili origini e di polso debole. Questo suo difetto divenne palese quando Estebàn, nuovo sovrano di Navarra, avanzò diritti sui territori del Portogallo che sua madre aveva aiutato a liberare: Re Enrico cedette alle pressioni e consegnò formalmente una grande fetta del regno alla Navarra, temendo una guerra che non avrebbe potuto vincere. Le colonie ed i loro abitanti invece la pensarono in maniera molto differente: insurrezioni e rivolte scoppiarono presto in tutto il paese, atti di terrorismo e sabotaggio nei confronti degli occupanti spinsero Estebàn ad usare la forza, schierando i terribili Sugarrak e compiendo stragi nella popolazione civile. Re Enrico, incapace di mantenere il controllo, venne rovesciato in quelle che vennero poi chiamate le Rivolte di Porto; il conflitto con la Navarra sarebbe sicuramente degenerato se non fosse stato per l'intervento del Theta Nigrum, che riuscì a riportare Estebàn alla ragione, garantendogli condizioni commerciali convenienti e l'appoggio dei Cavalieri d'Oltremare. Oggi la Repubblica di Porto è lo stato più democratico di tutta Europa, in cui le figure al potere sono elette direttamente dal popolo. Purtroppo, la sua storia così recente lo ha anche reso uno dei più arretrati, ma il suo governo attuale sta facendo di tutto per diminuire il divario con gli altri paesi. È estremamente aperto e tollerante, con libertà di pensiero e di parola, e tutti i suoi cittadini conservano un forte senso di appartenenza.

11. Il Sultanato di Granada: realtà moresca di grande ricchezza e splendore, questo regno ha molte somiglianze con il Califfato Bianco, ma anche

molte differenze. Se il credo ufficiale è l'Islam, infatti, questo non ha influenze norrene ed è molto aperto anche verso altre religioni. Sfarzoso e seducente, il Sultanato è noto per la grande commistione di culture, razze, lingue, colori e arti. Ha conosciuto una forte espansione nel nord-ovest dell'Africa, e controlla attualmente lo stretto di Gibilterra, facendo pagare un dazio cospicuo a tutte le navi che desiderano attraversarlo. La Sultana Yamina, detta Sihaya, è più morigerata della madre nei costumi e nelle stravaganze ma tiene ancora una corte molto variegata, apprezzando la compagnia ed i racconti di gitani, girovaghi, guiscardi e persino Strigi, che tuttavia nel paese sono ancora guardate con sospetto e timore. Sihaya ha investito molto per rendere non solo abitabile, ma progredita la porzione africana del regno; se adesso abbonda di terre coltivabili, è vero che qui sorgono anche la maggior parte delle fabbriche, note per la qualità delle ceramiche, dei vetri e dei lavori in metallo. La madre di Yamina, Soraya, fu coinvolta in una serie di scandali assieme alle sue guardie del corpo, le famose Odalische Rosse: queste avrebbero complottato assieme all'ordine degli Iscarioti per eliminare i sovrani dei regni vicini, indebolendoli per potergli poi sottrarre territori disputati al confine. Il complotto fu portato alla luce dal Theta Nigrum, ma ci sono alcuni che vogliono vedere nella mano che ha scoperto il velo quella del Credo. Gli Iscarioti furono infatti costretti a sciogliersi, lasciando campo libero al Credo, mentre Soraya fu esiliata assieme a tutte le sue Odalische. Pare che attualmente abbiano raggiunto le terre della Serindia, nel lontano oriente.

12. Il Califfato Bianco: un tempo composto dalla sola Sicilia, questo stato musulmano si è espanso in nord Africa nei primi anni dopo la Crociata e si ritrova ora qui confinato dopo la conquista dell'isola italiana da parte dell'Impero Upirita. Guidato dal Califfo Bianco Ysuf ibn Omar, che risiede adesso ad Algeri, è un regno ricco ma più arretrato rispetto ai corrispettivi europei. La civiltà ha origini sia moresche che normanne, per cui anche la religione è una strana commistione di islam e paganesimo norreno; la componente spirituale e mistica è molto forte, permeando la cultura e le tradizioni. La fonte di ricchezza principale per il Califfato consiste nell'esportazione di merci rare ed esotiche, ma ha anche un fiorente commercio nel Mediterraneo. I navigatori normanni sono noti per la loro abilità e si distinguono come esploratori, contrabbandieri e corsari. Altrettanto se non più famosi sono i temibili guerrieri-orso Al-Barsark, fanatici religiosi guidati da una furia spirituale contro tutta la Progenie del Flagello. Il fatto che, secondo la fede norreno-islamica, anche i Corrotti facciano parte di questa categoria spiega come mai questa razza non sia diffusa nel Califfato Bianco. I rapporti con l'Impero Upirita, da sempre estremamente tesi, si sono rotti bruscamente con la Seconda Guerra Imperiale. Sia per i trascorsi storici che per l'onta di aver perso la Sicilia, il Califfato Bianco è in prima linea tra gli oppositori dell'Impero ed è fortemente avversario anche del Regno Copto d'Egitto.

13. L'Impero Upirita: un tempo chiamato "Impero di Benevento e Ungheria", questo stato ha subito profonde trasformazioni negli anni del Concilio Universale. L'Imperatore Ladislao Kan fu deposto nel 1515 e da quel momento il paese è guidato dal Gran Consiglio Imperiale, composto dalle famiglie più influenti del paese e, nella pratica, un'oligarchia. Pur non avendo un imperatore, continua a farsi chiamare Impero Upirita, il cui nome deriva dalla struttura sociale radicata nel paese ormai da un secolo. La maggioranza della popolazione è infatti formata da Corrotti, mentre le minoranze di Mondi e Reprobi sono spesso oggetto di discriminazioni sociali: tutte le cariche politiche gli sono precluse, le strutture pubbliche e l'istruzione sono separate, devono vivere in ghetti per non-Upiri e le unioni miste sono proibite. Questo non toglie che un non-Corrotto possa arricchirsi, fare carriera o arrivare a coprirsi di gloria prestando servizio nell'Esercito Imperiale. Tuttavia, avrà sempre un superiore Upiro o sarà comunque tenuto d'occhio dalla polizia segreta dell'Impero, la Tàrsàsaga. I reparti militari più noti sono gli Ussari Neri, cavalleria pesante equipaggiata con armi da fuoco e composta da soli Corrotti, e gli Ussari Bianchi, cavalleria leggera ed agile riservata a Mondi e Reprobi. L'Impero ha anche l'unica scuola di Necromanzia d'Europa, nella città imperiale di Strigonio, dove molte Strigi sono accolte a braccia aperte purché servano l'Impero. L'economia upirita è estremamente diversificata, anche se recentemente lo sforzo bellico ha assorbito molte delle sue risorse. I complessi marchingegni elettrici prodotti nell'impero non possono essere trovati in nessun altro luogo, dal momento che ne custodisce gelosamente il segreto.
Una menzione a parte meritano i territori italiani conquistati durante le due Guerre Imperiali. Le regioni pacificate, che comprendono tutte quelle

1920 – emergency landing, di Jakub Rozalski

adriatiche e tutto il sud Italia ad eccezione della Sicilia, sono governate severamente ma senza brutalità, estendendo le Leggi Imperiali vigenti in Ungheria. Un trattamento diverso vedono la Sicilia, la Toscana e le regioni del nord-ovest italiano, dove le ribellioni continue ed i numerosi atti di terrorismo giustificano l'uso di una brutale legge marziale, con coprifuochi, controlli e deportazioni. Una rete segreta di combattenti, noti come Partigiani, è diffusa in tutto il centro-nord, aiutata dalla popolazione locale, ed ancora l'Impero non è riuscito ad estirparla. Ultimo baluardo di tutte le genti italiane che ancora si definiscono libere è la città di Milano, vera e propria meraviglia d'Europa: sviluppatasi in altezza, sia verso il cielo che nel sottosuolo, questa metropoli è un crogiuolo di tutte le scienze, le arti ed i commerci. Le sue industrie sono le più avanzate al mondo, la sua Università è la più prestigiosa, ed il suo esercito il più preparato. Guidata da Donata Sforza, detta la Mora, Milano ha saputo resistere a tutti gli assalti dell'Impero, grazie anche ai numerosi aiuti internazionali. L'Impero sembra aver rinunciato per ora alla conquista di Milano, la cui distruzione sarebbe un danno troppo grande; la città è isolata e circondata da un'ampia striscia di terra di nessuno, ma comunica con gli altri Regni tramite le aeronavi che attraccano nel suo moderno avioporto.

14. Il Sultanato di Sebastopoli: nato come un piccolo Regno sparso sulle rive del Mar Nero e sullo stretto del Bosforo, il Sultanato di Sebastopoli si è silenziosamente ma inesorabilmente espanso in tutta la Turchia, la Grecia e la Macedonia fino ad arrivare al Danubio. Dopo aver perso la Crimea in una breve guerra col Khanato Ruteno, la capitale è stata trasferita a Costantinopoli, il cui nome tuttavia è stato trasformato in quello della vecchia capitale. Controllando non solo le principali vie commerciali con l'oriente, ma anche vastissimi territori fino a prima disabitati, il Sultanato ha potuto attingere a grandi ricchezze. Queste sono state messe a frutto da Solimano il Magnifico e da suo figlio Selim detto il Grande, che gli è succeduto: il Sultanato è un paese avanzato, che ha messo a frutto tutte le conoscenze matematiche, scientifiche e filosofiche custodite nelle rovine dell'Impero Bizantino. Mentre le terre della Grecia e della Macedonia hanno conosciuto una forte industrializzazione, le altre conquiste del Sultanato sono devolute principalmente all'agricoltura, che pure beneficia di recenti avanzamenti tecnologici. La popolazione è mista e la cultura tutto sommato tollerante, anche se la forte autonomia posseduta dal Visir di ogni provincia rende la questione molto dipendente dal luogo. L'alleanza con l'Impero Upirita ha permesso al Sultanato di espandersi ulteriormente, ottenendo una fetta dei territori al confine con l'Ungheria e l'isola di Creta. Questo, tuttavia, ha causato la nascita dei Figli di Laerte, un ampio gruppo di pirati di cui ancora il Sultanato non è riuscito a liberarsi. In Europa sono diventati famosi non solo i sapienti, gli scienziati e gli alchimisti del Sultanato, ma anche i suoi guerrieri Mamelucchi, comparsi in Italia durante la Seconda Guerra Imperiale.

15. Il Regno Copto d'Egitto: avvolto in uno spesso manto di misticismo e mistero, questo Regno del Nord Africa ricorda per certi versi il Sacro Romano Impero di Francia, in quanto non vi è distinzione alcuna tra potere temporale e spirituale. La religione copta è stata fortemente influenzata dalla comparsa

del Flagello, incentrando i riti sul culto dei morti e sulla transitorietà della vita umana. I temi della morte, della decomposizione e della resurrezione sono centrali, e non a caso la Chiesa Copta Riformata ha sempre attirato molti sguardi preoccupati dagli altri Regni. Le più alte cariche religiose, i Necropoliti, si riuniscono a Menfi e dirigono le azioni del paese; il resto della gerarchia è poco chiaro a chiunque non provenga dal Regno stesso, ma le altre figure diventate note a livello internazionale sono le Dame Nere. Queste donne sono esperte di tutte le arti occulte ed esoteriche, e gli abitanti del Regno ne evitano lo sguardo, sostenendo che è possibile vedere la Morte in viso una volta sola. I Corrotti sono visti come degli eletti, "toccati dagli Dèi", mentre le Strigi sono adorate come vere e proprie manifestazioni della prossima Età Illuminata a cui l'umanità sta assurgendo. Necromanti e vivisettori sono tenuti in gran conto e ricoprono spesso cariche religiose, ma solitamente tramandano le loro conoscenze solo a pochi eletti. Il paese si è espanso soprattutto lungo la costa africana e lungo il Nilo, sfruttando terre estremamente fertili e la forza lavoro delle popolazioni locali, ridotte in schiavitù. Difatti anche se molte industrie sono sorte nel paese, principalmente di tipo tessile o comunque leggero, a lavorarvi sono perlopiù schiavi. Nella Seconda Guerra Imperiale l'Egitto ha combattuto principalmente con il Califfato Bianco, usando tutte le armi a propria disposizione: dalle legioni di soldati schiavi ai ritrovati della necromanzia. L'alleanza con l'Impero Upirita è fondata, pare, anche su un piano religioso, ma è con il Khanato Ruteno che l'Egitto ha relazioni più strette, anche se di natura poco chiara.

16. La Lega della Terrasanta: questo piccolo stato si è venuto a formare dopo la Crociata dei Morti ed è in realtà un gruppo di potentati o province locali, ciascuno governato da un Deputato (talvolta detto "Despota"). I tre potentati principali sono quello di Ascalona, quello di Giaffa e quello di Gerusalemme, i cui Deputati sono rispettivamente l'anziana Thyodra Dragas, il decrepito Janos Lascaris, ed il giovane Ibrahim ibn-Uvak. La Lega è stata voluta principalmente dal Theta Nigrum, per evitare che diventasse teatro di scontri tra le varie influenze europee; diventato uno stato autonomo, seguito strettamente dal Theta, la Lega della Terrasanta ha prosperato molto negli ultimi decenni. Il paese aveva infatti già un ottimo grado di sviluppo, che gli ha permesso di stare al passo coi tempi; gli opifici di Ascalona sono tra i più avanzati d'Europa, Gerusalemme continua ad essere luogo di culto per tutto il Cristianesimo, e Giaffa vanta sia un'ottima rete commerciale che terreni fertili ed ampi pascoli. Il Despota Janos merita breve menzione, avendo contratto uomini matrimonio con la Regina Bianca di Navarra: questa unione, che gli ha dato una certa rilevanza politica, non ha tuttavia dato altri frutti, e alla sua morte la Regina ha preferito lasciare il paese ad Estebàn piuttosto che al Despota di una terra lontana. La Terrasanta è, per volere del Theta Nigrum, estremamente inclusiva verso tutte le razze, etnie, religioni e culture. Persino le Strigi sono accette, a patto che rispettino norme di sicurezza minime. Tuttavia, dopo il declino del Theta Nigrum e la sua successiva distruzione ad opera dell'Impero, la Lega è diventata sempre più indipendente e durante la Seconda Guerra ha conquistato Cipro, un tempo in mano ai Veneziani di Creta. Pur non essendosi schierata con nessuno dei due blocchi che si sono andati a formare, molti sospettano che Janos e Ibrahim abbiano stretto accordi con il Sultanato di Sebastopoli e con l'Egitto. Da quello che si sa, la terza Deputata è più vicina agli altri regni europei, ma trovandosi in minoranza e vista la posizione geografica del paese non osa opporsi apertamente.

Oltre i Confini: con l'inizio del Rinascimento ed i grandi progressi nella Riconquista, lo sguardo delle genti d'Europa sta volgendo anche oltre i confini delle loro terre.
A Ovest, oltre le Colonne d'Ercole, si stende l'Oceano Atlantico, dove l'ultimo avamposto civilizzato sono le isole Azzorre: dall'altro lato dell'Oceano pare si trovi un Nuovo Mondo, mai toccato dal Flagello, ricco e lussureggiante. Queste notizie sono state riportate dai Cavalieri d'Oltremare, ma pare che anche alcuni esploratori dei Domini di Alba siano giunti in quelle terre, probabilmente più a Nord.
Ad Oriente si stendono le steppe del Khanato Ruteno, fredde e inospitali, mentre nella parte più meridionale si trova la misteriosa Serindia, avvolta nelle foreste e nelle superstizioni ma verde e rigogliosa. Ancora oltre si trovano le terre dei Mandarini, una serie di piccoli Feudi costantemente in lotta contro i Morti che ancora infestano quelle terre e contro lo Shogunato del Cipango; questo regno molto lontano ha intessuto rapporti con l'Occidente durante il Primo Concilio Universale e anche se con un po' di ritardo sta partecipando al Rinascimento Industriale.

A Nord dell'Europa si trova la Lega Anseatica, un gruppo di regni, potentati e baronie locali che controlla Svezia, Finlandia, Norvegia e Danimarca. La Lega, tuttavia, è stata assoggettata dal Khanato Ruteno attorno al 1539 e pur rimanendo un'istituzione formalmente separata, deve fornire tributi e uomini al Khanato. Il paganesimo ha una forte influenza in queste terre, e seppure siano più arretrati tutti gli stati della Lega Anseatica stanno cominciando ad industrializzarsi.
A Sud si trovano le selvagge terre dell'Africa, grandemente inesplorate per via della presenza del Grande Deserto del Sahara. Gli unici abbastanza esperti o temerari da attraversarlo sono i Beduini del Sultanato Bianco, mentre tutti gli altri preferiscono viaggiare per mare. Le tribù del cuore dell'Africa sono molto arretrate tecnologicamente ma hanno sviluppato modi ingegnosi di confrontarsi con il Flagello: in particolare i coloni sardi raccontano di Fiere immense soggiogate con strani rituali, utilizzate per tutti i lavori più pesanti e per gli scontri con le altre tribù o con i coloni stessi.
È da notare il fatto che, se in Europa il numero dei Morti è diminuito drasticamente, oltre i suoi confini meridionali ed orientali questo non è accaduto e dunque i Regni alla frontiera affrontano ancora quotidianamente la Guerra Macabra.

Organizzazioni Principali

Di seguito sono descritte le organizzazioni più importanti e diffuse, i cui membri possono essere trovati praticamente in qualsiasi regno d'Europa; organizzazioni più piccole o di minore importanza hanno solitamente influenza solo a livello locale.

I Cavalieri d'Oltremare: l'Ordine degli Ospitalieri è stata un'istituzione estremamente importante per tutto il periodo della Riconquista ed il primo 1500, ma a seguito della Crociata l'Ordine andò in contro ad una serie di scismi, dando vita tra gli altri anche ai Cavalieri d'Oltremare. Nel 1524 si tenne a Damasco il Gran Concilio degli Ospitalieri, dove tutte le varie organizzazioni scismatiche si riunirono per trovare un accordo ed una qualche forma di riconciliazione. Quasi a sancire il volere opposto di Dio nei confronti del Concilio, un violento terremoto sconvolse Damasco proprio in quei giorni, uccidendo oltre a migliaia di civili anche una gran parte dei delegati. Della città non rimasero che rovine, e di tutti gli Ordini originatisi dagli Ospitalieri pochissimi sopravvissero. Quello ad avere maggior fortuna fu l'Ordine dei Cavalieri d'Oltremare, così chiamato per le sue esplorazioni nell'Oceano Atlantico e persino oltre. Ad oggi sono stabiliti nella Repubblica di Portogallo, anche se la loro base principale si trova nelle isole Azzorre. Pare che alcuni Cavalieri d'Oltremare, guidati dal capitano Américo Vespúcio, siano giunti in un continente inesplorato all'altro capo dell'Atlantico: hanno riportato strane piante ed ortaggi, animali sconosciuti, e racconti di popolazioni indigene mai toccate dal Flagello. I Cavalieri d'Oltremare mantengono un velo di segreto sulle loro scoperte, ma alcuni dei prodotti e delle storie dal Nuovo Mondo stanno già circolando nelle terre d'Europa.

I Cavalieri Verdi: nonostante siano stati sciolti ufficialmente dalla regina Alessandra Borgia, i Cavalieri Verdi esistono ancora. Non indossano più il caratteristico mantello verde, ma sono ancora esploratori esperti e abili cavallerizzi, e pare siano capitanati dall'anziana Aitana Filipa Izarra, detta "La Betulla". Il loro scopo non è chiarissimo, ma si dice che vadano alla ricerca di potenziali alleati contro la famiglia Borgia, proteggendo i membri della casata d'Aragona e cercando un fantomatico figlio illegittimo della regina Lucrezia. Questa, prima della propria dipartita, aveva equipaggiato ogni Cavaliere Verde con un arco cardanico, che ancora oggi è l'arma favorita di questi combattenti.

Le Compagnie di Ventura: vi sono innumerevoli gruppi di mercenari, disponibili per chi ha il soldo con cui pagare, sparsi per tutta Europa. Non tutte hanno la fama e lo stile delle famose compagnie di ventura italiane, ma offrono comunque lame esperte per chi ne ha bisogno, e la possibilità di far soldi e carriera per chi sa come combattere. Anche se solitamente comprendono sia fanteria che cavalleria, quest'ultima forma anche compagnie più piccole, dette generalmente Cavalieri di Ventura; solitamente armati in modo leggero, fungono da avanguardia e da esploratori. Le compagnie di fanteria hanno invece ruoli molto variegati, e nomi altrettanto diversi. Tra le più famose Compagnie di Ventura abbiamo i Lanzichenecchi teutoni, i Campeadores spagnoli, i Moschettieri d'Aquitania, i Giannizzeri della Terrasanta e le Bande Nere italiane, quest'ultime ora al soldo di Milano. La maggior parte delle altre Compagnie di Ventura italiane sono andate disperse o distrutte nel corso delle due Guerre Imperiali.

I Corsari: con il termine "Corsari" ci si riferisce esplicitamente a quei pirati al servizio di Albione che, in cambio di una fetta dei bottini conquistati, ottengono protezione e riscatto in caso di cattura.

Non tutti i paesi sono inclini a fare prigionieri tra i Corsari, come il Regno di Navarra, ma comunque questi hanno qualche sicurezza in più rispetto ai comuni pirati. Costoro, a loro volta, hanno poca simpatia per i Corsari, che vedono come dei servili voltagabbana e che chiamano *"Sea Dogs"*. Pare che vi sia una faida aperta fra Grainne Mahol, la Regina dei Pirati, e John Hawkins, Capitano dei Corsari d'Albione. Quel che è certo è che pochi marinai al mondo hanno un'abilità ed un'esperienza pari a quelli che salpano sui vascelli delle acque di Albione, pirati o Corsari che siano.

Il Credo: nata, pare, nelle terre di Francia e in quelle di Albione, questa organizzazione segreta è ormai diffusa in tutta Europa e forse oltre. I suoi membri offrono molteplici servizi, ad un prezzo modico vista la professionalità con cui sono svolti. Spie, assassini, ladri, informatori e falsari, i membri del Credo lasciano raramente un lavoro a metà. Pur offrendo i propri servigi dietro compenso, sono in molti a pensare che il Credo abbia degli scopi propri, i quali tuttavia sono ignoti ai più. Pare che nemmeno i membri conoscano gli altri componenti eccetto una cerchia ristretta, e anche grazie a tale struttura ancora nessuno è riuscito a risalire a chi tiri le fila di questa organizzazione.

Le Egregie Industrie Beretta: gli opifici di armi da fuoco del signor Beretta sono sempre stati rinomati, ma da quando hanno introdotto i proiettili moderni e armi capaci di sfruttarli sono diventati i principali produttori in tutta Europa. Vista la grande richiesta per le opere di Riconquista e successivamente per le Guerre Imperiali, la Beretta ha acquisito grande potere economico e, in certi casi, persino politico. Seguendo l'esempio delle Officine Rauf, ha aperto diversi stabilimenti in più paesi europei, rendendo i suoi prodotti accessibili quasi ovunque e standardizzando i prezzi, comunque relativamente alti. Esistono poche alternative più economiche, solitamente di qualità inferiore, motivo per cui chi non può permettersi una Beretta si affida di norma ad un'arma ad avancarica. La diffusione e la libera vendita di armi da fuoco di questa potenza e facilità d'uso ha suscitato critiche da parte di filosofi e pensatori, tutte ignorate o sminuite dalla Beretta. L'altra questione che ha dato da pensare è la presenza di un corpo armato "personale" della Beretta, i Silenti.

I Figli di Laerte: pur essendo un fenomeno sempre esistito nel Mar Mediterraneo, la pirateria ha conosciuto una brusca impennata dopo la conquista di Creta e di Venezia Nuova da parte dell'Impero Upirita e del Sultanato di Sebastopoli. Molte delle casate nobili, dei mercanti e dei capitani hanno infatti deciso, piuttosto che sottostare all'invasore, di darsi alla pirateria. La maggior parte di loro sono raccolti in un'organizzazione lasca e con gerarchia poco definita, nota come Figli di Laerte. Questi filibustieri hanno infatti i loro covi nelle mille isole e isolette del mar Egeo, teatro del riscoperto poema omerico. Aspettando il momento giusto per poter tornare in patria, i Figli di Laerte compiono scorribande ai danni di tutte le navi che provano a solcare le loro acque; mostrano ovviamente rancore più grande nei confronti dell'Impero e del Sultanato, che ancora non sono riusciti a debellare questi pirati. Inutile dire che fra gli onesti naviganti si sono guadagnati il nome di "Figli di Puttana".

I Monaci della Misericordia: inizialmente molto vicino alla Chiesa di Avignone, quest'ordine monastico itinerante si è progressivamente allontanato dai dettami rigidi e severi del Papa Re. Comprendendo sia uomini che donne, talvolta dette Monache del Rosario, si propone di portare aiuto e assistenza a tutte le vive genti, Mondi, Reprobi e Corrotti. Le Strigi sono invece malviste per la loro profonda somiglianza coi Morti, ai quali tutti i Monaci della Misericordia giurano di portare la Morte Ultima. Pur fornendo istruzione e assistenza ai vivi come ai Morituri, questi monaci sono difatti anche abili combattenti, utilizzando armi semplici o persino le nude mani, coperte da speciali guanti. Tuttavia, rifuggono la violenza contro i vivi, mirando al più a stordire e disorientare. I Monaci della Misericordia sono ben visti in quasi tutti i Regni, specialmente dal popolo: capita spesso che un Monaco sia ospitato nelle sue peregrinazioni dalla gente locale, in cambio di notizie, protezione e insegnamento.

Le Premiate Officine Rauf: nate come una piccola impresa ad opera della brillante scienziata Nada Rauf nel Califfato di Sicilia, sono le principali produttrici di Protesi Meccaniche in Europa, e quelle ad aver introdotto le Protesi Potenziate, tanto costose quanto ricercate. Vennero notate dalla Gran Maestra dei Cavalieri Teutonici, Caterina di Svevia, che propose a Nada un cospicuo finanziamento in cambio dell'apertura di un secondo stabilimento in Germania e della collaborazione con gli opifici teutoni. Ad oggi le Protesi Rauf sono molto richieste e i congegneri della ditta possono essere trovati in molte delle maggiori città europee,

pronti a consigliare e personalizzare ogni modello, nonché a effettuare l'installazione con l'aiuto di un medico convenzionato. Pur essendo nato come un servizio per aiutare gli amputati, di recente si sente parlare di persone facoltose che si fanno sostituire parti del corpo (perfettamente funzionanti) con protesi meccaniche, spesso potenziate. Questo sta dando non poco da pensare ai filosofi moderni, ma è ancora un fenomeno ristretto e poco sviluppato.

I Silenti: organizzazione semi-segreta al servizio delle Industrie Beretta, i suoi membri sono perlopiù informatori e spie, che mantengono la Beretta aggiornata su innovazioni segrete in altre compagnie o nazioni. Svolgono anche lavori di controspionaggio, e non è raro sentir parlare di "sparizioni" ad opera dei Silenti. Armati con i migliori ritrovati delle Industrie Beretta, di solito almeno un paio di Misericordie, questi agenti sono estremamente abili a confondersi nella folla e carpire informazioni nascoste. Inutile dire che è dalla Prima Guerra Imperiale che i Silenti cercano di ottenere i segreti tecnologici dell'Impero Upirita, a quanto pare senza successo.

Il Theta Nigrum: nata insieme alla Crociata dei Morti, questa organizzazione internazionale è nata come un ente *super partes* che avrebbe dovuto coordinare i vari Regni nello sforzo della Crociata, raccogliendo allo stesso tempo le menti più brillanti, i combattenti più esperti e gli scienziati più capaci. Questi avrebbero portato avanti le principali ricerche sul Flagello e sulla Manna, in modo da avere un vantaggio sul nemico comune dei Regni senza che nessuno di questi potesse approfittarsene. Gli eroi del Theta Nigrum si sono distinti per imprese incredibili, missioni pericolose (talvolta al limite del suicida) e per il grande contributo alla Crociata, in cui hanno persino distrutto il Sultano Nero e le sue orrende creazioni. Negli anni successivi alla Crociata il Theta ha mantenuto la sua funzione di paciere nei conflitti internazionali, attirandosi molte lodi ma anche qualche lamentela quando si immischiava negli affari più interni dei singoli stati. Il primo grande fallimento del Theta fu sottovalutare le intenzioni dell'Impero Upirita e ritardare l'ingresso in guerra dei Regni Europei cercando in ogni modo una risoluzione pacifica. La successiva disfatta e Prima Pace Imperiale pagata a carissimo prezzo attirarono ulteriore malanimo nei confronti del Theta, che si aggravò ulteriormente quando vennero alla luce le azioni del Theta Tacitum. Questa organizzazione segreta, subordinata al Theta Nigrum, aveva portato avanti azioni al confine della legalità per ottenere informazioni sugli stati europei e manipolarli secondo le intenzioni del Theta Nigrum. Sebbene alcuni lo difendessero sostenendo che il fine giustifica i mezzi, il Theta Nigrum cadde rapidamente in disgrazia. Il fatto che il suo Gran Maestro fosse una Strige non aiutò affatto nelle relazioni internazionali, e anche dopo le sue dimissioni l'influenza del Theta andò sempre più declinando. Molti altri membri lo abbandonarono, e quando l'Impero conquistò Roma nel 1546 disperse la pallida ombra di quello che era stato il Theta Nigrum. Gli eroi valorosi, appartenenti ormai ad un'era passata, sono morti o ritirati; tuttavia, alcuni di loro continuano a lottare nonostante gli anni, o tentano di formare una nuova generazione di prodi che risollevi l'Europa dalle tenebre in cui è scivolata nuovamente. Insieme ad alcuni membri più giovani sono ospiti nelle corti europee, partecipando alle organizzazioni in cui credono maggiormente o lottando per ciò in cui credono giusto. Alcuni sono lupi solitari, altri formano piccole compagnie; molti hanno rinnegato il Theta Nigrum, ma alcuni idealisti sognano ancora di far risorgere una nuova guida per l'umanità.

Le Vedove e i Venator: questi due gruppi italiani di combattenti e Cacciatori di Morti si sono ritrovati coinvolti, loro malgrado, nelle Guerre Imperiali. Le Vedove, organizzazione di sole donne esperte nell'uso combinato di armi da fuoco e armi su asta, avevano sede a Chieti e sono state ufficialmente sciolte dall'Impero. Purtuttavia le Vedove rimaste si sono sparpagliate in tutta Italia e prestano ancora servizio presso la popolazione civile, abbattendo Chimere randagie e proteggendo la popolazione da banditi e razziatori. Pare che alcune di loro collaborino con i Partigiani, in particolare un gruppo guidato dalla "Strega della Selva". I Venator invece non sono stati dispersi, ma invece che appartenere ai Conti d'Ambra sono stati assorbiti nell'Impero. Questo gruppo di abilissimi guerrieri, in grado di sfruttare ogni trucco per battere l'avversario, continua infatti ad essere addestrato nella rocca di Cittadella, in Veneto. Non fanno ufficialmente parte dell'esercito Imperiale e per questo non è insolito che offrano i loro servigi sotto compenso come un ristretto gruppo di mercenari sceltissimi.

Razze

L'umanità è stata costretta ad evolvere rapidamente sin dai Giorni dell'Ira, e questo processo perdura ancora oggi. In un lasso di tempo relativamente breve, molti tratti genetici sono mutati per permettere un maggiore adattamento al Flagello: l'Atramento, motore primo di queste mutazioni, ha raggiunto diversi gradi di simbiosi con gli esseri umani, che ne sono usciti a loro volta trasformati.

Nel 1555 sono ormai individuate come "razze" distinte quattro diverse tipologie di commistione con il Flagello: Mondi, Reprobi, Corrotti e Strigi. Alcuni studiosi sostengono che queste quattro categorie corrispondono a stadi evolutivi differenti della specie umana. Ciò che è certo, tuttavia, è che queste coesistono (non sempre pacificamente) nel lasso temporale del mondo di Proxima Forsan.

Se Mondi, Reprobi e Corrotti sono ancora indiscutibilmente umani, le Strigi sono decisamente più prossime ai Morti e per questo tendono a mescolarsi meno con le comunità umane. Tuttavia, nel corso del tempo la loro presenza si è fatta decisamente più comune in tutte le terre d'Europa e oltre, arrivando a stabilire persino delle piccole comunità autonome. Per questo, esattamente come per le altre tre razze, un personaggio può provenire da qualunque paese d'Europa, del Nord Africa o del Levante, e appartenere a qualsiasi etnia.

Mondo

Quella che una volta era la popolazione dominante in tutte le terre del globo sta lentamente cedendo posto alle altre razze, originatesi nei Giorni dell'Ira. In ogni caso, ancora quasi la metà degli abitanti nelle terre conosciute è, in media, Monda.

In quanto comuni esseri umani, seguono le normali regole di SWADE e quindi iniziano il gioco con un Vantaggio gratuito.

Reprobo

Originatisi dai Mondi in maniera più graduale e meno appariscente dei Corrotti, i Reprobi sono nati da alcune comunità che hanno vissuto a stretto contatto con il Flagello. Pur non essendone immuni, hanno sviluppato tratti genetici che li rendono più resistenti al contagio, anche se di corporatura più gracile. All'apparenza molto simili a dei Mondi, i Reprobi hanno spesso tratti sottili ed affilati, nonché caratteristiche macchie pallide sulla pelle.

Le comunità di Reprobi hanno la tradizione di tramandare le loro conoscenze sull'Atramento: se in un primo momento questo avveniva puramente a scopo di sopravvivenza, nel tempo è diventato un vero e proprio bagaglio culturale. Similmente ai

Saul, di Zephyri, ispirato da artofsamhogg

Corrotti, dopo anni di superstizioni ed esclusione anche i Reprobi sono entrati a far parte di molte civiltà organizzate, dove sono talvolta tenuti in gran stima per la loro conoscenza dei Morti e del Flagello. Questa inclusione è stata molto aiutata dal fatto che le comunità di Reprobi sono notoriamente pacifiche. Nonostante il nome (nato da vecchie credenze popolari) suggerisca il contrario, i Reprobi sono infatti tendenti al compromesso piuttosto che al conflitto. Questa indole non è solo dovuta alle usanze delle comunità di Reprobi, ma sembra insita proprio nella natura di questa razza.

Carne Debole: il tuo fisico è meno resistente del normale, per cui la tua Robustezza è diminuita di 1.

Indole Mite: acquisisci lo Svantaggio *Pacifista (minore)*, che non conta tra gli Svantaggi selezionati in fase di creazione del personaggio.

Resistenza Macabra: nel momento in cui sei esposto al contagio del Flagello, non sei infettato se riesci in un tiro di Vigore. Nel caso in cui fossi contagiato, riesci a superare l'Agonia e a diventare Corrotto se estrai un Arcano qualsiasi, un Asso o una Figura.

Tradizione Macabra: ottieni gratuitamente l'abilità *Conoscenze (Flagello)* al d6, ed il tuo massimo per questa abilità diventa d12+1.

Umanità: i Reprobi, seppur mutati, sono ancora umani ed iniziano con un Vantaggio gratuito.

Nurse, di 小猫 次郎王

IL LENTO EMERGERE DEI REPROBI

Secondo alcuni originari dell'entroterra della Sardegna, i Reprobi sono diventati noti per i loro usi di vivere a contatto con i Morti, spesso usandoli anche come armi deterrenti nei confronti di aggressori. Dopo aver guadagnato in questo modo il proprio nome, hanno cominciato a stabilire piccole comunità in quasi tutti i Regni conosciuti. Nel corso degli anni i Reprobi hanno abbandonato la prossimità coi Trapassati, ma hanno continuato ad accumulare conoscenze sul Flagello e le sue Progenie.
Alcuni luminari sostengono che la natura mutata dei Reprobi derivi dal contatto con l'Atramento, altri invece vi vedono l'influenza della Manna. Al contrario dei Corrotti, le unioni tra Reprobi e Mondi sono perfettamente sicure; la loro prole può appartenere all'una o all'altra razza, con egual probabilità secondo quanto visto finora.

Corrotto

I Corrotti sono uomini e donne "portatori sani" del Flagello, mutati nel corpo dall'Atramento che imbeve i loro fluidi e tessuti corporei. Il loro fisico porta i segni dell'afflizione, con pelle pallida e diafana, vene scure e in rilievo, e una costituzione più delicata. Pur essendo immuni al Flagello, alla loro morte i Corrotti si rialzano sempre come Ossessi, portando morte e pandemoni.

Nel tempo, le discriminazioni e le avversioni nei confronti dei Corrotti sono andate scemando. E tuttavia, la loro intrinseca pericolosità non è diminuita: per questo motivo sono spesso soggetti a regole speciali in molti Regni e Feudi. Queste sono mirate a contenere eventuali incidenti, ma capita talvolta che vengano usate o percepite come uno strumento di oppressione.

Condannato all'Afflizione: sei considerato Progenie del Flagello, e alla tua morte (per qualsiasi causa) ti rialzerai come Ossesso. Inoltre, il tuo sangue è infetto e chiunque vi entri in contatto è automaticamente contagiato. Fallimenti critici nei tiri di Guarigione implicano che chi ti cura (o chi stai curando) viene infettato dal Flagello.

Macilento: aumentare il Vigore di un Corrotto costa 2 punti durante la creazione del personaggio, ed un Corrotto non può avere Vigore superiore a d6. Un personaggio che diventa Corrotto durante il gioco vede il proprio dado di Vigore ridotto a d6 (o a d4 se lo possedeva già al d6 o al d4).

Portatore Sano: sei immune al Flagello, ed inoltre il tuo corpo è particolarmente resistente a qualunque malattia o veleno. Ottieni +2 a tutti i tiri per resistere a malattie e Veleni, e riduci di 2 tutti i danni derivanti da un Veleno.

Umanità Latente: anche se diversi dai Mondi, i Corrotti sono comunque umani ed iniziano con un Vantaggio gratuito.

LA CONVIVENZA DI CORROTTI E REPROBI

Mentre le unioni tra Mondi e Corrotti, per quanto rare, sono ancora fertili, lo stesso non è per quelle tra Reprobi e Corrotti. Poche gravidanze arrivano a termine, e i nuovi nati periscono dopo poco tempo. Nonostante questo, le comunità miste sono molto comuni e spesso i Reprobi fungono da Beccamorti e guardiani nei quartieri dei Corrotti. Oltre a ciò, la maggior facilità con cui un Reprobo diventa Corrotto al termine dell'Agonia ha portato, nel tempo, al sorgere di un vago senso di fratellanza fra queste due razze.

Strige

Originate da Corrotti che, invece di morire e tornare come Ossessi dissennati, scivolano in un limbo tra la vita e la morte, le Strigi sono una Progenie strana e ancora poco compresa. Dal momento del "trapasso", le Strigi non invecchiano più ma iniziano a rinsecchire e decomporsi come mummie esangui. Il loro cuore si ferma, il sangue smette di circolare e i polmoni di funzionare. Tutta la loro energia deriva da una sorta di completa simbiosi con l'Atramento, ma al contrario dei Morti non hanno bisogno di nutrirsi in alcun modo, e mantengono tutte le loro facoltà intellettive. Tuttavia, i loro sensi sono come ovattati, come se il loro corpo fosse meno efficiente nel percepire e trasmettere sensazioni.

Seppure non siano ancora comuni nei Regni di Proxima Forsan, le Strigi sono comunque molto più diffuse che ai tempi del Primo Concilio Universale. Gli studiosi non sono ancora arrivati a comprendere la loro natura, ma in generale le Strigi sembrano avere atteggiamenti sempre più sepolcrali e contemplativi con il passare del tempo. Questo le porta a vivere lontano dalla civiltà e dai centri abitati più grandi, cosa di cui la gente comune è normalmente molto lieta. Difatti, se Reprobi e Corrotti sono ormai accetti quasi ovunque, le Strigi sono troppo prossime a dei Morti per poter essere tollerate.

Pur non necessitando di mangiare, bere o dormire, le Strigi sono soliti passare periodi di meditazione durante la notte. Inoltre, per mantenere il loro corpo funzionale, necessitano di applicare speciali medicazioni ed unguenti su tutto il corpo una volta al giorno. Se è possibile porre rimedio al deperire della carne, così non è per quello della mente: con il tempo difatti le Strigi vanno dimenticando le loro

vite passate, precedenti al trapasso. Questo porta alcune Strigi alla follia, altre a dedicare la loro esistenza alla trascrizione e conservazione dei loro ricordi e del loro sapere. Per molte di loro invece è solo un nuovo inizio, imboccando una strada nuova che apparentemente non ha fine.

Eremita: acquisisci lo Svantaggio *Estraneo (Maggiore)*, che non conta nel numero degli Svantaggi scelti in fase di creazione del personaggio.

Eterno: puoi fare un tiro di Guarigione Naturale ogni giorno, a patto che tu abbia effettuato la Manutenzione (vedi sotto) il giorno stesso e che tu spenda 8 ore in meditazione o "riposo".

Immondo: sei considerato Progenie del Flagello (e sei ovviamente immune al Flagello); i tuoi fluidi corporei sono infetti e chiunque vi entri in contatto è automaticamente contagiato. Fallimenti critici nei tiri di Guarigione implicano che chi stai curando viene infettato. I tiri di Guarigione su di te falliscono automaticamente, così come il Potere *Guarigione* se non è del BA Necromanzia.

Imperturbabile: non hai bisogno di mangiare, bere o dormire, e sei immune alle malattie ed ai Veleni.

Insensibile: sei immune a Paura e Intimidire (ed effetti simili), ma hai -2 a tutti i tiri di Percezione.

Manutenzione: una volta per giorno devi spendere un'ora per mantenere il tuo corpo funzionale; non sono richiesti tiri, ma devi spendere 3 Ingredienti Alchemici (vedi il capitolo ***Poteri e Background Arcani***). In caso di mancata Manutenzione subisci ogni volta un livello di Fatica, che non può renderti Incosciente. Ogni ora di Manutenzione rimuove un livello di Fatica ottenuto in questo modo

Trapassato: hai +2 a Robustezza e +2 ai tiri per riprenderti dalla condizione di Scosso; subisci danni dimezzati da attacchi perforanti, tranne che se mirati alla testa, dove subisci 2 danni aggiuntivi da tutti i tipi di attacchi (oltre al normale +4). Inoltre, non subisci penalità per le Ferite (ma subisci normalmente quelle per la Fatica e per le Lesioni Permanenti).

VITA, MORTE E MIRACOLI DI UNA STRIGE

Interpretare un personaggio Strige richiede di pensare anche alla sua vita precedente, alle circostanze della sua morte e alla reazione che ha avuto nel momento del "risveglio". I ricordi che possiede della vita prima del trapasso possono essere frammentati o quasi del tutto assenti: i giocatori sono invitati a includere questi ricordi come giustificazione di Svantaggi, Vantaggi e Abilità (d'accordo con il Game Master). In ogni caso, qualsiasi esperienza pregressa non conferisce punti aggiuntivi nella creazione del personaggio: la storia di una Strige inizia con la sua Morte Prima.
È consentito creare Strigi antiche e centenarie, ma si consiglia di farlo per personaggi di Rango almeno Veterano, in modo da giustificare le conoscenze e caratteristiche acquisite nei lunghi anni di non-morte. In ogni caso, il Game Master ha l'ultima parola su ciò che una Strige centenaria può aver vissuto tra i vari eventi storici.

LE STRIGI E LA GENESI

Ad oggi, l'unico modo noto in cui una Strige prende "vita" è alla morte di un Corrotto che, per qualche motivo, non diventa Ossesso. Si pensa che nell'organismo di un Corrotto, al momento del trapasso, l'Atramento prenda il sopravvento e si impossessi del corpo del defunto, rendendolo un Morto dissennato. Tuttavia, in casi molto rari, si arriva ad una situazione più simbiotica che parassitaria: queste sono le Strigi. I pochi studi condotti fino ad ora sembrano indicare però un andamento peculiare, con sempre più casi di Corrotti che transiscono allo stato di Strige dopo la morte. Le cause di questo fenomeno non sono ancora chiare: molti indicano la Manna e la sua diffusione come origine di questa mutazione, mentre altri vedono nelle Strigi il nuovo stadio evolutivo dell'uomo, la sua forma perfetta e immortale. Non sempre questi ultimi vengono visti di buon occhio, specialmente ricordando quello che era il Regno della Terrasanta, e guardando con preoccupazione a quello che sta succedendo nei Domini dell'Alba.

Vantaggi e Svantaggi

In Proxima Forsan sono non sono disponibili alcuni degli Svantaggi e dei Vantaggi presenti in SWADE, mentre altri sono stati modificati per meglio adattarsi all'ambientazione. Ovviamente ne sono stati anche aggiunti di nuovi per dare più profondità e caratterizzazione ai personaggi. Alcuni di questi provengono da Ultima Forsan: i giocatori sono comunque invitati a fare riferimento a questo documento, poiché molti sono stati modificati.

Svantaggi eliminati

In Proxima Forsan non sono disponibili i seguenti Svantaggi del manuale SWADE:

- **Scettico:** fatta esclusione per la Piaga del Flagello e ciò che ne consegue, il sovrannaturale è assente nel mondo di Proxima Forsan.

Nuovi Svantaggi

In Proxima Forsan sono disponibili i seguenti Svantaggi, in aggiunta a quelli di SWADE:

- **Luddista (M):** il personaggio è cresciuto in un ambiente retrogrado, è molto attaccato alle tradizioni, o in generale non si fida della tecnologia. Evita in ogni modo di utilizzarla e cerca sempre un'alternativa "all'antica".
- **Stomaco Debole (m):** il personaggio non ha mai visto gli orrori del Flagello o non vi si è mai abituato. Ogni volta che vede un evento collegato al Flagello deve fare un tiro di Paura.

Vantaggi eliminati

Non sono disponibili i seguenti Vantaggi di SWADE, né tutti i Vantaggi che li hanno come requisiti.

- **Artefice**
- **Campione**
- **Concentrazione**
- **Guerriero Sacro / Sacrilego**
- **Incanalare**
- **Inventore**
- **Mago**
- **Mentalista**
- **Picco di Energia**
- **Prosciugamento dell'Anima**
- **Punti Potere**
- **Resistenza Arcana**
- **Ricarica Rapida**
- **Sforzo in Più**

Vantaggi modificati

GUARITORE

Requisiti: Principiante; Intelligenza d8, Spirito d8

Ottiene +2 a tutti i tiri di Guarigione per guarire una creatura, e +2 a tutti i tiri di attivazione del Potere *Guarigione*.

Medici da campo, cavadenti e guaritori di campagna hanno spesso un talento innato per guarire ed alleviare le ferite delle persone.

RICCO

Requisiti: Principiante

Inizia il gioco con fondi personali triplicati, e ottiene un dado di Ricchezza al d6 (vedi la sezione ***Regole di Ambientazione***).

Che sia il rampollo di una famiglia facoltosa o che se lo sia guadagnato con le sue mani, il personaggio possiede molto denaro.

RICCO SFONDATO

Requisiti: Principiante; *Ricco*

Inizia il gioco con fondi personali quintuplicati, e ottiene un dado di Ricchezza al d8 (vedi la sezione ***Regole di Ambientazione***).

Con l'Illuminismo Industriale alcuni individui sono arrivati a possedere somme da capogiro.

RIPARATUTTO

Requisiti: Principiante; Riparare d6

Ottiene +2 a tutti i tiri di Riparare per aggiustare un oggetto e impiega la metà del tempo per farlo. Se ottiene un incremento, impiega un quarto del tempo necessario.

Il personaggio è appassionato di riparazioni ed è capace di arrangiarsi facendo avanzare anche un paio di viti.

Nuovi Vantaggi

Vantaggi di Background

I Vantaggi di Background possono essere presi solo durante la Creazione del Personaggio, o in situazioni eccezionali anche durante il gioco d'accordo col GM.

AL-BARSARK

Requisiti: Principiante; *Mondo o Reprobo*; Forza d8, Spirito d6

Quando un Al-Barsark incontra una qualsiasi Progenie del Flagello, deve immediatamente fare un tiro di Spirito. Se il tiro è un successo, il personaggio è pervaso da una furia mistica e si avventa contro quel nemico: finché è presente una Progenie del Flagello ottiene tutti gli effetti del Vantaggio *Berserk* (come se avessero fallito il tiro di Intelligenza), e ha anche +2 ai tiri per riprendersi da Scosso e Stordito.
Gli Al-Barsarkun hanno su tutto il corpo elaborati tatuaggi che riportano versetti del Corano; questi sono per gli Al-Barsarkun motivo di grande orgoglio e riprova del loro coraggio e della loro fede. Per questo motivo non indossano alcuna armatura su torso, gambe e braccia, e se lo fanno perdono tutti i benefici di questo Vantaggio. Possono comunque usare elmi e scudi senza penalità.

Gli Al-Barsarkun sono guerrieri discendenti dai leggendari berserk norreni, ispirati dal furore della propria fede islamica e acerrimi nemici di tutta la Progenie del Flagello.

BACKGROUND ARCANO: ALCHIMIA

Requisiti: Principiante

Il personaggio ottiene l'Abilità Alchimia al d4, che usa come Abilità Arcana (vedi anche la sezione ***Poteri e Background Arcani***).

Gli Alchimisti studiano le proprietà della materia e delle sostanze, utilizzando le proprie conoscenze per creare pozioni e unguenti.

BACKGROUND ARCANO: FATTUCCHIERIA

Requisiti: Principiante

Il personaggio ottiene l'Abilità Fattucchieria al d4, che usa come Abilità Arcana (vedi anche la sezione ***Poteri e Background Arcani***).

Mistici, prestigiatori, scaramanti, ciarlatani, abili artisti e "streghe" popolari sono spesso detti generalmente Fattucchieri.

BACKGROUND ARCANO: NECROMANZIA

Requisiti: Principiante

Il personaggio ottiene l'Abilità Necromanzia al d4, che usa come Abilità Arcana (vedi anche la sezione ***Poteri e Background Arcani***).

Esperti nella manipolazione dell'Atramento, i Necromanti sono capaci di creare filtri immondi, pericolosi veleni e persino Trapassati Redivivi.

Gnomish Experimenter, di Jesper Ejsing

BACKGROUND ARCANO: SCIENZA FOLLE

Requisiti: Principiante

Il personaggio ottiene l'Abilità Scienza Folle al d4, che usa come Abilità Arcana (vedi anche la sezione ***Poteri e Background Arcani***).

Gli Scienziati Folli (o Inventori) sono geni del loro tempo, capaci di creare marchingegni incredibili e dagli effetti strabilianti...quando funzionano.

Vantaggi di Combattimento

COLPO ALLA TESTA

Requisiti: Principiante; Forza d6; Combattere d8; *Coraggioso*

Diminuisce di 3 le penalità per i Colpi Mirati alla testa quando combatte in mischia contro una Progenie del Flagello di Intelligenza (A) o (M).

L'eroe è particolarmente abile o abituato a prevedere le movenze e gli attacchi dei Morti.

DUELLANTE

Requisiti: Principiante; Agilità d8; Atletica d8

Quando esce dalla Pausa per interrompere un avversario ha +2 al tiro di Atletica per farlo; se ha successo, ha +2 al primo tiro per colpire l'avversario interrotto in quel round. Questo effetto si applica anche quando interrompe un avversario usando il Matto o il proprio Arcano.

Il personaggio è capace di sfruttare gli attimi di esitazione degli avversari per colpire quando meno se lo aspettano.

TIRO ALLA TESTA

Requisiti: Principiante; Sparare d8; *Nervi Saldi*

Diminuisce di 3 le penalità per i Colpi Mirati alla testa quando attacca con un'arma a distanza una Progenie del Flagello di Intelligenza (A) o (M).

L'eroe è esperto nel centrare le teste dei Morti, anticipandone i movimenti caracollanti.

VIA DELL'INFERNO

Requisiti: Navigato; Combattere d8; *Monaco della Misericordia*

Quando il Monaco usa un Attacco Furioso, la Progenie del Flagello (Corrotti esclusi) non beneficia della condizione Vulnerabile sul personaggio. All'inizio del proprio turno un Monaco deve scegliere se e quale Via usare, e non può cambiarla fino al successivo.

L'ira divina si abbatte con più furore sui Morti, portandoli infine alla Morte Ultima.

VIA DEL PARADISO

Requisiti: Navigato; Combattere d8; *Monaco della Misericordia*

Quando il Monaco effettua un attacco senz'armi per infliggere danni non letali, ha +2 al tiro per colpire. All'inizio del proprio turno un Monaco deve scegliere se e quale Via usare, e non può cambiarla fino al successivo.

La salvezza dei Vivi passa dalla redenzione e dal pentimento.

"La vendetta è il duello dei poveri."

[Sebastiano Novi, banchiere]

VIA DEL PURGATORIO

Requisiti: Navigato; Combattere d8; *Monaco della Misericordia*

Il Monaco ha +2 a tutti i tiri per Spingere e per non essere spinto. All'inizio del proprio turno un Monaco deve scegliere se e quale Via usare, e non può cambiarla fino al successivo.

La vita è un continuo cambiamento, un continuo apprendere, un continuo adattarsi.

VIA DEL LIMBO

Requisiti: Eroico; Agilità d8, Spirito d10; *Monaco della Misericordia, Via dell'Inferno, Via del Paradiso, Via del Purgatorio*

Il Monaco è immune alle condizioni Scosso, Distratto e Vulnerabile; se diventa Stordito perde i benefici di questa Via. All'inizio del proprio turno un Monaco deve scegliere se e quale Via usare, e non può cambiarla fino al successivo.

La virtù sta nella mancanza di eccessi, quando il corpo si piega allo spirito.

Vantaggi Professionali

I Vantaggi di Background possono essere presi solo durante la Creazione del Personaggio, o in situazioni particolari anche durante il gioco d'accordo col GM.

ASSOGADORE

Requisiti: Principiante; Agilità d6, Forza d6; Atletica d6, Conoscenze (Flagello) d6

Quando impugna una lancia da Assogadore, l'eroe può effettuare Prese in Lotta e Test di Combattere entro la Portata dell'arma; se una Progenie del Flagello è Vulnerabile, un Assogadore può infliggerle danni non letali. Il personaggio ottiene gratuitamente una lancia da Assogadore, un randello e 20 metri di corda.

Originari della Sardegna, questi Cacciatori di Morti sono abili combattenti specializzati nel catturare le proprie prede invece di distruggerle. Essendo i Morti una merce rara e pericolosa, gli Assogadori ricevono spesso lauti pagamenti da Necromanti, Tanatologi e clienti talvolta anche più stravaganti.

BECCAMORTO

Requisiti: Principiante; Forza d6; Conoscenze (Flagello) d6

I Beccamorti hanno +2 a tutti i tiri di Conoscenze (Flagello) e di Percezione che riguardano l'Atramento, il contagio, e la Razza di una persona. Ricevono una veste da Beccamorto, una maschera da Beccamorto, una lancia, un'accetta dell'Ultima Speranza e una fiala di Cautela.

I Beccamorti sono diventati in quasi tutti i regni i tuttofare della Guerra Macabra e della "Pace Macabra". Sono cioè responsabili della disposizione dei corpi dei Morituri e della gestione dei quartieri dei Corrotti (dove sono presenti), garantendo il contenimento di eventuali incidenti. Portano sempre le caratteristiche maschere da Beccamorto, un'Ultima Speranza e abbondante Cautela.

CAVALIERE

Requisiti: Principiante; Forza d8, Spirito d6, Vigore d6; Cavalcare d8, Combattere d8

Ogni Cavaliere ottiene lo Svantaggio *Giuramento (m)* nei confronti di chi serve, che comporta obbedienza e pronta risposta in caso di chiamata alle armi. In cambio, oltre a potersi aspettare ospitalità presso le sedi del proprio ordine o dei propri superiori, riceve addestramento ed equipaggiamento appropriato, come di seguito.

I Cavalieri sono uomini e donne che hanno prestato un qualche tipo di giuramento o servono un'autorità di qualche tipo, che sia un nobile, il Papa Re o un ordine militare, civile o religioso.

- **Campeador:** questi mercenari spagnoli non devono fedeltà a nessuno, ma tutti seguono i dettami dell'onore cavalleresco. Non hanno lo Svantaggio *Giuramento (m)* ma acquisiscono lo Svantaggio *Codice d'Onore (M)* ed il Vantaggio *Arma Personale: Lancia da Cavaliere*; ricevono un cavallo da sella, una bardatura leggera, una cotta di maglia completa, una spada lunga o un'ascia da guerra, uno scudo medio, e ovviamente una lancia da cavaliere.
- **Cavaliere dello Sperone:** corpo leggero i cui membri fungono da servizio di pattuglia, spie e messaggeri per il Regno di Navarra. Ottengono il Vantaggio *Duellante*, un cavallo da sella, un'armatura di cuoio pesante completa, una spada corta o una scure, un randello, e una Pacificatrice con 12 proiettili leggeri.
- **Cavaliere di San Lazzaro:** ordine religioso del Sacro Romano Impero di Francia, i suoi cavalieri soccorrono sempre coloro che hanno bisogno di aiuto. Acquisiscono lo Svantaggio *Eroico (M)* ed il Vantaggio *Nervi Saldi*; ricevono un cavallo da guerra, una bardatura leggera, una cotta di maglia completa, una spada lunga o un'ascia da guerra, ed uno scudo grande.
- **Cavaliere di Ventura:** appartenenti a piccole compagnie di ventura o addirittura vaganti come singoli mercenari, questi cavalieri non hanno patria né padrone. Non hanno lo Svantaggio *Giuramento (m)* e ottengono il Vantaggio *Duro a Morire*, un cavallo da sella, e 300 fiorini da spendere in equipaggiamento militare di qualsiasi sorta.
- **Cavaliere d'Oltremare:** scampato al crollo di Damasco, quest'ordine ha sede in Portogallo;

i suoi membri sono molto coesi ed eccellono nell'organizzare imprese importanti. Acquisiscono il Vantaggio *Affidabile* e ricevono un cavallo da sella, un giaco di maglia, gambali e cappuccio di cuoio pesante, una spada lunga o un'ascia da battaglia, e uno scudo medio. Inoltre, sono accettati come ufficiali su qualsiasi nave non pirata.

- **Cavaliere Mamelucco:** originari del Sultanato di Sebastopoli, questi abili combattenti a cavallo sono giunti in Italia durante la Seconda Guerra Imperiale. Ottengono il Vantaggio *Cavallerizzo*, un cavallo da sella, una bardatura leggera, un giaco di maglia, gambali e cappuccio di cuoio pesante, una scimitarra, e uno scudo medio.
- **Cavaliere Ordinato:** nominati da nobili di qualche tipo, questi cavalieri hanno solitamente posizioni di responsabilità nelle loro terre. Ottengono il Vantaggio *Comando*, un cavallo da sella, una bardatura leggera, un giaco di maglia, gambali e cappuccio di cuoio pesante, e 300 fiorini da spendere in equipaggiamento militare di qualsiasi sorta.
- **Cavaliere Verde:** formalmente destituiti dalla regina Alessandra Borgia, questi cavalieri continuano a girare l'Europa cercando supporto per la famiglia degli Aragona. Acquisiscono lo Svantaggio *Nemico (m): Borgia* ed il Vantaggio *Uomo dei Boschi*; ricevono un cavallo da sella, un'armatura completa di cuoio pesante, una spada corta o una scure, uno scudo piccolo, un arco cardanico (calibrato con la loro Forza) e 20 frecce.
- **Cavaliere Teutonico:** temuto ordine di cavalieri pesanti, noto per utilizzare anche armi da fuoco di grosso calibro. Ottengono il Vantaggio *Minaccioso*, un cavallo da guerra, una bardatura pesante, una cotta di maglia completa, una spada lunga o un'ascia da battaglia, e un Visconte con 10 proiettili pesanti.
- **Paladino del Sacro Romano Impero:** questi impressionanti e fedelissimi campioni del Papa Re vestono corazze potenziate su possenti stalloni. Il loro *Giuramento* diventa *Maggiore*, e ricevono un cavallo da guerra, una bardatura pesante, un corsetto ed un bracciale di piastre, un bracciale potenziato, un elmo pesante chiuso, dei gambali di maglia, una spada lunga o un'ascia da battaglia ed uno scudo grande.

CAVALLERIZZO

Requisiti: Principiante; Agilità d6; Cavalcare d8

Ottengono +2 a tutti i tiri di Cavalcare quando sono a cavallo, a patto che non abbiano penalità dovute all'Ingombro.

I cavallerizzi sono fantini esperti nel combattere e nell'eseguire qualsiasi genere di manovra con la propria cavalcatura.

CERUSICO

Requisiti: Principiante; Intelligenza d6, Spirito d6; Conoscenze (Medicina) d6, Guarigione d6

Quando fa un qualsiasi tiro di Guarigione su una creatura, un Cerusico può tirare anche il dado di Conoscenze (Medicina) e tenere il più alto (tira comunque un solo Dado del Destino). Riceve inoltre degli Strumenti da Cerusico e due Kit di Primo Soccorso.

I Cerusici sono medici abili, che hanno accumulato sia le conoscenze accademiche che l'esperienza sul campo per poter salvare molte vite.

FABBRICANTE SPECIALIZZATO

Requisiti: Principiante; Conoscenze (un tipo di artigianato) d8, Riparare d6

Quando prende questo Vantaggio, il personaggio deve scegliere una Conoscenza per la quale soddisfa il requisito di *Fabbricante Specializzato*; quando usa tale Conoscenza all'inizio della creazione di un oggetto ottiene, per ogni successo e incremento, anche un rilancio su un tiro di Riparare durante la creazione dell'oggetto, che può giocare anche su un fallimento critico. Per utilizzare un rilancio deve tuttavia spendere nuovamente il costo in materie prime per il tiro. Questo Vantaggio può essere acquisito più volte per Conoscenze diverse.

Che sia per necessità o per vocazione, buona parte degli artigiani si specializza in un particolare tipo di manifattura, studiando processi, materiali e componenti migliori per realizzare le loro creazioni.

GIANNIZZERO

Requisiti: Principiante; Forza d8; Atletica d6, Combattere d6, Sparare d6; *Comando*

Ottiene il Vantaggio *Mantenete la Posizione!*, un corpetto in aramide, gambali di cuoio pesante, un cappuccio di maglia, un falcione, uno Sparviero con 12 proiettili medi, e una granata a scelta.

Questo corpo di mercenari nato nella Lega della Terrasanta è spesso usato per rimpolpare le fila nei plotoni più scarni, dove forniscono guida e supporto come soldati scelti.

GUISCARDO

Requisiti: Principiante; Intelligenza d6; Arte del Furto d6, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d6, Persuasione d6

Un guiscardo ha +2 a tutti i tiri per mentire o ingannare qualcuno, compreso barare al gioco e contrattare. Ottiene inoltre il Vantaggio *Contatti*, che può usare solo in ambienti malfamati.

Truffatori, imbroglioni, fanfaroni, bari e bricconi abbondano un po' ovunque, ma i guiscardi fanno di tutto ciò un'arte in cui eccellere e formano spesso piccoli gruppi o gilde che si aiutano a vicenda.

INQUISITORE TEUTONICO

Requisiti: Principiante; Conoscenze (Flagello) d6, Furtività d6, Percezione d6, Ricerca d6; *Bassifondi*

Un Inquisitore Teutonico ottiene lo Svantaggio *Giuramento (M): Inquisizione Teutonica*, ma anche i Vantaggi *Investigatore* e *Senso del Pericolo*. Riceve inoltre una Misericordia, una Berettina e 10 proiettili leggeri.

L'Inquisizione Teutonica è un'istituzione potente e temuta, il cui compito è scovare untori, marrani, spie, necromanti e traditori. I suoi membri sono sempre silenziosi, vigili e pronti a tutto.

LANZICHENECCO

Requisiti: Principiante; Atletica d6, Combattere d6, Provocare d6; *Soldato*

Un Lanzichenecco ottiene il Vantaggio *Istigare*, e quando ha successo in un Test di Provocare ottiene i benefici del Vantaggio *Primo Colpo* nei confronti della creatura provocata. Riceve inoltre una cotta di maglia completa, una picca, una Rondella, e una Pigna a frammentazione o un Pestello.

Storico corpo mercenario della Federazione Teutonica, questo gruppo di picchieri è noto per la spavalderia e l'arroganza mostrata sul campo, che spesso fa perdere la testa agli avversari.

rougha a man, di seunghee lee

LUPO DI MARE

Requisiti: Principiante; Forza d6; Navigare d8

Il personaggio acquisisce il Vantaggio *Mano Ferma*, ha +2 a tutti i tiri di Navigare e ai tiri di Sopravvivenza per orientarsi; ottiene una giacca di cuoio leggero, una spada corta o una scure, una pistola ad acciarino con 10 munizioni e una bussola o un sestante.

Che siano fanti di marina, pirati, contrabbandieri o onesti naviganti, i lupi di mare si riconoscono sempre per le storie che raccontano, lo sguardo profondo come l'oceano e la capacità di stare sul ponte di un vascello in mezzo alla burrasca.

MASTRO ARTIGIANO

Requisiti: Principiante; Intelligenza d8; Riparare d8

Quando un Mastro Artigiano ottiene un incremento su un tiro di Riparare per creare un oggetto, ottiene un Punto Miglioramento (PM) invece di ridurre il numero di successi necessari. Al termine della creazione il Mastro Artigiano ottiene un Capolavoro se ha ottenuto più PM rispetto a quelli di un altro Capolavoro simile (stesso oggetto) creato da lui; questo vale anche se il Capolavoro in questione è andato distrutto. Se non ha creato un Capolavoro, è un oggetto comune di buona fattura. Se crea un Capolavoro, annota quanti PM ha ottenuto (per futuri Capolavori) e spende PM per applicare Miglioramenti all'oggetto: questi sono concordati di volta in volta con il GM a seconda dell'oggetto e del contesto, ad esempio +1 ai tiri per colpire, +1 ai danni, +1Armatura, -25% peso, -1 dado di Forza Minima. Non è possibile applicare più volte lo stesso Miglioramento, ed il costo in PM di un Miglioramento è pari a metà dei successi totali per la creazione di un oggetto, arrotondato per eccesso. In generale è molto difficile acquistare dei Capolavori, ma se si desidera venderli il valore aumenta del 100% per ogni Miglioramento applicato.

Chiunque è in grado di seguire uno schema o realizzare l'ennesima copia di un oggetto; i mastri artigiani non si accontentano, cercando di creare oggetti unici e capolavori senza precedenti, superando loro stessi e rifiutando la banalità.

ESEMPIO: UN CAPOLAVORO

Alecto de la Parabola, congegnera e Mastra Artigiana, sta creando un Pestello, per il quale ha bisogno di 3 successi. Al termine della creazione ha ottenuto 2 PM: aveva già creato un Pestello con 1 PM, che era un Capolavoro; dunque, anche questo è un Capolavoro. Il costo in PM di un Miglioramento è la metà dei successi necessari, approssimata per eccesso, cioè 2. Alecto può quindi applicare un Miglioramento: d'accordo con il GM, decide di aggiungere 1/2/4 agli intervalli di Gittata. Se proverà a creare un altro Pestello, otterrà un Capolavoro solo con 4 PM o più, anche se quello precedente andasse distrutto.

MONACO DELLA MISERICORDIA

Requisiti: Principiante; Spirito d6; Combattere d6; *Povero*

Tutti i Monaci e le Monache della Misericordia acquisiscono lo Svantaggio *Pacifista (M)* nei confronti dei Vivi, e il Vantaggio *Studente di Arti Marziali*. Sono accolti nelle strutture religiose e solitamente anche dalla brava gente, ma seguono i dettami di una vita frugale e utile alla comunità. Ricevono inoltre un saio, un paio di guanti sacri detti Chiroteche, e due armi speciali (vedi di seguito). Queste non possono essere comprate in nessun negozio, e nelle mani di chiunque non sia un Monaco della Misericordia contano come Armi Improvvisate.

Chiroteche: 1 punto di Armatura, PA 1 ai danni senz'armi, Peso 2.
Incensiere Ferrato: danni For+d4, 1 mano, *Snodata*, Portata 1, Peso 2.
Pastorale Ferrato: danni For+d6, 2 mani, *Difensiva*, Portata 1, Peso 4.

Questi monaci erranti compiono il loro sacro ufficio proteggendo gli indifesi e dando ai Redivivi, la Morte Ultima, l'Ottavo Sacramento. Esperti sia nel combattimento a mani nude che con armi speciali del loro ordine, non nuocciono mai ai Vivi, che cercano di stordire o rendere inoffensivi.

"Tutti per uno, e Dio per gli altri."

[motto dei Moschettieri d'Aquitania]

MOSCHETTIERE

Requisiti: Principiante; Forza d6, Vigore d6; Sparare d8; *Coraggioso*

Un moschettiere ottiene il Vantaggio *Volontà di Ferro* e riceve un corpetto in aramide, gambali di cuoio pesante, una Carabina con 14 proiettili medi, e un cappello con una piuma.

Gruppo di fucilieri mercenari del regno di Aquitania, sono noti per le loro prodezze e per i larghi cappelli con piume multicolori che portano in battaglia.

SILENTE

Requisiti: Principiante; For d6; Furtività d6, Ricerca d6, Sparare d6; *Mano Ferma*

I Silenti ottengono lo Svantaggio *Giuramento (m): Beretta* e il Vantaggio *Ladro*; ricevono inoltre un'armatura di cuoio leggero completa, un ampio mantello grigio, due Misericordie, un Petrinale lungo, 10 proiettili leggeri e 5 pallini e polvere nera.

Organizzazione alle dipendenze delle Egregie Industrie Beretta, i suoi membri sono cecchini silenziosi e spie esperte.

TANATOLOGO

Requisiti: Principiante; Conoscenze (Flagello) d8, Spirito d6

Un Tanatologo soffre dello Svantaggio *Estraneo (m)* se la sua professione diventa palese; ha però +2 a tutti i tiri di Conoscenze (Flagello) e quando incontra una Progenie del Flagello può, spendendo un round intero, fare un tiro contrapposto di Conoscenze (Flagello) con l'Intelligenza della creatura. Per ogni successo e incremento può conoscere i valori di 3 dei suoi Tratti o Statistiche Derivate.

Spesso confusi con i Necromanti, i Tanatologi sono assidui studiosi del Flagello e dei Trapassati; che questo sia a fin di bene o per scopi malvagi, dipende dalle intenzioni del singolo. Gli studi approfonditi, spesso anche con cavie "vive", danno ai Tanatologi una conoscenza del Flagello superiore alla media, ma spesso anche una cattiva fama.

VEDOVA

Requisiti: Principiante; Forza d6, Intelligenza d6; Atletica d6, Combattere d6, Sparare d6; *Veloce*

Una Vedova soffre dello Svantaggio *Ricercato (m)* nell'Impero Upirita. Se effettua un attacco o un Test con un'arma su asta e un attacco con una pistola nello stesso round, ignora 2 punti di Penalità da Azioni Multiple. Una Vedova riceve un'armatura completa di cuoio leggero, un'arma su asta qualsiasi, una pistola doppia, e 10 pallini e polvere nera.

Organizzazione storicamente composta di sole donne, un tempo rinomate Cacciatrici di Morti e ora sciolte dall'Impero Upirita, sono agili guerriere esperte nell'uso combinato di armi su asta e armi da fuoco.

VENATOR

Requisiti: Principiante; Forza d8, Vigore d6; Combattere d8; *Nervi Saldi*

Un Venator ha +2 a tutti i Test di Combattere; se in un turno effettua un Test di Combattere e un attacco con un'arma su asta, e il Test ottiene un incremento, l'attacco non ha penalità da Azioni Multiple. Ogni Venator riceve un giaco di maglia, gambali e cappuccio di cuoio pesante, e un'arma su asta qualsiasi.

La tempra e l'abilità di questo gruppo di combattenti sceltissimi li rende capaci di grandi prodezze sul campo di battaglia, dove eccellono nell'uso delle armi su asta. Vagano spesso come mercenari o, come si fanno chiamare, "liberi professionisti".

Alia, di Antonio Stappaerts

Vantaggi Folli

ARMATURA POTENZIATA

Requisiti: Principiante

Il personaggio ottiene un singolo pezzo (a scelta) di Armatura Potenziata.

Mettere le mani su una parte di una corazza potenziata è il sogno di molti avventurieri.

CARROZZONE

Requisiti: Principiante; Cavalcare d6 o Navigare d6 o Pilotare d6

Il personaggio ottiene una cavalcatura, veicolo o imbarcazione a scelta con un costo inferiore a 10.000 fiorini. Mentre si trova su un veicolo, imbarcazione o cavalcatura di sua proprietà, può rinvenire un oggetto qualsiasi come se avesse il Vantaggio *Riciclatore*; le dimensioni dell'oggetto sono limitate a quelle del veicolo, cavalcatura o imbarcazione. Il GM ha comunque l'ultima parola su cosa può essere trovato.

Alcune persone fanno fatica a separarsi dalle proprie cose, anche quelle apparentemente più inutili, sostenendo che "prima o poi tutto può servire a qualcosa".

CONFONDERE LA PROGENIE

Requisiti: Principiante; *Corrotto*; Intelligenza d6, Spirito d6

Come azione, il personaggio può fare un tiro contrapposto di Spirito contro una Progenie del Flagello di Intelligenza (A) o (M) che riesce a vedere. Con un successo, la creatura diventa Scossa; con un incremento, può farla muovere del suo Passo in una direzione a scelta, dopodiché la creatura è comunque Scossa. Se utilizzato su una creatura già Scossa, questo effetto non può causare Ferite.

Alcuni Corrotti hanno la capacità innata di influenzare le azioni dei Morti. Questa rara abilità, indubbiamente utile, ha contribuito purtroppo a rafforzare l'odio verso i Corrotti, spesso visti come Untori o Necromanti.

CORRUZIONE

Requisiti: Veterano; *Mondo*; Vigore d8

Quando il personaggio viene infettato, dopo alcuni giorni di convalescenza febbrile e dolorosa, diventa a tutti gli effetti un Corrotto. Questo effetto può rimanere latente per un certo tempo (a discrezione del GM), dopodiché il personaggio subisce in qualche modo infezione indiretta e diventa comunque un Corrotto.

Che sia dopo aver affrontato orrori indicibili o per un'esposizione minima ma prolungata, è possibile che un Mondo contragga il Flagello in forma lieve, riuscendo a superare l'Agonia.

DOMINARE LA PROGENIE

Requisiti: Eroico; *Strige*; Spirito d8

Come azione, il personaggio può fare un tiro contrapposto di Spirito contro una Progenie del Flagello che riesce a vedere. Con un successo, la creatura diventa Scossa; con un incremento, può farla muovere del suo Passo in una direzione a scelta, dopodiché la creatura è comunque Scossa. Se utilizzato su una creatura già Scossa, questo effetto non può causare Ferite.

Le Strigi possono sviluppare, in maniera simile ai terrificanti Egemoni, una forma di controllo sulla Progenie del Flagello. Tuttavia, pur non avendo il controllo completo, riescono a influenzare persino i Corrotti, o altre Strigi.

GABBARE I MORTI

Requisiti: Principiante; Intelligenza d8, Spirito d6; Persuasione d6

Il personaggio ha +2 a tutti i Test di Abilità basate su Intelligenza, e può usarli anche sulla Progenie del Flagello di Intelligenza (A) o (M).

Il personaggio è dotato di una gestualità innata ed empatica, che riesce ad influenzare perfino il livello di coscienza residua dei Morti, ed è estremamente efficace sui Vivi.

IMMUNITÀ PROFONDA

Requisiti: Principiante; *Reprobo*; Spirito d6, Vigore d6

Tutti i Poteri di Necromanzia hanno -2 per essere attivati sul personaggio e, se infliggono danni, questi sono ridotti di 2. Il personaggio ha inoltre +2 a tutti i tiri per resistere o liberarsi dai loro effetti. Gli stessi modificatori si applicano con le eventuali Capacità Speciali della Progenie del Flagello. Inoltre, il personaggio ha +2 ai tiri di Vigore per non venire contagiato dal Flagello.

La forte immunità al Flagello dei Reprobi contrasta talvolta anche i veleni dei Necromanti e le capacità più occulte di Chimere ed Abomini.

METAMORFOSI

Requisiti: Navigato; *Reprobo*; Vigore d8

Quando il personaggio viene infettato, dopo alcuni giorni di convalescenza, diventa a tutti gli effetti un Corrotto. Questo effetto può rimanere latente per un tempo indefinito.

Nonostante la spiccata resistenza al Flagello, è comunque possibile che un Reprobo lo contragga; anche in questi casi, è più che plausibile che il suo corpo si adatti, contenendo la malattia e diventandone portatore sano.

MISERERE

Requisiti: Principiante; *Mondo*; Intelligenza d6, Spirito d6

Il personaggio ottiene un Punto Abilità; inoltre, ottiene un Punto Abilità ogni volta che acquisisce uno dei seguenti Vantaggi: *Allerta, Calcolatore, Comando, Coraggioso, Duro a Morire, Ancora più Duro a Morire, Impeto, Nervi Saldi, Nervi Saldi Migliorato, Senso del Pericolo, Volontà di Ferro, Volontà di Ferro Migliorata.* Un personaggio può accumulare i Punti Abilità ottenuti con *Miserere* solo se non può spenderli immediatamente in nessun altro modo.

La capacità di adattamento tipica degli umani è stata spinta al limite dalla Piaga del Flagello, e i diversi gradi di immunità delle altre razze hanno in qualche modo affievolito questa caratteristica. Coloro che non si perdono mai d'animo imparano sempre qualcosa, anche dagli eventi più disperati.

PROTESI MECCANICA

Requisiti: Principiante; parte del corpo mancante

Il personaggio riesce a procurarsi in qualche modo una Protesi Meccanica adatta al suo handicap. Per poter beneficiare di questo Vantaggio il personaggio deve aver accesso ai servizi di un cerusico e di un congegnere. La protesi annulla gli effetti di uno Svantaggio corrispondente ad una Lesione Permanente. Per ulteriori dettagli sulle Protesi Meccaniche, vedi la sezione ***Equipaggiamento***.

Che sia tra i veterani di guerra o tra le persone con handicap naturali, le Protesi Meccaniche hanno molto successo, a patto di potersele permettere.

"Ride bene chi ride ultimo."

[detto dei Guiscardi italiani]

RISO SARDONICO

Requisiti: Principiante; *Mondo*; contagiato dal Flagello (speciale)

Questo Vantaggio è ottenuto immediatamente e gratuitamente da un personaggio Mondo quando capisce di essere stato contagiato dal Flagello, e non può essere ottenuto in nessun altro modo.
Il personaggio ottiene un Obolo (Benny) extra per sessione; tutti i suoi attacchi contro le Progenie del Flagello hanno +1 a colpire e ai danni, e il personaggio ignora le penalità delle Ferite inflittegli da queste creature, così come ogni tipo di Paura prodotto da loro. Inoltre, se diventa Incosciente a causa di una Progenie del Flagello, ha a disposizione un ultimo round per agire normalmente. Quando acquisisce questo Vantaggio il personaggio può decidere se considerare Corrotti e Strigi come Progenie del Flagello o meno (non può cambiare in seguito).

Capire di essere condannati ad una morte orribile e di avere ancora pochi giorni da vivere è un'esperienza che cambia la maggior parte delle persone.

RISVEGLIO

Requisiti: Veterano; *Strige*; Spirito d8

Quando prende questo Vantaggio, una Strige può acquisire un qualsiasi Vantaggio anche se non ne rispetta i Requisiti, a patto che non sia un Vantaggio Leggendario e che non sia la versione Migliorata di un Vantaggio.

Sebbene i ricordi e la mente della vita precedente al trapasso vadano dissolvendosi, capita talvolta che alcune Strigi abbiano delle epifanie, lampi di ricordi perduti che tornano a galla improvvisamente.

SENSI MACABRI

Requisiti: Principiante; *Strige*; Intelligenza d6; Percezione d8

Una strige ha +2 a tutti i tiri di Percezione che riguardano l'Atramento e le Progenie del Flagello; inoltre può, spendendo un round intero, conoscere la Razza o la natura di tutte le creature che è in grado di vedere.

Sebbene i sensi delle Strigi siano come ovattati, l'Atramento che le sostiene dona spesso loro una sorta di sesto senso, che percepisce la presenza e il tipo di sostanze affini.

"Anche la santità è una tentazione."

[Giovanni Camoglio, drammaturgo]

STAKANOVISTA

Requisiti: Principiante; Spirito d6; *Volontà di Ferro*

Dopo aver lavorato per 4 ore alla creazione di un oggetto, uno Stakanovista pesca due Carte Azione in più a tutti i tiri successivi, purché le ore di lavoro siano consecutive. Questo bonus è cumulabile: spendendo 12 ore consecutive uno Stakanovista pesca 2 carte in più al secondo tiro e 4 al terzo. Il personaggio è comunque soggetto alla Fatica (solitamente si richiede un tiro di Vigore a -2 per lavorare più di 8 ore di fila).

I lavoratori più infaticabili sono spesso spinti dal senso del dovere o da una passione travolgente, riuscendo a dare il meglio anche dopo lunghe ore di fatica e concentrazione.

SANTITÀ LATENTE

Requisiti: Eroico; *Reprobo*; Vigore d8; Conoscenze (Flagello) d12

Il personaggio acquisisce lo Svantaggio *Segreto (m): Santità*; ottiene inoltre la capacità di estrarre Manna dal proprio corpo. Una volta al giorno, chiunque può tentare su di lui un tiro di Guarigione o Conoscenze (Medicina), entrambi con un -2: con un fallimento il Reprobo subisce una Ferita, con un successo subisce un livello di Fatica ma si ottiene 1 dose di Manna, con un incremento si ottiene 1 dose di manna senza che il Reprobo subisca Ferite o Fatica. Ogni tentativo dopo il primo in un singolo giorno infligge automaticamente una Ferita e un livello di Fatica al Reprobo.

Fenomeno rarissimo, poco studiato e altrettanto poco compreso, può succedere che alcuni Reprobi producano quantità minime ma tangibili di Manna. Spesso questa capacità è tenuta nascosta, anche perché riuscire a sfruttarla è difficile e doloroso, e agli occhi di molti, redditizio.

VIGORE MACABRO

Requisiti: Eroico; *Corrotto*; Vigore d6

Il dado di Vigore del Personaggio diventa d8 (questo è l'unico modo con cui un Corrotto può ottenere permanentemente Vigore d8).

Talvolta la simbiosi con l'Atramento diventa talmente radicata nel corpo di un Corrotto che la sostanza stessa sostiene il suo organismo, dandogli maggior robustezza.

Vantaggi di Potere

CATARSI

Requisiti: Navigato; Spirito d8; Fattucchieria d8, Persuasione d8

Quando il Fattucchiere fa terminare volontariamente un Potere che ha attivo su una creatura, rimuove le condizioni Scosso, Distratto e Vulnerabile da quella creatura. Non è possibile usare questo effetto nello stesso round in cui è stato attivato il Potere.

Sono in molti a testimoniare che, dopo aver assistito ad uno spettacolo o una performance di un'artista, ci si sente più liberi e sereni. Per un Fattucchiere esperto evocare queste sensazioni è quasi un gioco da ragazzi.

DISTILLATO MACABRO

Requisiti: Navigato; Intelligenza d8; Conoscenze (Flagello) d8, Necromanzia d8

Quando crea un Potere, il Necromante può spendere dosi di Atramento aggiuntive durante la preparazione; ogni 2 dosi di Atramento aggiuntive diminuiscono di 1 il costo in PP del Potere.

I Necromanti che approfondiscono maggiormente la loro conoscenza del Flagello sono capaci di realizzare, a partire dall'Atramento, una sorta di distillato simile all'Ambrosia, che dona maggiore forza alle loro pozioni.

Kalkstein, di Yama Orce

NUOVI POTERI

Requisiti: Principiante; *BA qualsiasi*

Il personaggio apprende due nuovi Poteri (ciascuno con un Aspetto specifico), oppure un nuovo Potere e un nuovo Aspetto per un Potere che possiede (anche quello appena acquisito). Questo Vantaggio può essere preso più volte.

Alchimisti, Fattucchieri, Inventori e Necromanti amano creare nuovi rimedi e congegni, che siano del tutto originali o modifiche di ciò che già conoscono.

SOVRACCARICO

Requisiti: Navigato; Intelligenza d8; Riparare d8, Scienza Folle d8

Quando un Potere dell'Inventore viene attivato, l'utilizzatore può decidere di applicare uno o più Modificatori senza aumentare il costo in PP del Potere; se lo fa, la sua Durata non può essere prolungata e al termine del Potere (per qualsiasi causa, ma non se non si attiva) il congegno si rompe, richiedendo 1 ora e un tiro di Riparare per poter essere usato nuovamente.

Alcuni inventori spingono le loro creazioni al limite del sostenibile, mandando in sovrapressione o sforzando al limite molle e ingranaggi, spesso seminando panico e sgomento tra gli astanti.

SPERIMENTATORE

Requisiti: Navigato; Intelligenza d8; Alchimia d8, Ricerca d8

Quando crea un Potere (che possiede), l'Alchimista può spendere 3PP in più e applicare un Aspetto che non possiede, purché appartenga al BA: Alchimia.

L'arte dell'Alchimia ha sempre trovato un modo per aggirare ogni vincolo posto dalla materia. Gli adepti più abili e ambiziosi sono fedeli a questo principio e sono capaci di modificare i propri preparati secondo le necessità.

Vantaggi Leggendari

DIES IRAE

Requisiti: Leggendario; *Mondo*; Spirito d10

Il personaggio infligge 1d6 danni extra contro tutte le Progenie del Flagello. Quando acquisisce questo Vantaggio il personaggio può decidere se considerare Corrotti e Strigi come Progenie del Flagello o meno (non può cambiare in seguito).

Con la vecchia umanità che sembra destinata ad un lento ma inesorabile tramonto, alcuni Mondi sono pervasi da una furia incontrastata nei confronti del Flagello e delle sue Progenie.

GRAN FINALE

Requisiti: Leggendario; Spirito d10; Esibirsi d8, Fattucchieria d10

Il Fattucchiere può, come azione, far terminare volontariamente tutti i Poteri che ha attivi; per ogni Potere interrotto, può scegliere una creatura che riesce a vederlo e a sentirlo: questa diventa Distratta e Vulnerabile fino all'inizio del prossimo turno del Fattucchiere, che non può andare in Pausa al turno successivo.

Come i grandi artisti provocano scrosci di applausi, e i furti mirabolanti causano scalpore e clamore, così un Fattucchiere sa uscire di scena col botto, lasciando tutti a bocca aperta.

MARCHINGEGNO PERFEZIONATO

Requisiti: Leggendario; Intelligenza d10; Conoscenze (Congegni) d8, Scienza Folle d10

Quando ottiene questo Vantaggio, l'Inventore sceglie un congegno collegato a uno dei suoi Poteri: quell'invenzione non conta più nel numero dei Poteri mantenuti attivi, non causa mai un Disastro, e l'utilizzatore ha +1 a tutti i tiri per utilizzarla (sia Scienza Folle che eventualmente Sparare). Questo Vantaggio può essere preso più volte su congegni differenti (anche per lo stesso Potere).

Dopo lungo tempo di pratica e continue modifiche e miglioramenti, finalmente un Inventore può realizzare un'invenzione stabile, facile da usare e che non rischia di saltare per aria.

MASTRO ALCHIMISTA

Requisiti: Leggendario; possiede 11 Aspetti diversi; Intelligenza d10; Alchimia d10

Un Maestro Alchimista dimezza il tempo necessario a creare normalmente un Potere; inoltre, quando deve tirare sulla Tabella degli Incidenti Alchemici, può modificare il risultato di 1 più il numero di successi e incrementi su un tiro di Intelligenza. Aumentare un risultato sopra 20 fa ricominciare da 1, e viceversa.

Avendo accumulato anni di esperimenti, prove e pratica senza sosta, la mente, le mani e la memoria di un Maestro Alchimista funzionano come un meccanismo perfetto.

OLTRE LA SOGLIA

Requisiti: Leggendario; *Corrotto*; Spirito d12

Quando l'eroe muore, invece di pescare Carte Azione per determinare se si rialza come Ossesso o come Strige, diventa automaticamente una Strige. Questo effetto può rimanere latente per un certo tempo (a discrezione del GM), dopodiché il personaggio comincia a corrompersi e deperire e diventa comunque una Strige.

Alcuni Corrotti sono soggetti ad un fenomeno raro e strabiliante, ossia la trasformazione in Strige. Talvolta questa avviene lentamente e senza apparenti cause scatenanti, altre volte in maniera repentina a causa di una morte violenta.

SIGNORE DEL FLAGELLO

Requisiti: Leggendario; Intelligenza d10, Spirito d8; Necromanzia d10

Quando crea un Potere, il Necromante deve spendere una dose di Atramento in meno (minimo 1). Inoltre, quando attiva un Potere benefico, non ha penalità dovute al numero di Poteri di Alchimia o Necromanzia già attivi sul bersaglio. Infine, quando attiva un Potere nocivo ha +1 al tiro di attivazione.

Che sia per esperienza secolare o per una propensione innata a quest'arte macabra, alcuni Necromanti sembrano infondere nell'Atramento la loro volontà, che si piega ai loro scopi e supera i normali vincoli degli organismi.

Tabelle Riassuntive

Abilità

Nome
Le Abilità contrassegnate dal simbolo ❖ sono ottenute gratuitamente al d4 alla Creazione del personaggio.
Alchimia (Intelligenza): Abilità Arcana per il BA: Alchimia.
Arte del Furto (Intelligenza): Mano lesta, borseggio, scassinare, falsificare e altre attività losche.
❖ **Atletica (Agilità):** Coordinazione globale e capacità atletiche; arrampicarsi, saltare, nuotare, sciare, scagliare, afferrare al volo, prese in lotta.
Battaglia (Intelligenza): Strategia, tattica, comprensione delle missioni militari; usata nelle Battaglie di Massa.
Cavalcare (Agilità): Controllare e condurre bestie addomesticate e veicoli a trazione animale.
Combattere (Agilità): Combattimento corpo a corpo, con e senza armi.
Conoscenze (*campo*) (Intelligenza): Conoscenze specifiche per il campo scelto; ad esempio: *Storia, Medicina, Congegni, Flagello,* ecc...
❖ **Conoscenze Comuni (Intelligenza):** Conoscenza generale del proprio mondo.
Esibirsi (Spirito): Cantare, danzare, suonare, recitare e altre forme di espressione artistica; include la dissimulazione e la recitazione con lo scopo di ingannare il prossimo.
Fattucchieria (Spirito): Abilità Arcana per il BA: Fattucchieria
❖ **Furtività (Agilità):** Intrufolarsi, nascondersi, muoversi silenziosamente.
Gioco d'Azzardo (Intelligenza): Abilità nei giochi d'azzardo e di logica.
Guarigione (Intelligenza): Curare malattie, intossicazioni, Ferite; raccogliere e analizzare indizi medico-legali.
Intimidire (Spirito): Influenzare gli altri tramite minacce.
Navigare (Agilità): Condurre e manovrare barche, navi e altri natanti.
Necromanzia (Intelligenza): Abilità Arcana per il BA: Necromanzia
❖ **Percezione (Intelligenza):** Consapevolezza, attenzione e percezione sensoriale.
❖ **Persuasione (Spirito):** Capacità di convincere gli altri tramite carisma, logica e inganno.
Pilotare (Agilità): Condurre e manovrare mezzi meccanici a motore, sia terrestri che aerei.
Provocare (Intelligenza): Insultare o deridere l'avversario; solitamente usata in un Test.
Ricerca (Intelligenza): Cercare attivamente informazioni e indizi, principalmente di tipo visivo.
Riparare (Intelligenza): Aggiustare e creare oggetti a partire da materie prime o parti elementari.
Scienza Folle (Intelligenza): Abilità Arcana per il BA: Scienza Folle
Sopravvivenza (Intelligenza): Orientarsi, trovare riparo, cibo e acqua nelle terre selvagge, seguire tracce.
Sparare (Agilità): Precisione nell'uso di armi da tiro.

Svantaggi

Nome
*Gli Svantaggi in **grassetto colorato** sono stati introdotti in Proxima Forsan.*
Analfabeta (Minore): Non sa leggere né scrivere.
Anemico (Minore): -2 ai tiri di Vigore per resistere alla Fatica.
Anziano (Maggiore): -1 ai tiri di Agilità, Forza, Vigore, -1 al Passo e al dado per correre, ma ottiene 5 punti in più per le abilità associate a Intelligenza.
Arrogante (Maggiore): Vuole umiliare l'avversario, sfida il nemico più potente.
Avido (Maggiore o Minore): Ossessionato dalla ricchezza e dai beni materiali.
Brutto (Maggiore o Minore): -1 o -2 ai tiri di Persuasione.
Cauto (Minore): Deve sempre pianificare e/o eccede nella cautela.
Chiacchierone (Minore): Non sa custodire segreti, rivela informazioni private.
Cieco (Maggiore): -6 ai tiri che richiedono la vista (ma ottiene un Vantaggio gratuito).
Codice d'Onore (Maggiore): Mantiene sempre la parola e agisce da gentiluomo.
Curioso (Maggiore): Vuole sempre sapere tutto e scoprire ogni mistero.
Desiderio di Morte (Minore): Disposto a morire pur di raggiungere un grande obiettivo.
Dipendenza (Maggiore o Minore): Dipendente da qualcosa, la cui mancanza può causare Fatica.
Duro d'Orecchi (Maggiore o Minore): -4 ai tiri di Percezione per sentire, o fallimento automatico se Maggiore.
Eccentrico (Minore): Un atteggiamento persistente che può infastidire gli altri.
Eroico (Maggiore): Aiuta sempre chi ne ha bisogno.
Esitante (Minore): Pesca due carte azione e tiene la peggiore (tranne in caso di Jolly).
Estraneo (Maggiore o Minore): Escluso dal tessuto sociale locale, -2 ai tiri di Persuasione. Se Maggiore, non gode dei diritti legali (o altro effetto significativo).
Fissazioni (Maggiore o Minore): Credi in qualcosa di strano che causa problemi occasionali o frequenti.
Fobia (Maggiore o Minore): Paura irrazionale di qualcosa: -1 o -2 ai tiri sui Tratti in presenza dell'oggetto della fobia.
Giovane (Maggiore o Minore): Se Minore, 4 punti per gli attributi e 10 per le abilità, ma ottiene un Benny aggiuntivo per sessione; dovrebbe prendere lo Svantaggio *Piccolo*. Se Maggiore, 3 punti per gli attributi e 10 per le abilità, ma ottiene due Benny aggiuntivi, e ottiene lo Svantaggio *Piccolo*.
Giuramento (Maggiore o Minore): Votato a una causa.
Goffo (Maggiore): -2 ai tiri di Atletica e Furtività.
Guercio (Maggiore): -2 alle azioni con "bersaglio" a distanza di 5" o più (10 metri).
Implacabile (Maggiore o Minore): Pronto a tutto pur di riuscire, "il fine giustifica i mezzi".
Impulsivo (Maggiore): Agisci prima di pensare.
Invidioso (Maggiore o Minore): Invidioso delle proprietà o dei successi altrui.
Leale (Minore): Non tradiresti mai i tuoi amici e alleati.
Lento (Maggiore o Minore): Passo -1, il dado per correre peggiora di un tipo; se Maggiore, ulteriore -2 al Passo e -2 ai tiri di Atletica e per resistere ad Atletica. Non può prendere Pieveloce.

Nome
Lingua Attorcigliata (Maggiore): Non trova le parole o si ingarbuglia. -1 ai tiri di Intimidire, Persuasione, Provocare.
Luddista (Maggiore): rifugge la tecnologia e cerca sempre un'alternativa "alla vecchia maniera".
Meschino (Minore): -1 ai tiri di Persuasione.
Mite (Minore): -2 ai tiri di Intimidire.
Muto (Maggiore): Non può parlare.
Nemico (Maggiore o Minore): Un nemico ricorrente.
Non Sa Nuotare (Minore): -2 ai tiri di Atletica per nuotare; nuotando ti sposti di 1 metro per round (0,5").
Obeso (Minore): +1 alla Taglia, -1 al Passo, usi il d4 come dado per la corsa. Considera la For come peggiore di un tipo di dado per i requisiti di For Min delle armature.
Obiettivo (Maggiore o Minore): Un importante obiettivo personale guida le azioni dell'eroe.
Ostinato (Minore): Vuoi sempre avere ragione e raramente ammetti di esserti sbagliato.
Pacifista (Maggiore o Minore): Combatti solo per difenderti (Minore); non combatti in nessun caso (Maggiore).
Permaloso (Maggiore o Minore): Suscettibile agli attacchi personali. -2 o -4 ai tiri per resistere a Provocare.
Piccolo (Minore): -1 alla Taglia (e quindi -1 alla Robustezza). La Taglia non può essere ridotta oltre -1.
Povero (Minore): Inizi con metà dei fondi iniziali e rimani spesso al verde.
Presuntuoso (Maggiore): Credi di poter fare qualsiasi cosa.
Responsabilità (Maggiore o Minore): Responsabilità che impegnano l'eroe per 20 (Minore) o 40 (Maggiore) ore ogni settimana.
Ricercato (Maggiore o Minore): Sei ricercato dalla legge.
Sanguinario (Maggiore): Non fa prigionieri.
Scarsa Manualità (Minore): -2 quando usa dispositivi meccanici o elettrici.
Segreto (Maggiore o Minore): Un segreto oscuro nel passato del personaggio.
Sfortuna (Maggiore): Un Benny in meno a inizio sessione.
Sospettoso (Maggiore o Minore): Spesso paranoico. Se Maggiore, -2 ai tiri di Supporto.
Stomaco Debole (m): non è abituato agli orrori del Flagello e deve fare un tiro di Paura ogni volta che incontra una creatura o una situazione di questo tipo.
Svampito (Maggiore): -1 ai tiri di Conoscenze Comuni e Percezione.
Un Braccio Solo (Maggiore): -4 alle azioni che richiedono due mani (per esempio Atletica).
Vendicativo (Maggiore o Minore): Esige vendetta per ogni torto subito. Se Maggiore, è disposto a usare la violenza.
Vergogna (Maggiore o Minore): Tormentato da un tragico evento del passato.
Vigliacco (Maggiore): -2 ai tiri per resistere a Intimidire e contro la Paura.
Vista Difettosa (Maggiore o Minore): -1 ai tiri sui Tratti per azioni dipendenti dalla vista (-2 se Maggiore). Occhiali o simili annullano la penalità, ma hanno il 50% di probabilità di rompersi quando l'eroe subisce un trauma.

Vantaggi

Vantaggi di Background

Nome	Requisiti	Riassunto
*I Vantaggi di Background possono essere acquisiti solo durante la creazione del personaggio, o in situazioni particolari. I Vantaggi in **grassetto colorato** sono stati introdotti o modificati in Proxima Forsan.*		
Al-Barsark	Pri; *Mondo o Reprobo*; For d8, Spi d6	Se riesce in un tiro di Spirito ha +2 a riprendersi da Scosso e Stordito e ottiene i benefici del Vantaggio *Berserk* contro le Progenie del Flagello.
Allerta	Pri	+2 ai tiri di Percezione.
Ambidestro	Pri; Ag d8	Ignori il -2 ai tiri con la mano secondaria.
Aristocratico	Pri	+2 ai tiri di Conoscenze Comuni e ai tiri per contattare conoscenze importanti tra le classi superiori.
Attraente	Pri; Vig d6	+1 ai tiri di Esibirsi e Persuasione.
Molto Attraente	Pri; *Attraente*	Ulteriore +1 ai tiri di Esibirsi e Persuasione.
Background Arcano	Pri	Scegli uno dei BA (vedi sezione ***Poteri e Background Arcani***).
Berserk	Pri	Se subisci Ferite o Scosso, fai solo Attacchi Selvaggi, ottieni +2 Robustezza, la For migliora di un tipo, ignori un livello di penalità da Ferite, ma con un Fallimento Critico colpisci un bersaglio casuale. Ogni 5 round subisci 1 livello di Fatica. Interrompi gli effetti con un tiro di Intelligenza a -2.
Bruto	Pri; For d6, Vig d6	Atletica viene associata a Forza invece di Agilità; puoi usare Forza per resistere ad Atletica; aumenta la Gittata delle armi scagliate di 1/2/4.
Carismatico	Pri; Spi d8	Puoi ritirare gratuitamente una volta Persuasione.
Coraggioso	Pri; Spi d6	+2 ai tiri contro la Paura, -2 ai tiri sulla Tabella della Paura.
Fama	Pri	+1 ai tiri di Persuasione se ti riconoscono (tiro di Conoscenze Comuni); raddoppi i guadagni da Esibirsi.
Famoso	Nav; *Fama*	Ulteriore +1 ai tiri di Persuasione se ti riconoscono; quintuplichi (anziché raddoppiare) i guadagni da Esibirsi.
Fortuna	Pri	+1 Benny ogni sessione.
Fortuna Sfacciata	Pri; *Fortuna*	+1 Benny aggiuntivo ogni sessione.
Guarigione Rapida	Pri; Vig d8	+2 ai tiri di Vigore per la Guarigione Naturale, da tirare ogni tre giorni.
Impeto	Pri; Spi d8	+2 al tiro quando spendi un Benny per un tiro su un Tratto.
Linguista	Pri; Int d6	Ottieni un numero di lingue pari al tuo dado di Intelligenza.
Massiccio	Pri; For d6, Vig d6	+1 alla Taglia (quindi +1 alla Robustezza); consideri la tua Forza come migliore di un tipo di dado per i requisiti di Forza Minima e per l'Ingombro.
Pieveloce	Pri; Ag d6	Passo +2, dado di Corsa migliorato di un tipo.
Ricco	Pri	Fondi iniziali x3; dado di Ricchezza al d6
Ricco Sfondato	Pri; *Ricco*	Fondi iniziali x5; dado di Ricchezza al d8
Veloce	Pri; Ag d8	Scarti le Carte Azione inferiori a 6.

Vantaggi di Combattimento

Nome	Requisiti	Riassunto
*I Vantaggi in **grassetto colorato** sono stati introdotti o modificati in Proxima Forsan.*		
Ammazzagiganti	Vet	+d6 danni contro creature di almeno tre Taglie più grandi.
Arma Personale	Pri, Abilità collegata all'arma d8	+1 a Parata e +1 al tiro di Combattere o Sparare o Atletica (scagliare) con l'arma scelta.
Arma Personale M.	Nav; *Arma Personale*	Come sopra ma i bonus diventano +2.
Bloccare	Nav; Combattere d8	+1 Parata, neghi 1 punto di bonus da Tutti Assieme contro di te.
Bloccare M.	Vet; *Bloccare*	Come sopra ma i bonus aumentano di 1.
Calcolatore	Pri; Int d8	Quando ottieni una carta azione inferiore a 6, ignori 2 punti di penalità a una azione.
Colpo alla Testa	Pri; For d6; Combattere d8; *Coraggioso*	Diminuisce di 3 le penalità per i Colpi Mirati alla testa con attacchi in mischia contro Progenie del Flagello di Intelligenza (A) o (M).
Colpo Mortale	Pri; Atletica o Sparare d8	Quando ricevi un Jolly, raddoppi i danni di un attacco a distanza (Sparare o Atletica) una volta per turno.
Colpo Poderoso	Pri; Combattere d8	Quando ricevi un Jolly, raddoppi i danni di un attacco di Combattere una volta per turno.
Combattente a Due Mani	Pri; Ag d8	Un'azione di Combattere con la mano secondaria non causa penalità da Azioni Multiple.
Combattente Improvvisatore	Nav; Int d6	Ignori la penalità di -2 quando attacchi con Armi Improvvisate.
Contrattacco	Nav; Combattere d8	Attacco gratuito contro 1 nemico per round che fallisce attacco di Combattere.
Contrattacco M.	Vet; *Contrattacco*	Come sopra, ma contro 3 nemici per round.
Disimpegno	Pri; Ag d8	Un nemico adiacente non ottiene attacco gratuito quando ti ritiri dal corpo a corpo.
Disimpegno M.	Nav; *Disimpegno*	Come sopra, ma contro 3 nemici per round.
Doppio Colpo	Nav; Sparare d6	+1 a colpire e al danno quando spari con CdT non superiore a 1 per azione. Consumi 2 proiettili.
Duellante	Pri; Ag d8; Atletica d8	Quando esce dalla pausa per interrompere un avversario ha +2 per farlo, e se riesce ha +2 al primo attacco contro di lui.
Duro a Morire	Pri; Spi d8	Ignori le penalità da Ferite quando tiri Vigore per evitare il Dissanguamento.
Ancora Più Duro a Morire	Vet; *Duro a Morire*	Quando "muori", tira un dado. Se pari, sei Incapacitato ma sopravvivi.
Finta	Nav; Combattere d8	Puoi scegliere di costringere l'avversario a resistere ai Test di Combattere con Intelligenza invece di Agilità.
Frenesia	Nav; Combattere d8	Tiri un secondo dado di Combattere con 1 attacco in mischia per round.
Frenesia M.	Vet; *Frenesia*	Come sopra, ma con 2 attacchi in mischia per round.
Fuoco Rapido	Nav; Sparare d6	Aumenti di 1 la CdT di 1 attacco di Sparare per turno.
Fuoco Rapido M.	Vet; *Fuoco Rapido*	Aumenti di 1 la CdT di 2 attacchi di Sparare per turno.
Incassatore	Pri; Vig d8	+2 ai tiri di Assorbimento e di Vigore per evitare i Colpi Tramortenti.
Istinto Omicida	Nav	Puoi ritirare gratuitamente i Test iniziati da te.

Lottatore	Pri; For d8, Vig d8	+1 Robustezza, aggiungi d4 ai danni senz'armi (o diventa d6 se hai già *Studente di Arti Marziali*).
Energumeno	Nav; *Lottatore*	Ulteriore +1 a Robustezza, il dado dei danni senz'armi aumenta di un tipo.
Mano Ferma	Pri; Ag d8	Ignori la Piattaforma Instabile e riduci a -1 la penalità di Corsa per sparare o lanciare mentre corri.
Nervi Saldi	Nav; Int d8	Peschi due Carte Azione e scegli quale usare.
Nervi Saldi M.	Nav; *Nervi Saldi*	Peschi tre Carte Azione e scegli quale usare.
Parkour	Pri; Ag d8, Atletica d6	Ignori il Terreno Difficile e hai +2 ad Atletica quando corri.
Primo Colpo	Pri; Ag d8	1 attacco gratuito per round contro un nemico che entra nella tua Portata.
Primo Colpo M.	Er; *Primo Colpo*	Come sopra ma fino a 3 nemici per round.
Riflessi in Combattimento	Nav	+2 ai tiri per riprenderti da Scosso o Stordito.
Rock and Roll!	Nav; Sparare d8	Ignori il Rinculo quando spari con CdT 2 o superiore se non ti muovi nel tuo turno.
Schivare	Nav; Ag d8	-2 agli attacchi a distanza contro di te.
Schivare M.	Nav; *Schivare*	+2 ai tiri per Sfuggire ad un attacco con Effetto ad Area.
Senza Pietà	Nav	+2 ai danni quando spendi un Benny per ritirarli.
Spazzata	Pri; For d8; Combattere d8	Attacco di Combattere a -2 che colpisce tutti i bersagli entro la Portata, solo una volta per turno.
Spazzata M.	Vet; *Spazzata*	Come sopra, ma senza il -2.
Studente di Arti Marziali	Pri; Combattere d6	+1 ai tiri di Combattere senz'armi, aggiungi d4 ai danni senz'armi (o diventa d6 se hai già *Lottatore*), non sei mai considerato Disarmato.
Esperto di Arti Marziali	Nav; *Studente di Arti Marziali*	Ulteriore +1 ai tiri di Combattere senz'armi, il dado dei danni senz'armi aumenta di un tipo.
Tempra d'Acciaio	Pri; Vig d8	Ignori un punto di penalità da Ferite.
Tempra d'Acciaio Migliorata	Pri; *Tempra d'Acciaio*	Ignori due punti di penalità da Ferite.
Tiratore Scelto	Nav; Atletica o Sparare d8	Ignori fino a 2 punti di penalità ad Atletica (scagliare) o Sparare se non ti muovi e spari con CdT 1.
Tiro alla Testa	Pri; Sparare d8; *Nervi Saldi*	Diminuisce di 3 le penalità per i Colpi Mirati alla testa con attacchi a distanza contro Progenie del Flagello di Intelligenza (A) o (M).
Un Ferro per Mano	Pri; Ag d8	Un attacco a distanza con la mano secondaria non causa penalità da Azioni Multiple.
Via dell'Inferno	Nav; Combattere d8; *Monaco della Mis.*	Quando usa un Attacco Furioso non è Vulnerabile per i Morti.
Via del Paradiso	Nav; Combattere d8; *Monaco della Mis.*	+2 ai danni non letali.
Via del Purgatorio	Nav; Combattere d8; *Monaco della Mis.*	+2 ai tiri per spingere e per resistere alle spinte.
Via del Limbo	Er; Ag d8, Spi d10; tutte le altre *Vie*	Immune a Scosso, Distratto e Vulnerabile.

Vantaggi Professionali

Nome	Requisiti	Riassunto
I Vantaggi Professionali possono essere acquisiti solo durante la creazione del personaggio, o in situazioni particolari. *I Vantaggi in **grassetto colorato** sono stati introdotti o modificati in Proxima Forsan.*		
Acrobata	Pri; Ag d8; Atletica d8	Ritiri gratuitamente i tiri di Atletica per le acrobazie.
Combattimento Acrobatico	Nav; *Acrobata*	-1 ai tiri per colpirti a distanza e in mischia se non hai penalità da Ingombro.
Assassino	Pri; Ag d8; Combattere d6, Furtività d8	+2 ai danni contro bersagli Vulnerabili o Inermi.
Assogadore	Pri; Agi d6, For d6; Atletica d6, Con. (Flagello) d6	Può effettuare Perse in Lotta e Test di Combattere entro la Portata di una lancia da Assogadore, e infliggere danni non letali alla Progenie del Flagello se è Vulnerabile. Ottiene equipaggiamento da Assogadore.
Asso	Pri; Ag d8	Puoi spendere Benny per tentare tiri di Assorbimento per il tuo veicolo, e ignori fino a 2 punti di penalità per manovrarlo.
Beccamorto	Pri; For d6; Con. (Flagello) d6	+2 ai tiri di Conoscenze (Flagello) e Percezione riguardo l'Atramento. Ottiene equipaggiamento da Beccamorto.
Cavaliere	Pri; For d8, Spi d6, Vig d8; Cavalcare d8, Combattere d8	Ottiene lo Svantaggio *Giuramento (m)* nei confronti di chi serve, ma riceve addestramento ed equipaggiamento; vedi la descrizione per i vari ordini cavallereschi.
Cavallerizzo	Pri; Ag d8; Cavalcare d8	+2 a tutti i tiri di cavalcare quando a cavallo se non ha penalità di Ingombro.
Cerusico	Pri; Int d6, Spi d6; Con. (Medicina) d6, Guarigione d6	Quando fa un tiro di Guarigione può tirare anche Conoscenze (Medicina), con un solo Dado del Destino, e tenere il più alto. Ottiene equipaggiamento da Cerusico.
Fabbricante Specializzato	Pri; Con. (tipo di artigianato) d8, Riparare d6	Quando crea un oggetto ottiene un rilancio gratuito sui tiri di Riparare per ogni successo e incremento sul tiro della Conoscenza scelta; può essere preso più volte per Conoscenze diverse.
Giannizzero	Pri; For d8; Atletica d6, Combattere d6, Sparare d6; *Comando*	Ottiene il Vantaggio *Mantenete la Posizione!* e equipaggiamento da Giannizzero.
Guiscardo	Pri; Int d6; Arte del Furto d6, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d6, Persuasione d6	+2 a tutti i tiri per mentire e ingannare, compreso barare e contrattare; ottiene il Vantaggio *Contatti* ma solo in ambiente criminale
Inquisitore Teutonico	Pri; Con. (Flagello) d6, Furtività d6, Percezione d6, Ricerca d6; *Bassifondi*	Ottiene lo Svantaggio *Giuramento (M): Inquisizione Teutonica*, e i Vantaggi *Investigatore* e *Senso del Pericolo*. Riceve equipaggiamento da Inquisitore Teutonico.
Investigatore	Pri; Int d8; Ricerca d8	+2 ai tiri di Ricerca e tiri di Percezione appropriati.
Ladro	Pri; Ag d8; Furtività d8, Arte del Furto d6	+1 ai tiri di Atletica (arrampicarsi) e Furtività in ambiente urbano; +1 a tutti i tiri di Arte del Furto.
Lanzichenecco	Pri; Atletica d6, Combattere d6, Provocare d6; *Soldato*	Ottiene il Vantaggio *Provocatore* e quando ha successo in un Test di Provocare ottiene i benefici del Vantaggio *Primo Colpo* nei confronti della creatura provocata. Riceve equipaggiamento da Lanzichenecco.
Lupo di Mare	Pri; For d6; Navigare d8	Ottiene il Vantaggio *Mano Ferma*; +2 a tutti i tiri di Navigare e di Sopravvivenza per orientarsi; riceve equipaggiamento.
Mastro Artigiano	Pri; Int d8; Riparare d8	Può spendere gli incrementi su tiri di Riparare quando crea oggetti per renderli dei Capolavori e migliorarli (vedi descrizione).

McGyver	Pri; Int d6; Percezione d8, Riparare d6	Puoi creare oggetti improvvisati.
Monaco della Misericordia	Pri; Spi d6; Combattere d6; *Povero*	Ottiene lo Svantaggio *Pacifista (M)* verso i Vivi, e il Vantaggio *Studente di Arti Marziali*; riceve equipaggiamento da Monaco della Misericordia.
Moschettiere	Pri; For d6, Vig d6; Sparare d8; *Coraggioso*	Ottiene il Vantaggio *Volontà di Ferro*, ed equipaggiamento da Moschettiere.
Riparatutto	Pri; Riparare d8	+2 ai tiri di Riparare per aggiustare un oggetto, impiega la metà del tempo (un quarto con incremento).
Silente	Pri; For d6; Furtività d6, Ricerca d6, Sparare d6; *Mano Ferma*	Ottiene lo Svantaggio *Giuramento (m): Beretta*, e il Vantaggio *Ladro*. Riceve equipaggiamento da Silente.
Soldato	Pri; For d6, Vig d6	Considera la Forza come migliore di un tipo per Ingombro e Forza Minima. Ritira gratuitamente Vigore per resistere a Pericoli Ambientali.
Studioso	Pri; Ricerca d8	+2 ai tiri di un'abilità "Conoscenza"
Tanatologo	Pri; Spi d8; Con. (Flagello) d8	Ottiene lo Svantaggio *Estraneo (m)*; +2 a tutti i tiri di Conoscenze (Flagello), e può tirare Conoscenze (Flagello) contrapposto all'Intelligenza di una Progenie del Flagello per conoscere tre delle sue statistiche.
Tuttofare	Pri; Int d10	Quando vede usare un'Abilità può tirare Intelligenza per ottenere l'Abilità al d4 (d6 con incremento).
Uomo dei Boschi	Pri; Spi d6; Sopravvivenza d8	+2 ai tiri di Sopravvivenza e Furtività nelle terre selvagge.
Vedova	Pri; For d6, Int d6; Atletica d6, Combattere d6, Sparare d6; *Veloce*	Ottiene lo Svantaggio *Ricercato (m)*; se effettua un attacco o un Test con un'arma su asta e un attacco con una pistola nello stesso round ignora 2 punti di penalità da Azioni Multiple. Riceve equipaggiamento da Vedova.
Venator	Pri; For d8, Vig d6; Combattere d8; *Nervi Saldi*	+2 a tutti i Test di Combattere; dopo un incremento su un Test di Combattere, l'attacco successivo non ha penalità da Aazioni Multiple. Riceve equipaggiamento da Venator.

Vantaggi di Leadership

Nome	Requisiti	Riassunto
Comando	Pri; Int d6	Le Comparse entro il Raggio di Comando (5", 10 metri) hanno +1 ai tiri per riprendersi da Scosso.
Presenza Imperiosa	Nav; *Comando*	Il Raggio di Comando diventa 10" (20 metri).
Fervore	Vet; Spi d8; *Comando*	Le Comparse entro il Raggio di Comando hanno +1 ai tiri di Combattere.
Ispirare	Nav; *Comando*	Una volta per turno puoi tirare Battaglia come un tiro di Supporto a un Tratto a tua scelta per tutte le Comparse entro il Raggio di Comando.
Leader Nato	Nav; Spi d8; *Comando*	I Vantaggi di Leadership si applicano anche sui Protagonisti.
Mantenete la Posizione!	Nav; Int d8; *Comando*	Le Comparse entro il Raggio di Comando hanno +1 alla Robustezza.
Tattico	Nav; Int d8; Battaglia d6; *Comando*	Ricevi una Carta Azione in più, che puoi assegnare ad una Comparsa entro il Raggio di Comando.
Maestro di Tattica	Vet; *Tattico*	Come sopra ma ricevi due Carte Azione.

Vantaggi Folli

Nome	Requisiti	Riassunto
*I Vantaggi in **grassetto colorato** sono stati introdotti o modificati in Proxima Forsan.*		
Armatura Potenziata	Pri	Ottieni un pezzo a scelta di Armatura Potenziata.
Carrozzone	Pri; Cavalcare o Navigare o Pilotare d6	Ottieni un veicolo/cavalcatura/imbarcazione da 10.000 fiorini o meno; mentre vi sei sopra ottieni gli effetti del Vantaggio *Riciclatore*, con dimensioni limitate al veicolo.
Chi	Vet; *Esperto di Arti Marziali*	Una volta per combattimento ritiri un attacco suo o di un avversario, o +d6 danni a un attacco senz'armi.
Confondere la Progenie	Pri; *Corrotto*; Int d6, Spi d6	Come azione puoi fare un tiro contrapposto di Spirito con una Progenie del Flagello di Intelligenza (A) o (M); con successo è Scossa, con incremento la fa anche muovere.
Coraggio in Bottiglia	Pri; Vig d8	Dopo aver bevuto alcol il dado di Vigore aumenta di un tipo e ignori un punto di penalità da Ferite, ma -1 ai tiri di Agilità, Intelligenza e Abilità associate.
Corruzione	Vet; *Mondo*; Vig d8	Diventi un Corrotto, subito o dopo un certo tempo.
Dominare la Progenie	Er; *Strige*; Spi d8	Come *Confondere la Progenie* ma su qualsiasi Progenie del Flagello.
Gabbare i Morti	Pri; Int d8, Spi d6; Persuasione d6	+2 a tutti i Test di Abilità basate su Intelligenza, puoi usarli anche sulla Progenie del Flagello con Intelligenza (A) o (M).
Guaritore	Pri; Int d8, Spi d8	+2 ai tiri di Guarigione per guarire (anche con Poteri).
Immunità Profonda	Pri; *Reprobo*; Spi d6, Vig d6	-2 all'attivazione e ai danni di Poteri di Necromanzia su di te, hai +2 ai tiri per rimuovere i loro effetti; +2 ai tiri per non essere infettati.
Legame Animale	Pri	Puoi spendere Benny per gli animali sotto il tuo controllo.
Metamorfosi	Nav; *Reprobo*; Vig d8	Quando vieni infettato, diventi un Corrotto.
Miserere	Pri; *Mondo*; Int d6, Spi d6	Ottieni un Punto Abilità, e un altro ogni volta che acquisisci determinati Vantaggi (vedi descrizione).
Protesi Meccanica	Pri; parte del corpo mancante	Ottieni una Protesi Meccanica per la parte mancante.
Riciclatore	Pri; *Fortuna*	Una volta per scena o incontro "trovi" un oggetto utile.
Riso Sardonico	Pri; *Mondo*; (speciale)	Ottieni un Benny extra per sessione; hai bonus contro la Progenie del Flagello (vedi la descrizione).
Risveglio	Vet; *Strige*; Spi d8	Ottieni un Vantaggio non Leggendario, e non Migliorato.
Santità Latente	Er; *Reprobo*; Vig d8; Con. (Flagello) d12	Una volta al giorno puoi tentare di estrarre Manna dal tuo corpo con un tiro rischioso (vedi descrizione).
Sensi Macabri	Pri; *Strige*; Int d6; Percezione d8	+2 ai tiri di Percezione che riguardano l'Atramento e le Progenie del Flagello; conosci la razza delle creature che vedi.
Senso del Pericolo	Pri	Tiro di Percezione a +2 per notare imboscate o pericoli.
Signore delle Bestie	Pri; Spi d8	Gli animali non ti attaccano e ottieni un compagno animale (vedi descrizione).
Stakanovista	Pri; *Volontà di Ferro*	Dopo ogni 4 ore consecutive di lavoro per creare un oggetto, peschi una Carta Azione in più (sono cumulabili).
Vigore Macabro	Er; *Corrotto*; Vig d6	Il dado di Vigore diventa d8 (è l'unico modo con cui può).

Vantaggi di Potere

Nome	Requisiti	Riassunto
*I Vantaggi di Potere possono essere acquisiti solo da personaggi con un Background Arcano. I Vantaggi in **grassetto colorato** sono stati introdotti o modificati in Proxima Forsan.*		
Catarsi	Nav; Spi d8; Fattucchieria d8, Persuasione d8	Quando fai terminare un Potere su una creatura rimuovi le condizioni Scosso, Distratto e Vulnerabile da essa, ma non nel turno in cui hai attivato il Potere.
Distillato Macabro	Nav; Int d8; Con. (Flagello) d8, Necromanzia d8	Ogni 2 dosi di Atramento aggiuntive che spendi quando crei un Potere diminuiscono di 1 il costo in PP.
Nuovi Poteri	Pri; *BA qualsiasi*	Apprendi 2 Poteri oppure 1 Potere e 1 Aspetto. Può essere preso più volte.
Sovraccarico	Nav; Int d8; Riparare d8, Scienza Folle d8	Puoi applicare gratis modificatori ad un Potere, ma non può essere prolungato e al termine della Durata si rompe.
Sperimentatore	Nav; Int d8; Alchimia d8, Ricerca d8	Quando crei un Potere puoi spendere 2PP in più per applicare un Aspetto (del BA Alchimia) che non conosci.

Vantaggi Sociali

Nome	Requisiti	Riassunto
Affidabile	Pri; Spi d8	Puoi ritirare i tiri di Supporto.
Agitatore	Nav; Spi d8	Una volta per turno puoi effettuare un Test di Provocare o Intimidire entro un Modello di Esplosione Media.
Bassifondi	Pri; Int d6	+2 ai tiri di Conoscenze Comuni e per Contattare Conoscenze legate alla criminalità.
Coinvolgere	Pri; Spi d8	Una volta per turno, tiri un secondo dado quando fai un tiro di Aiuto con Esibirsi o Persuasione, e applichi il risultato ad un alleato aggiuntivo.
Coinvolgere M.	Nav; *Coinvolgere*	Come sopra, ma fino a due volte per turno.
Contatti	Pri	Una volta per sessione puoi chiedere aiuto o favori a un contatto.
Controbattere	Pri; Provocare d6	Un incremento quando resisti a Provocare o Intimidire rende l'avversario Distratto.
Incoraggiare	Pri; Spi d8	Puoi rimuovere Distratto o Vulnerabile da un alleato dopo aver effettuato un Test con successo.
Istigare	Pri; Provocare d6	Con un incremento a Provocare, il bersaglio diventa "Istigato" (vedi descrizione).
Legame Comune	Pri; Spi d8	Puoi dare i tuoi Benny agli alleati.
Minaccioso	Pri; *Brutto, Implacabile, Meschino o Sanguinario*	+2 ai tiri di Intimidire.
Umiliare	Pri; Provocare d8	Puoi ritirare i Test di provocare.
Volontà di Ferro	Pri; Spi d8	+2 ai tiri per resistere a Test basati su Intelligenza o Spirito.
Volontà di Ferro M.	Nav; *Coraggioso, Volontà di Ferro*	+2 ai tiri di Intelligenza o Spirito per resistere a Poteri o riprendersi dai loro effetti.

Vantaggi Leggendari

Nome	Requisiti	Riassunto
*I Vantaggi in **grassetto colorato** sono stati introdotti o modificati in Proxima Forsan.*		
Dies Irae	Leg; *Mondo*; Spi d10	+1d6 danni contro le Progenie del Flagello.
Duro Come il Ferro	Leg; Vig d8	Puoi subire 4 Ferite prima di diventare Incapacitato.
Più Duro del Ferro	Leg; Vig d12; *Duro Come il Ferro*	Puoi subire 5 Ferite prima di diventare Incapacitato.
Gran Finale	Leg; Spi d10; Esibirsi d8, Fattucchieria d10	Puoi far terminare tutti i tuoi Poteri attivi per rendere Distratte e Vulnerabili un egual numero di creature.
Maestro d'Armi	Leg; Combattere d12	+1 Parata; usi il d8 come dado per i danni da incremento.
Gran Maestro d'Armi	Leg; *Maestro d'Armi*	+1 Parata; usi il d10 come dado per i danni da incremento.
Marchingegno Perfezionato	Leg; Int d10; Con. (Congegni) d8, Scienza Folle d10	Un'invenzione non conta più nel numero dei Poteri attivi, non causa Disastro e l'utilizzatore ha +1 ai tiri di Scienza Folle e Sparare per usarla. Può essere preso più volte.
Mastro Alchimista	Leg; 11 Aspetti diversi; Int d10; Alchimia d10	Dimezza il tempo per creare un Potere; quando tira sulla Tabella degli Incidenti Alchemici può modificare il risultato con un tiro di Intelligenza (vedi descrizione).
Oltre la Soglia	Leg; *Corrotto*; Spi d12	Quando muori, o dopo un certo tempo, diventi una Strige.
Professionista	Leg; Tratto scelto al massimo	Tratto scelto e relativo limite massimo migliorano di uno.
Esperto	Leg; *Professionista* nel Tratto scelto	Tratto scelto e relativo limite massimo migliorano ancora di uno.
Maestro	Leg; *Esperto* nel Tratto scelto	Quando usi il Tratto scelto, usi il d10 come Dado del Destino.
Seguaci	Leg	Ottieni 5 seguaci (Comparse).
Signore del Flagello	Leg; Int d10, Spi d8; Necromanzia d10	Spendi una dose di Atramento in meno per creare Poteri; non hai penalità dovute al numero di Poteri già attivi sul bersaglio, e hai +1 all'attivazione di Poteri nocivi.
Spalla	Leg	Ottieni una spalla (Protagonista) di Rango Principiante.

Equipaggiamento

Armi da Mischia

Nel corso degli anni del Rinascimento Macabro le tecniche di forgiatura e di produzione delle armi bianche sono progredite notevolmente, nonostante l'utilizzo sempre più diffuso delle armi da fuoco. Nonostante i modelli e le tipologie di armi non siano cambiate, nuovi materiali e nuovi accorgimenti hanno consentito di dare a ciascuna caratteristiche distintive. Per questo motivo, per il mondo di Proxima Forsan, si fa riferimento alle descrizioni e statistiche qui di seguito piuttosto che a quelle di SWADE o di Ultima Forsan.

Nelle tabelle sono riportate tutte le statistiche base di ogni arma; rispetto a SWADE ogni arma può possedere delle Proprietà particolari, elencate nella tabella delle Proprietà delle Armi Bianche.

Armi su Asta

Alabarda: modello classico di arma inastata, con una punta ed una lama larga in testa, nel tempo non è cambiata nella sua concezione ma è migliorata nella realizzazione; affidabile e comunque perfetta per affrontare una carica di qualsiasi tipo.

Bastone ferrato: arma molto semplice, le aggiunte metalliche consentono di difendersi bene dai colpi mantenendo una certa distanza, e conservando un ottimo bilanciamento.

PROPRIETÀ DELLE ARMI BIANCHE

Cavallerizza: l'utilizzatore ha +2 ai tiri per colpire quando è a cavallo.
Difensiva: l'utilizzatore ha +1 a Parata.
Lacerante: se infligge la condizione di Scosso ma nessuna Ferita, il bersaglio è Distratto.
Occultabile: i tiri di Percezione per individuare l'arma hanno una penalità di -4.
Opportunista: l'utilizzatore ha +2 ai danni contro bersagli Vulnerabili.
Sbilanciata: l'utilizzatore ha -1 a Parata.
Snodata: l'utilizzatore ha -1 a Parata, ma ignora i bonus alla Parata dati dagli scudi degli avversari e fino a 4 punti di Copertura.
Travolgente: l'utilizzatore ha +2 ai danni contro bersagli Distratti.
Versatile: l'utilizzatore può impugnare l'arma a una mano o a due mani; quando la impugna a due mani ottiene +1 ai danni e il requisito di Forza Minima diminuisce di un tipo di dado.

Falcione: grazie all'ampia lama ricurva questa arma su asta è in grado di sferrare colpi poderosi, al prezzo di rimanere spesso scoperti dopo un fendente. Insieme allo Sparviero, è l'arma d'ordinanza dei giannizzeri della Lega della Terrasanta.

Lancia: la più semplice delle armi inastate, ha una punta con due rebbi d'arresto. La struttura molto leggera permette di utilizzarla anche con una mano sola, rendendola compatibile con l'uso di uno scudo.

ARMI SU ASTA

Nome	Danno	PA	For. Min.	Portata	Mani	Peso	Costo	Proprietà
Alabarda	For+d8	1	d8	1	2	5	150	-
Bastone ferrato	For+d4	-	d4	1	2	2.5	20	*Difensiva*
Falcione	For+d8+1	1	d8	1	2	6.5	160	*Sbilanciata*
Lancia	For+d6	-	d6	1	1	3	50	*Versatile*
Lancia da Assogadore	For+d8	-	d8	1	2	6	170	*Opportunista*
Lancia da cavaliere	For+d8	1	d8	1	2	7	180	*Cavallerizza Travolgente*
Note: *se usata a cavallo richiede una mano sola per essere utilizzata.*								
Lucerna	For+d8	-	d8	1	2	6	170	*Travolgente*
Picca	For+d8	1	d8	2	2	8	240	-
Virruto	For+d6	1	d6	1	1	5.5	210	*Opportunista Versatile*

Lancia da Assogadore: originaria del Regno di Sardegna, questa lancia modificata include ganci e un puntale all'estremità inferiore per sfruttare ogni apertura nella guardia dell'avversario. Più pesante di una lancia normale, ma altrettanto più potente.

Lancia da cavaliere: modello molto più pesante della lancia classica, è pensata esplicitamente per essere usata a dorso di un cavallo, ma permette di sfruttare al meglio tutto l'impeto di una carica e di colpire con precisione nonostante i movimenti dell'animale.

Lucerna: arma su asta riscoperta da prima dei Giorni dell'Ira, ha una testa a martello con una punta a becco di corvo, mentre le due estremità hanno entrambe un lungo puntale. Seppur ben equilibrata, il peso della testa è devastante quando i colpi non vengono deviati.

Picca: di dimensioni impressionanti, quest'arma vanta una portata sorprendente, ma possiede un peso commensurato. Nulla è più letale di un plotone di picchieri per un drappello di cavalleria, a patto che i soldati sappiano rimanere saldi in posizione.

Virruto: strumento prediletto dei Venator e simile ad un falcione, ha un puntale sull'estremità inferiore ed è stato creato all'insegna della versatilità. Grazie alla guardia a mezza asta e ad un bilanciamento perfetto, può essere utilizzata anche con una mano sola.

Asce e Spade

Ascia da battaglia: classica ascia dal manico lungo, può essere impugnata con entrambe le mani per colpire con potenza maggiore. Non è l'ideale per parare, ma secondo la filosofia Al-Barsarkun non hai bisogno di difenderti quando il nemico non si rialza.

Ascia bipenne: con un manico ancora più lungo e una lama doppia che ne aumenta il peso, questa ascia da guerra è capace di abbattere e sfondare le corazze così come le ossa di coloro su cui cala. Deve essere maneggiata con ampi fendenti che lasciano esposto l'aggressore il più delle volte.

Sciabola: sottile ed elegante spada curva di origine mediorientale, è spesso usata da barbari e predoni. La forma ricurva dona maggiore potenza di taglio quando si riescono a menare fendenti ampi, ed è perfetta da utilizzare a cavallo.

Scimitarra: versione più lunga e pesante della sciabola, ha una lama che va allargandosi verso la cima in modo da aumentare il peso nella zona di impatto. È data in dotazione a tutti i cavalieri Mamelucchi, maestri del combattimento a cavallo.

Scure: accetta tipicamente contadina, ha un manico corto e una testa di dimensioni ridotte per facilitare il trasporto. Troppi sottovalutano però la forza concentrata che può esercitare quest'arma.

Spada corta: questo tipo di spada riunisce molte varianti, dal gladio alla daga lunga; nonostante le

ASCE E SPADE

Nome	Danno	PA	For. Min.	Portata	Mani	Peso	Costo	Proprietà
Ascia da battaglia	For+d8	1	d8	-	1	2	210	*Sbilanciata Versatile*
Ascia bipenne	For+d10	2	d10	-	2	4	300	*Sbilanciata Travolgente*
Sciabola	For+d6	-	d6	-	1	1.5	150	*Cavallerizza*
Scimitarra	For+d8	-	d8	-	1	2.5	220	*Cavallerizza Opportunista*
Scure	For+d4+1	-	d6	-	1	1.5	120	-
Spada corta	For+d6	-	d6	-	1	1	100	-
Spada lunga	For+d8	-	d8	-	1	2	200	*Versatile*
Spadone a due mani	For+d10	-	d10	-	2	3	250	*Travolgente*
Stocco	For+d4	-	d4	-	1	1	100	*Difensiva*
Talwar	For+d10	2	d10	-	2	4	270	*Opportunista Sbilanciata*

LAME CORTE

Nome	Danno	PA	For. Min.	Portata	Mani	Peso	Costo	Proprietà
Daga dentata	For+d4	-	d4	-	1	1	120	*Lacerante*
Daga mancina	For+d6-1	-	d4	-	1	1	90	*Difensiva*
Pugnale	For+d4	-	d4	-	1	0.5	20	*Occultabile Opportunista*
Rondella	For+d4	1	d4	-	1	0.5	50	*Occultabile*

origini differenti, tutte queste condividono un peso molto contenuto ed una semplicità di realizzazione che va di pari passo con quella d'uso.

Spada lunga: classica spada occidentale dritta a doppio filo, usata sia ad una mano che a due mani; le tecniche produttive moderne l'hanno resa molto più accessibile di un tempo.

Spadone a due mani: pur avendo nomi e aspetti differenti nei vari paesi, questa tipologia di spada ha in ogni caso un buon bilanciamento nonostante le dimensioni e la potenza di impatto dei colpi.

Stocco: arma da punta sottile e flessibile, ma resistente a sufficienza da permettere di deviare con facilità i colpi avversari. Molto di moda nella corte di Aquitania, dove viene usata nei duelli fra nobili.

Talwar: originariamente concepito in India, questo spadone ricurvo unisce all'eleganza di una sciabola la potenza di un'ascia bipenne. Ormai diffusasi in tutta Europa, specialmente in Iberia.

Lame Corte

Daga dentata: pugnale a lama larga e seghettata, più ingombrante ma in grado di effettuare colpi di taglio e lasciare squarci dolorosi. Usata spesso da malviventi, briganti e gente senza scrupoli.

Daga mancina: daga dalla guardia elaborata, fatta espressamente per essere impugnata nella mano secondaria e deviare i colpi in arrivo; può effettuare attacchi da punta. Spesso usata nei duelli di strada, non è disprezzata da spadaccini, assassini e nobili.

Pugnale: coltello di fattura semplice e dimensioni contenute, può essere nascosto alla vista non solo dei curiosi ma anche dell'avversario, colpendo in maniera imprevedibile con affondi rapidi.

Rondella: pugnale dalla punta rinforzata e con una impugnatura più salda, è spesso in dotazione alla fanteria e ai picchieri per finire cavalieri disarcionati, sfruttando la robustezza della lama per penetrare cuoio e cotta di maglia.

MAZZE E FRUSTE

Nome	Danno	PA	For. Min.	Portata	Mani	Peso	Costo	Proprietà
Flagello d'arme	For+d6	-	d6	-	1	2	100	*Snodata*
Lamia	For+d4	-	d4	2	1	1	210	*Lacerante Snodata*
Maglio	For+d10	3	d10	-	2	5	320	*Sbilanciata Travolgente*
Martello da guerra	For+d6	1	d6	-	1	2.5	170	*Cavallerizza*
Mazza chiodata	For+d8	1	d8	-	1	3	270	*Lacerante Sbilanciata*
Mazzafrusto	For+d8	-	d8	1	2	5	250	*Snodata*
Randello	For+d4	-	d4	-	1	1	10	*Travolgente*

ARMI ESOTICHE

Nome	Danno	PA	For. Min.	Portata	Mani	Peso	Costo	Proprietà
Katana	Ag+d4+1	-	d6	-	1	1.5	550	-
Katar a scatto	For+d4+1	-	d4	-	-	1	280	*Occultabile Opportunista*
Note: *non occupa una mano, ma la mano deve essere libera per attaccare e non rende l'utilizzatore armato.*								
Lama doppia	For+d6	-	d8	-	2	4	370	*Difensiva*
Note: *l'utilizzatore è considerato star utilizzando due armi al fine del combattimento.*								
Zweihandeln	For+For+d8	2	d10	-	2	9	700	-
Note: *richiede due azioni per attaccare, e dopo un attacco l'utilizzatore diventa Vulnerabile fino all'inizio del turno successivo. Non è possibile effettuare Attacchi Furiosi.*								

Mazze e Fruste

Flagello d'arme: mazza snodata composta da un manico di legno a cui è attaccata una sfera metallica tramite una catena; non banale da utilizzare, ha il vantaggio di poter oltrepassare facilmente scudi e ostacoli, ponendo l'avversario in difficoltà.

Lamia: lunga frusta dentata, irta di punte ed uncini pensati per straziare le carni delle vittime. Spesso associata agli schiavisti, è un'arma infida contro chi non è sufficientemente corazzato.

Maglio: che sia un pesante attrezzo da spaccapietre o una versione più grande dei martelli da guerra, quest'arma ha una potenza impressionante dovuta al peso concentrato solamente nella testa. Richiede un fisico allenato per poter essere maneggiata senza sforzo, ma in ogni caso offre poca difesa.

Martello da guerra: martello metallico solitamente con una testa piatta ed una punta a becco di corvo, è ottimo per fracassare teste e armature in egual modo. Il peso e i movimenti necessari per colpire lo rendono un'arma eccellente a cavallo.

Mazza chiodata: pesante mazza di metallo, la cui testa è irta di punte; quando anche non riesce a rompere le ossa del bersaglio, lascia ferite dolorose che faticano a rimarginarsi. Il peso spostato sulla cima lascia spesso scoperti dopo un fendente.

Mazzafrusto: versione estesa del flagello d'arme, con manico e catena più lunghi che consentono di colpire gli avversari a debita distanza. Non è facile trovare maestri d'arme del mazzafrusto, anche se pare che i migliori si trovino nell'est della Rutenia.

Randello: strumento tipico di banditi e gradassi, è leggero e maneggevole; perfetto per colpire alle spalle, per i pestaggi e per tutti quelli che non possono permettersi niente di meglio.

Armi Esotiche

Katana: arma originaria delle terre del Sol Levante, ha avuto grande diffusione in Europa per la sua leggerezza e l'affascinante stile di combattimento, fatto di movimenti rapidi e precisi che mirano a colpire i punti vitali dell'avversario.

Katar a scatto: lama affilata inserita in uno speciale meccanismo che può essere legato all'avambraccio. Estremamente compatto e facile da nascondere, il meccanismo può essere azionato con il movimento del polso: questo fa scattare in avanti la lama, dando maggiore forza al colpo. Tuttavia, dopo ogni affondo è necessario ritrarre la lama, rimanendo indifesi. È l'arma distintiva del Credo e di molti assassini.

Lama doppia: stravagante unione di due spade corte, talvolta ricurve, unite da un'asta metallica; pur potendo colpire di punta, la forza di quest'arma sta nella possibilità di sferrare attacchi ripetuti con movimenti rotatori continui.

Zweihandeln: concepita da qualche folle armaiolo teutone, quest'arma ha più somiglianze con una lastra di metallo che con una spada a due mani. Ogni colpo è devastante grazie al peso sconsiderato, ma anche i più nerboruti non riescono a menare più di un fendente alla volta, sacrificando in ogni caso equilibrio e protezione. È diventata celebre per essere l'arma favorita di Morne, il Leone Purpureo di Algeri.

Armi Tonanti

L'avvento delle armi da fuoco più moderne non ha scoraggiato i fabbri più ingegnosi: integrando camere di combustione in punti precisi delle armi è possibile incrementare notevolmente la potenza degli impatti, o renderle decisamente più versatili sul campo di battaglia.

Tutte le Armi Tonanti richiedono un qualche tipo di proiettile per poter utilizzare il loro *Effetto*, ma possono essere usate normalmente anche senza caricare alcun proiettile: semplicemente il loro *Effetto* non si attiva. Caricare un proiettile in un'Arma Tonante è un'Azione.

Ascia Tonante: il meccanismo inserito nella testa di quest'ascia è particolarmente ingegnoso, poiché sfrutta l'impatto per detonare il proiettile inserito dall'altro lato. Questo aumenta notevolmente l'impulso impresso sulla lama, consentendo di frantumare le corazze più spesse.

Lancia Tonante: vagamente simile ad una lancia da Assogadore, ha saldata a fianco della punta una camera di scoppio azionata con un grilletto posto sull'asta. Gli avversari afferrati da uno dei vari ganci si vedranno piovere addosso una salva di pallettoni.

Maglio Tonante: di poco ridimensionato rispetto ad un maglio comune, ha sul fronte della testa un incavo per i proiettili; questi detonano all'impatto con una superficie, dando per contraccolpo una spinta devastante.

Picco Tonante: questo martello da guerra può apparire normale, ma nasconde nel manico una canna rigata; è infatti pensato per poter essere imbracciato al pari di un moschetto, ponendo la testa contro la spalla a mo' di calcio.

Pugno Tonante: corta canna da fuoco, inserita in un meccanismo montato sopra di un guanto speciale e innescata sia dal movimento della mano che dalla percussione sulla parte frontale della canna. Dona al pugno dell'utilizzatore la potenza di una pistola, senza possibilità di mancare.

Spada Tonante: vista da un lato è una comune spada a una mano, ma sull'altro piatto della lama ha una canna di pistola il cui grilletto e inserito sotto la guardia. Un bravo spadaccino riesce a cogliere le aperture nella guardia avversaria per poter far fuoco senza timore di sbagliare.

ARMI TONANTI

Nome	Danno	PA	For. Min.	Portata	Mani	Peso	Costo	Proprietà
Ascia Tonante	For+d8	(2)	d8	-	1	2.5	630	*Sbilanciata Versatile*
Effetto: *se caricata con un Proiettile Speciale il prossimo colpo che va a segno ottiene PA 2 e diminuisce di 2 l'Armatura nella locazione colpita se rende almeno Scosso.*								
Lancia Tonante	For+d4	-	d6	1	2	4.5	520	*Difensiva*
Effetto: *se caricata con un Proiettile Pesante può far fuoco come uno Schioppino; dopo un Test di Combattere effettuato con successo, sparare con la Lancia Tonante non dà penalità per Azioni Multiple.*								
Maglio Tonante	For+d8+(d8)	1	d8	-	2	6	650	*Sbilanciata*
Effetto: *se caricato con un Proiettile Speciale il prossimo colpo che va a segno ottiene 1d8 danni extra e getta Prono il bersaglio se lo rende almeno Scosso (e ha Taglia non superiore a +2).*								
Picco Tonante	For+d6	1	d8	-	1	4	510	*Travolgente*
Effetto: *se caricato con un Proiettile Medio può far fuoco come un Moschetto.*								
Pugno Tonante	For+(2d6)	-	d4	-	1	1	450	*Opportunista*
Effetto: *se caricato con un Proiettile Leggero il prossimo colpo che va a segno ottiene 2d6 danni extra; non si somma ai danni senz'armi (ad esempio quelli dati dal Vantaggio* Lottatore *o simili).*								
Spada Tonante	For+d8	-	d8	-	1	3	550	*Versatile*
Effetto: *se caricata con un Proiettile Leggero può far fuoco come una Pistola ad Acciarino; sparare in mischia con la Spada Tonante non rende Vulnerabili e il NC per colpire è 4 (non la Parata).*								

Armi a Distanza

Una delle più grandi rivoluzioni nell'arte della guerra (e purtroppo anche nella vita di tutti i giorni) è stato l'avvento delle armi da fuoco moderne, avvenuto soprattutto grazie alle Egregie Industrie Beretta. Queste hanno infatti introdotto un nuovo tipo di proiettile, contenente già in una singola cartuccia polvere da sparo e innesco. Tuttavia, il costo molto elevato di questi nuovi congegni ha fatto sì che le vecchie armi ad avancarica rimanessero comunque in uso, e che anche le armi a distanza più semplici come archi o balestre non siano state abbandonate del tutto, anzi talvolta abbiano beneficiato dei più recenti sviluppi tecnologici.

Le armi da fuoco possono usare cinque tipi di munizioni: pallini e polvere nera, proiettili leggeri, proiettili medi, proiettili pesanti e proiettili speciali. Tutte le altre armi a distanza semplici (archi, balestre, frombole e simili) usano frecce, quadrelli e ciottoli come munizioni.

Per ogni arma a distanza è specificato se e quante azioni costa ricaricare un singolo colpo (se non è indicato un numero si intende che caricare un colpo è un'Interazione con Oggetto). Armi che possono contenere più colpi devono solitamente essere ricaricate un colpo alla volta. Per alcune armi è necessario usare un apposito caricatore: questo è indicato da una "C" a fianco del numero di azioni richieste per ricaricare.

Se la "C" è tra parentesi significa che è possibile ricaricare sia un colpo alla volta che con appositi caricatori (detti "tamburi pronti"). Non è possibile diminuire il tempo di ricarica tramite tiri di Agilità. Ricaricare mentre si corre impone un tiro di Agilità (con il -2 della corsa), con un fallimento non si fa alcun progresso nel ricaricare l'arma da fuoco.

TAMBURI PRONTI

La Beretta produce e vende anche i cosiddetti "tamburi pronti", ossia gruppi di proiettili (solitamente sei) inseriti in una struttura circolare e disposti in modo da entrare perfettamente nel tamburo di un'arma. Questo consente di ricaricare tutti i colpi assieme, dopo aver scartato eventuali proiettili rimanenti. Viste le dimensioni e le geometrie differenti per i vari modelli è necessario comprare tamburi pronti per un tipo di arma specifica. È possibile "ricaricare" un tamburo pronto con proiettili sfusi, esattamente come si ricaricherebbe un'arma da fuoco.

PROPRIETÀ DELLE ARMI A DISTANZA

Canna Pesante: alcune armi più pesanti sono poco accurate se non ci si piazza saldamente o non si usa un qualche sostegno. *Se un personaggio si muove nel round in cui usa un'arma con* Canna Pesante *ha una penalità di -2 ai tiri di Sparare.*

Doppio Colpo: proprietà di armi capaci di sparare più colpi contemporaneamente (ad esempio avendo più di una canna). *Se un personaggio usa il* Doppio Colpo *non può sparare con CdT superiore a 1, consuma due munizioni, ma ottiene +1 al tiro di Sparare e ai danni. Un'arma con* Rosata *ottiene invece solo +4 ai danni se fa un* Doppio Colpo.

Occultabile: arma di dimensioni ridotte, facile da nascondere e difficile da individuare. *I tiri di Percezione per individuare un'arma* Occultabile *hanno una penalità di -4.*

Rosata: alcune armi sparano una rosa di pallini invece di un singolo proiettile. *Un personaggio che usa un'arma con* Rosata *aggiunge +2 ai tiri di Sparare e il danno diminuisce di 1d6 ad ogni intervallo di Gittata dopo quella Breve. Non è possibile sparare a Estrema Gittata con un'arma con* Rosata*, ma i danni inflitti contano sia come perforanti che come contundenti, a seconda di quale è più vantaggioso. Con 1 o 2 sul dado di Sparare colpisce un Passante Innocente.*

Silenziata: l'arma non emette alcun rumore, o un rumore molto ovattato, quando fa fuoco. *Un personaggio che spara con un'arma* Silenziata *non rivela automaticamente la propria posizione.*

CADENZA DI TIRO, MUNIZIONI E RINCULO

Come da manuale di SWADE, quando si fa fuoco con un'arma che possiede una Cadenza di Tiro (CdT) superiore a 1 è possibile sparare più colpi in successione, anche a bersagli diversi. Occorre dichiarare con che CdT si intende sparare (fino al massimo dell'arma) e quanti colpi si assegnano ad ogni bersaglio. Dopodiché si lanciano un numero di dadi di Sparare pari alla CdT scelta, con un solo Dado del Destino che può sostituire uno qualsiasi dei tiri (in maniera analoga al Vantaggio *Frenesia*).

Per tener conto delle munizioni, si consideri che sparare con CdT 1/2/3 consuma rispettivamente 1/5/10 munizioni.

Sparare con una CdT maggiore di 1 causa **Rinculo**, ossia una penalità di -2 a tutti i tiri di Sparare per l'azione in cui si usa la CdT maggiore di 1.

MUNIZIONI

Nome	Costo/Unità	Peso/Unità	Note
Ciottoli da Frombola	-	1/30	Trovati con un tiro di Percezione e 1d10 minuti
Frecce/Quadrelli	1/2	1/10	Recuperati dopo l'uso con 4-6 su 1d6
Pallini e Polvere Nera	1/5	1/30	Per armi da fuoco ad avancarica
Proiettili Leggeri	2/6	1/60	Per pistole e armi di piccolo calibro
Proiettili Medi	4/6	1/30	Per fucili e armi di calibro più alto
Proiettili Pesanti	6/6	1/15	Per fucili a pompa e armi a rosata
Proiettili Speciali	5/1	1/5	Per armi specifiche o esotiche
Caricatore	10% costo dell'arma	10% peso dell'arma	Specifico per un modello di arma (che possa usare caricatori); contiene munizioni pari ai Colpi dell'arma

Armi a Distanza Semplici

In questa categoria di armi sono incluse tutte le armi a distanza che sfruttano la forza dell'utilizzatore per scagliare un proiettile, e non polvere da sparo o altri tipi di propellente. Le armi scagliate a mano utilizzano Atletica (lanciare) e non Sparare.

Tutte le Armi a Distanza Semplici hanno la proprietà ***Silenziata***, anche se non è specificato nelle Note.

Arco Cardanico: in brillante ritrovato degli Opifici Cardanici, usa un sistema di carrucole eccentriche che permettono di imprimere maggiore energia nei colpi. Tuttavia, questo meccanismo deve essere calibrato sulla forza di chi lo utilizza, ed è per questo che gli Archi Cardanici sono sempre creati su commissione.

Al momento dell'acquisto/creazione occorre scegliere il dado di Forza dell'arco, che corrisponde alla Forza Minima per utilizzarlo e alla Forza usata nei danni. Per ogni dado sopra il d6 il prezzo di un Arco Cardanico aumenta di 100 fiorini. Il dado di Forza di un Arco Cardanico può essere modificato di un tipo spendendo 1 ora e riuscendo in un tiro di Riparare con una penalità di -2. Con un fallimento critico l'arco si rompe irreparabilmente.

Arco Corto: classico arco ricurvo, piccolo, silenzioso ed estremamente maneggevole; ancora utilizzato da cacciatori e bracconieri, ma anche dai banditi più malmessi.

Arco Lungo: grande arco dai flettenti compositi, richiede allenamento ed una certa forza per essere

ARMI A DISTANZA SEMPLICI

Nome	Gittata	Danno	PA	CdT	Colpi	Ric.	For. Min.	Mani	Peso	Costo
Arco Cardanico	12/24/48	(For)+d6	1	1	-	-	(For)	2	1.5	200+
Note: *i danni e la Forza Minima sono determinati all'acquisto/creazione; vedi la descrizione.*										
Arco corto	12/24/48	2d6	-	1	-	-	d6	2	1	120
Arco lungo	15/30/60	2d6	1	1	-	-	d8	2	2	150
Ascia da lancio	3/6/12	For+d4+1	-	1	-	-	d6	1	1	30
Balestra leggera	10/20/40	2d6	1	1	1	1	d4	2	2.5	120
Balestra pesante	15/30/60	2d8	2	1	1	3	d6	2	4	300
Coltello da lancio	3/6/12	For+d4	-	2	-	-	d4	1	0.5	15
Note: *usare una CdT superiore a 1 non causa* Rinculo *e richiede di usare due coltelli da lancio.*										
Frombola	6/12/24	For+d4	-	1	-	-	d4	1	0.5	10
Note: *usare la frombola è un tiro di Atletica (lanciare) e non di Sparare.*										
Giavellotto	4/8/16	For+d6	1	1	-	-	d6	1	1.5	40

teso adeguatamente, ma vanta un'ottima gittata ed è in grado di penetrare armature leggere.

Ascia da lancio: accetta piccola, compatta e ben bilanciata; non è facilissima da lanciare e ha una parabola molto stretta, ma può comunque impattare con notevole forza.

Balestra leggera: arma dall'utilizzo molto semplice, può essere ricaricata a mano con relativamente poco sforzo e per questo è una delle difese più comuni di paesani e contadini; i quadrelli riescono a perforare cuoio e tessuti spessi.

Balestra pesante: versione militare della balestra leggera, offre danni e gittata molto più consistenti al prezzo di uno tempo maggiore in fase di ricarica, dove occorre usare un apposito martinetto. Questo, d'altro canto, la rende accessibile anche a persone dal fisico comune.

Coltello da lancio: arma estremamente semplice e tuttavia letale nelle mani giuste, non è difficile imparare a scagliarne due assieme o in rapida successione. L'arma preferita da spie e assassini prima dell'avvento dei Petrinali e poi della Misericordia, ma ancora molto usata dal Credo.

Frombola: arma dei poveri e dei disperati, ha come unici vantaggi l'economicità spinta ed una gittata maggiore rispetto a quanto sia ottenibile scagliando oggetti a mano.

Giavellotto: da punta pensata appositamente per essere scagliata e penetrare scudi e corazze. Offre una buona forza di impatto assieme ad una gittata decente, ma è ormai in disuso in tutti gli eserciti.

Armi ad Avancarica

Sono considerate armi ad avancarica tutte le armi da fuoco che non usano proiettili moderni, ma che devono invece essere caricate utilizzando pallini e polvere nera.

Archibugio: anche detto "trombone" in volgare italiano a causa della bocca allargata, simile appunto ad una tromba; deve essere riempito con una dose abbondante di pallini e polvere nera, che tuttavia a breve distanza sono devastanti.

Bombarda: piccolo cannone lungo poco meno di un metro, ha una potenza commensurata al suo peso, per cui è solitamente è montata su un sostegno. Può essere caricata anche con una dose abbondante di pallini da pistola: questi vengono sparati a mitraglia, falciando tutto ciò ha davanti.

ARMI AD AVANCARICA

Nome	Gittata	Danno	PA	CdT	Colpi	Ric.	For. Min.	Mani	Peso	Costo
Archibugio	4/8/16	1-3d6	-	1	1	2	d6	2	5	210
Note: *ha la proprietà* Rosata*; deve essere caricato con 2 munizioni.*										
Bombarda	14/28/56	2d10	2	1	1	3	d10	2	12	450
Note: *ha la proprietà* Canna Pesante *e conta come Arma Pesante; vedi la descrizione.*										
Moschetto leggero	10/20/40	2d8	-	1	1	2	d4	2	4	270
Moschetto pesante	15/30/60	2d8	2	1	1	3	d6	2	7	300
Note: *ha la proprietà* Canna Pesante.										
Petrinale	8/16/32	2d6+1	-	1	1	2	d6	1	5	210
Note: *ha la proprietà* Silenziata.										
Petrinale lungo	10/20/40	2d8	-	1	1	2	d6	2	7	300
Note: *ha la proprietà* Silenziata.										
Pistola ad acciarino	5/10/20	2d6+1	-	1	1	2	d4	1	1.5	120
Pistola doppia	5/10/20	2d6+1	-	1	1	2	d6	1	2.5	300
Note: *ha la proprietà* Doppio Colpo.										
Schioppino	2/4/8	1-3d6	-	1	1	2	d6	1	3	180
Note: *ha la proprietà* Rosata*; deve essere caricato con 2 munizioni.*										

Se la Bombarda è montata su un sostegno fisso la Forza Minima necessaria diminuisce a d6. Deve essere caricata con pallettoni, che costano e pesano il triplo rispetto alle normali munizioni per armi ad avancarica. Può anche essere caricata con 4 dosi di pallini e polvere nera: la Gittata diventa un Modello di Esplosione Conico ed infligge 2d8 danni, senza PA.

Moschetto leggero: solida arma da fuoco con canna lunga, è molto maneggevole ed offre una gittata decente; lento nella ricarica, è altrettanto usato dai popolani che dai briganti e banditi che li vessano.

Moschetto pesante: cugino decisamente più ingombrante e lento del moschetto leggero, vanta tuttavia una potenza nettamente superiore grazie alla lunga e pesante canna rigata. Questa, tuttavia, rende il processo di ricarica ancora più complesso ed i colpi risultano sprecisi se non si è saldamente piazzati e si usa il mirino.

Petrinale: versione modificata della classica pistola ad acciarino, ha una canna in ottone un po' più grande della norma, che attutisce il fragore dello sparo. Decisamente pesante per una pistola, offre però buona precisione anche su medie distanze.

Petrinale lungo: una sorta di ibrido tra un petrinale ed un moschetto; la lunga canna consente all'utilizzatore di mantenersi ampiamente a distanza di sicurezza dai bersagli, ma il suo peso rende impossibile maneggiarlo con una sola mano.

Pistola ad acciarino: classico modello di pistola ad avancarica, dove l'innesco della polvere è dato da un acciarino montato sul cane; ormai sorpassata, come buona parte delle armi ad avancarica, è ancora in uso tra la gente comune, i ribaldi o i nostalgici.

Pistola doppia: all'aspetto solo una pistola con due canne ed un cane ciascuna, il peso aggiuntivo rende più faticoso maneggiarla con scioltezza; è possibile premere i due grilletti assieme e scaricare in una sola salva entrambi i colpi.

Schioppino: fratello minore dell'archibugio, è vorace allo stesso modo di polvere e munizioni, ma porta anche la stessa potenza. La dimensione ridotta consente di impugnarlo in una mano sola, ma la gittata è inferiore a quella del fratello maggiore.

Pistole Moderne

Tutte le pistole moderne usano Proiettili Leggeri come munizioni, a prescindere dal modello.

Berettina: erroneamente considerata l'arma delle donne, è attualmente il modello più piccolo di arma da fuoco prodotto dalla Beretta; è anche detta "Giarretta" per la capacità di essere estremamente occultabile (pare, nelle giarrettiere), mentre il nome originale è dimenticato da tempo. Ha due corte canne poste una sopra l'altra, che possono far fuoco assieme ma che non offrono potenza notevole.

Misericordia: comoda ed elegante pistola con due canne sovrapposte, è realizzata con una lega simile all'ottone ma più leggera, che ovatta notevolmente il fragore degli spari. Prende lo stesso nome del pugnale usato per finire i Morituri, ma c'è chi dice che in realtà il signor Beretta abbia voluto dedicare l'arma all'omonimo mercenario.

Pacificatrice: cavallo di battaglia delle Egregie Industrie Beretta, è il compromesso migliore tra maneggevolezza, potenza e gittata. Rispetto al Volvente ha una canna rigata ed una struttura molto più curata, dando ai proiettili la potenza necessaria a perforare le armature più leggere.

PISTOLE MODERNE

Nome	Gittata	Danno	PA	CdT	Colpi	Ric.	For. Min.	Mani	Peso	Costo
Berettina	3/6/12	2d4	-	1	2	1	d4	1	1	200
Note: *ha le proprietà* Doppio Colpo *e* Occultabile.										
Misericordia	4/8/16	2d6	-	1	2	1	d4	1	2.5	300
Note: *ha le proprietà* Doppio Colpo *e* Silenziata.										
Pacificatrice	7/14/28	2d6+1	1	1	6	1(C)	d6	1	2	350
Trinitaire	5/10/20	2d6+1	-	1	3	1(C)	d6	1	2.5	270
Note: *ha la proprietà* Doppio Colpo.										
Volvente	6/12/24	2d6	-	1	6	1(C)	d4	1	1.5	240

FUCILI MODERNI

Nome	Gittata	Danno	PA	CdT	Colpi	Ric.	For. Min.	Mani	Peso	Costo
Bove	26/52/104	2d10	2	1	1	1	d8	2	10	660
Note: *ha la proprietà* Canna Pesante.										
Carabina	20/40/80	2d8	2	1	7	1C	d6	2	8	440
Note: *ha la proprietà* Canna Pesante.										
Mordente	16/32/64	2d8	1	1	8	1C	d6	2	9	400
Note: *ha la proprietà* Doppio Colpo.										
Sparviero	14/28/56	2d8	1	1	6	1(C)	d4	2	6	350
Vipera	16/32/64	2d8-1	2	2	15	1	d6	2	8.5	510

Trinitaire: arma da fuoco originaria di Albione, è stata riadattata dalla Beretta per poter funzionare con proiettili moderni; possiede tre canne poste a triangolo, due in alto e una in basso, che ruotano come il tamburo di un Volvente. Avendo un cane e un grilletto per ciascuna delle due canne in alto, può far fuoco con due proiettili contemporaneamente.

Volvente: comunemente detta anche Rivoltella, è la versione originale della Pacificatrice; è stata rivoluzionaria per l'introduzione di proiettili moderni e di un tamburo ruotante contenente sei colpi. Seppure non raffinata nella realizzazione, è ancora prodotta come alternativa economica alla Pacificatrice.

Fucili Moderni

Tutti i fucili moderni utilizzano Proiettili Medi come munizioni, a prescindere dal modello.

Bove: arma da fuoco che deve il suo nome alle numerose somiglianze con l'animale; è lenta e pesante, ma vanta una gittata straordinaria ed una potenza senza pari grazie alla camera di scoppio appositamente studiata. Tuttavia, la struttura stessa limita il numero di colpi contenuti a uno, ed il contraccolpo dello sparo è impressionante.

Carabina: modello affermato di arma a lungo raggio, è la dotazione standard dei Berretti Verdi. Monta un modello di caricatore innovativo rispetto al tamburo rotante delle rivoltelle: i colpi sono immagazzinati uno sopra l'altro e inseriti nella camera di scoppio con un meccanismo a molla. Questo permette di tenere un numero di colpi maggiore, ma impedisce di ricaricarli individualmente.

Mordente: simile alla carabina ma avente due canne affiancate e più corte, ha la stessa potenza di fuoco su un raggio più ridotto. Il caricatore è diviso in due scompartimenti, che riforniscono singolarmente le due canne, e grazie al doppio grilletto è possibile far fuoco con entrambe assieme. I due colpi partono con una frazione di secondo di distacco, molto caratteristica, da cui il nome dell'arma.

Sparviero: semplice fucile che sfrutta ancora il modello di tamburo a sei colpi, anche se con un calibro maggiore rispetto alle pistole; molto leggero e maneggevole rispetto agli altri fucili, ha tuttavia anche la gittata minore. Prima della Carabina è stata l'arma standard in dotazione ai Berretti Verdi, da cui prende il nomignolo di "Berretto".

Vipera: uno dei ritrovati tecnologici più ingegnosi e più discussi della Beretta, questo fucile ha una struttura interna estremamente complessa, capace di conservare fino a quindici colpi e di scaricarli con una rapidità incredibile. Il meccanismo interno, tuttavia, impedisce di utilizzare caricatori come quelli di una carabina, costringendo ad un utilizzo attento dei proiettili.

Fucili a Pompa

Tutti i fucili a pompa usano Proiettili Pesanti come munizioni, in cui sono contenuti pallini invece di un singolo proiettile. Le munizioni sono spinte nella camera di scoppio con il movimento caratteristico da cui queste armi traggono il nome, anche se nei modelli più piccoli è un meccanismo a molla a sostituire l'azione manuale di chi le imbraccia.

Tutti i Fucili a Pompa hanno la proprietà ***Rosata***, anche se non è specificato nelle Note.

FUCILI A POMPA

Nome	Gittata	Danno	PA	CdT	Colpi	Ric.	For. Min.	Mani	Peso	Costo
Balusco	4/8/16	1-3d6	-	1	6	1	d6	2	5	420
Conte	2/4/8	1-3d6	-	1	2	1	d6	1	3	360
Visconte	3/6/12	1-3d6	-	1	2	1	d6	2	4.5	320
Note: *ha la proprietà* Doppio Colpo.										

Balusco: pesante arma da fuoco a singola canna, spara una salva di pallettoni fortemente divergente (o "strabica", da cui il nome); questo lo rende letale e tremendamente facile da usare sulla corta distanza, ma decisamente meno efficace già allontanandosi di qualche passo. La struttura può contenere fino a sei proiettili, inseriti manualmente.

Conte: ridimensionamento del Balusco, è la versione moderna dello schioppino; per renderlo maneggiabile anche con una sola mano, la camera di scoppio e di carica è notevolmente ridimensionata, diminuendo gittata e proiettili contenuti.

Visconte: erroneamente associato al Conte, il Visconte è piuttosto una versione dimezzata del Balusco ma con due canne affiancate; se da un lato questo ne anticipa la divergenza dei colpi, dall'altro permette di scaricare una doppia dose di pallettoni su chi è abbastanza scellerato da porvisi davanti.

Mitragliatrici

Tutte le mitragliatrici utilizzano Proiettili Leggeri come munizioni, a prescindere dal modello.

Brusca: terrore della fanteria, corazzata e non, questa meraviglia meccanica è in grado di vomitare piombo con potenza devastante. Anche senza fare fuoco continuo il contraccolpo è tale da necessitare un sostegno fisso, motivo per cui è solitamente posta su fortificazioni, trasporti e veicoli militari.

Mirta: dotata di un meccanismo a molla estremamente rapido, questa mitragliatrice leggera emette un rumore caratteristico durante il fuoco continuo, per cui è detta anche "Motoretta". Offre una buona gittata senza bisogno di alcun sostegno se non di due mani salde e prive di rimorsi.

Scocca: soprannominata come la nota ladra e criminale "Susi" Susanna Orlandi, detta anche "Custodia" per la strategia di nascondere questa mitraglietta leggera nelle custodie di violino. Piccola e compatta, non offre tanta potenza quanto un grande numero di colpi per la sua dimensione.

Tordo: mitragliatrice corta ma potente, è iconica per il caricatore esteso che può montare; questo è infatti di forma circolare ed è detto "Tomino", nome spesso esteso all'arma intera. Pare che sia l'arma prediletta dalla criminalità organizzata di Albione, dove è chiamata "tommy-gun".

Granate

Tutte le granate devono essere lanciate usando Atletica, ma non è possibile lanciare a Estrema Gittata. Le granate capaci di infliggere danno ottengono 1d6 danni extra se sono lanciate con incremento, e contano come Armi Pesanti. I danni sono applicati nella locazione meno protetta.

Inoltre, tutte le granate sono soggette alle ***Regole delle Granate*** e sono Attacchi con Effetto ad Area,

MITRAGLIATRICI

Nome	Gittata	Danno	PA	CdT	Colpi	Ric.	For. Min.	Mani	Peso	Costo
Brusca	12/24/48	2d8	2	3	30	2C	d8	2	10	900
Note: *ha la proprietà* Canna Pesante *se non è su un sostegno fisso; usa Proiettili Medi e non Proiettili Leggeri.*										
Mirta	8/16/32	2d6	-	3	30	2C	d6	2	5	400
Scocca	6/12/24	2d4+1	-	3	20	2C	d4	1	4	340
Tordo	7/14/28	2d6+1	-	3	20	2C	d6	2	6.5	430
Note: *può montare anche un caricatore tondo da 50 colpi, che aumenta il Peso di 1 e costa 100 fiorini.*										

GRANATE

Nome	Gittata	Danno	PA	Area	Peso	Costo
Bomba a mano	3/6/12	3d6-2	-	Modello di Esplosione Piccola	1	80
Bomba fumogena	4/8/16	-	-	Modello di Esplosione Grande	0.5	50
Effetto: *crea un'area di fumo denso che impone -4 a tutte le azioni che richiedono la vista, per 3 round.*						
Granata stordente	3/6/12	-	-	Modello di Esplosione Piccola	0.5	100
Effetto: *i bersagli devono fare un tiro di Vigore (a -2 con incremento) per non subire la condizione Stordito.*						
Pestello	4/8/16	3d6-2	1	Modello di Esplosione Media	1.5	130
Pigna a frammentazione	3/6/12	3d6-2	2	Modello di Esplosione Media	1	120

quindi sono soggette a ***Deviazione*** (vedi i riquadri corrispondenti).

Bomba a Mano: un esplosivo molto semplice e rudimentale, realizzato con polvere da sparo ed innescato con una miccia; la potenza dell'esplosione è impressionante, ma i frammenti non vanno lontano a causa della struttura cruda e pesante.

Bomba Fumogena: piccolo ordigno a miccia che sprigiona una densa nube di fumo bianco; molto utile per coprire le ritirate o ostacolare i tiratori nemici. Molto leggera ed economica.

Granata Stordente: capace di accecare e assordare i bersagli entro un piccolo raggio, questo ordigno è devastante se usato nel modo giusto. Innescata tramite una sicura, non provoca danni oltre a un discreto mal di testa.

Pestello: così chiamata per la forma allungata ed espressamente pensata come manico, questa bomba è più facile da lanciare nonostante il peso maggiore. La testa cilindrica deve essere ruotata per rimuovere la sicura.

Pigna a Frammentazione: detta anche melagrana, è probabilmente l'ordigno più letale e crudele in dotazione a molte forze armate. Rilascia una gragnuola di frammenti sui bersagli, e deve i suoi nomi alla somiglianza con i due frutti.

DEVIAZIONE

Se un Attacco con Effetto ad Area manca, ha comunque effetto ma subisce Deviazione: tira 1d12 per determinare la direzione, e 1d6 per la distanza in quadretti in cui centrare il Modello di Esplosione. Un attacco non può mai deviare per più di metà della distanza tra origine e bersaglio (questo evita situazioni come granate che deviano alle spalle di chi le lancia).

REGOLE DELLE GRANATE

Dal momento che le Granate esplodono dopo qualche secondo che è rimossa la sicura o accesa la miccia, è possibile interagirvi in vari modi:

Coprire una granata: un personaggio può gettarsi su di una granata (anche senza essere in Pausa); per il suo atto eroico subisce il doppio dei danni, ma la sua Robustezza totale è sottratta dal danno inflitto a tutte le altre creature nel raggio dell'esplosione.

Evasione: se un personaggio è consapevole dell'attacco può fare un tiro di Agilità con una penalità di -2 buttandosi Prono. Con un successo riesce ad evitare la granata e non prende danno né subisce effetti. La pedina del personaggio è spostata sul limitare del Modello di Esplosione.

Patata bollente: è possibile sfruttare il ritardo nell'esplosione di una granata per tentare di lanciarla indietro. Un personaggio (uno soltanto) può fare un tiro di Atletica a -4 come Azione Gratuita (se era in Pausa il tiro è a -2 ma consuma un'Azione). Con un fallimento la granata esplode prima che possa rilanciarla e gli effetti si applicano come se fosse stata lanciata con incremento (se non lo era già). Una granata può essere rilanciata solamente una volta.

Cuocere una granata: un personaggio aspettare qualche secondo dopo aver innescato una granata in modo che sia più difficile evitarla. Per farlo, effettua un tiro di Intelligenza come Azione Gratuita: con un successo calcola correttamente il tempo e la granata non può essere schivata con *Evasione* o rilanciata con *Patata Bollente*. Con un fallimento può essere ancora evasa o rilanciata, ma con un fallimento critico detona in mano al lanciatore e gli effetti si applicano come se fosse stata lanciata con incremento!

Armature

Anche nel campo della protezione personale le officine dell'Illuminismo Macabro hanno raggiunto traguardi notevoli, adattandosi alle nuove armi da offesa e migliorando i processi di fabbricazione. Si invita nuovamente a fare riferimento a questo documento piuttosto che al manuale di SWADE o di Ultima Forsan, dal momento che alcune statistiche possono variare.

Salvo dove specificato altrimenti, gambali e bracciali sono considerati come paia. Se un personaggio ne indossa solo uno, costo e prezzo sono dimezzati ma la Forza Minima richiesta non cambia.

Un attacco effettuato senza mirare a nessuna locazione specifica è sempre considerato al torso. Quando si mira alla testa, è possibile cercare di colpire nella parte lasciata scoperta dall'elmo o cappuccio subendo una penalità di -6 al tiro.

L'Armatura indossata è cumulabile a "strati": l'Armatura con il valore minore aggiunge metà del proprio bonus (arrotondato per eccesso) al valore totale di Armatura, e aumenta di un tipo di dado la Forza Minima richiesta dall'Armatura più pesante.

Armature Comuni

In questa categoria ricadono tutte le armature semplici, senza parti meccaniche o senza accorgimenti particolari se non quelli per garantire difesa contro i colpi in arrivo.

Cuoio Leggero: che siano armature di cuoio morbido, pelle, pellicce o indumenti invernali molto pesanti, lasciano i movimenti molto liberi e sono molto facili da reperire.

Cuoio Pesante: gambesoni, protezioni di cuoio bollito, di pelle trattata o con borchie metalliche; sono comunque economiche ma più pesanti.

ARMATURE COMUNI

Nome	Armatura	Forza Minima	Peso	Costo
CUOIO LEGGERO				
Giacca (torso e braccia)	+1	d4	2	20
Veste (torso, braccia e gambe)	+1	d4	3.5	30
Gambali	+1	d4	2	20
Copricapo o cappuccio	+1	d4	0.5	5
CUOIO PESANTE				
Bardatura leggera (per cavalli)	+2	d8	12	250
Giacca (torso e braccia)	+2	d6	3.5	80
Gambali	+2	d6	3	40
Cappuccio	+2	d6	0.5	20
COTTA DI MAGLIA				
Giaco (torso e braccia)	+3	d8	12	240
Gambali	+3	d8	4.5	120
Camaglio o elmo leggero	+3	d8	1.5	25
ARMATURA DI PIASTRE				
Bardatura pesante (per cavalli)	+4	d10	24	1500
Corsetto (torso)	+4	d10	14	400
Bracciali	+4	d10	4.5	160
Gambali	+4	d10	4	160
Elmo pesante, aperto	+4	d10	1.5	80
Elmo pesante, chiuso	+4	d10	3.5	160

Note: *impone una penalità di -1 a tutti i tiri di Percezione, ma non ha alcuna parte scoperta.*

Cotta di Maglia: armature di anelli o anche con scaglie metalliche, incastrati con attenzione per coprire anche le giunture; decisamente più pesante delle armature di cuoio, e tipico di molti cavalieri.

Armatura di Piastre: corazze rigide realizzate con pesanti piastre di acciaio, offrono una protezione eccellente per chi sa sopportare il loro ingombro.

Armature Potenziate

Le Armature Potenziate, ritrovati bellici sviluppati per la Guerra Macabra, sono pesanti corazze di piastre integrate con complessi meccanismi e motori, che aumentano le capacità fisiche di chi le indossa. Ogni pezzo di Armatura Potenziata ha un effetto specifico, dettagliato nella sua descrizione. Un'Armatura Potenziata completa gode della proprietà ***Ermetica***.

Bracciale Potenziato: fornisce un bonus di +1 ai tiri di Forza effettuati con l'arto (dunque anche ai danni in mischia); il bonus di due Bracciali Potenziati si somma. Inoltre, chi indossa un Bracciale Potenziato non è mai considerato disarmato, ed è possibile montare su di esso una delle seguenti armi: *Balestra leggera, Petrinale, Pistola ad acciarino, Pistola doppia, Schioppino, Berettina, Misericordia, Trinitaire, Conte*. Un'arma installata in questo modo può essere utilizzata come se fosse pronta in mano, ma mantenendo la mano libera. Il costo di adattare e collegare l'arma ai meccanismi del polso è pari a tre volte il costo dell'arma (il cui prezzo in sé è già compreso). Il peso dell'arma si somma a quello del Bracciale Potenziato, ma può essere ridotto dall'effetto della Corazza Potenziata (vedi sotto).

Corazza Potenziata: se è collegata a un Bracciale Potenziato, fornisce un ulteriore +1 ai tiri di Forza (totale di +3 con Corazza e 2 Bracciali); se è collegata ai Gambali Potenziati dimezza il peso di tutti i pezzi di Armatura Potenziata collegati ad essa, e diminuisce anche di un tipo la Forza Minima necessaria per portarli.

PROPRIETÀ DI ARMATURE E SCUDI

Antiproiettile: riduce di 4 i danni dei proiettili e degli attacchi da punta; eventuali armi con PA riducono solo il valore di Armatura, non questa protezione specifica.
Bastione: può essere piazzato per terra per dare Copertura ad un creatura che vi si pone dietro.
Ermetica: l'Armatura non ha parti scoperte in nessuna locazione.
Ignifuga/o: riduce di 2 i danni da fuoco, e quando rischia di prendere fuoco l'intervallo su 1d6 con cui prende fuoco diminuisce di 2 (ad esempio da 1-4 diventa 1-2).

Gambali Potenziati: il peso dei Gambali Potenziati mentre li si indossa è ridotto a 0.5, poiché la maggior parte del peso è scaricato sui meccanismi.

Elmo Potenziato: fornisce un bonus di +1 a tutti gli attacchi a distanza, e non ha parti scoperte.

Armature Speciali

Gli artigiani d'Europa hanno cercato di adattare abiti e protezioni alle necessità moderne, creando indumenti particolari e dalle proprietà sorprendenti.

Corpetto in Aramide: realizzati con una fibra artificiale derivata da studi alchemici e con inserti in ceramica, gli strati di questa giubba sono in grado di assorbire gran parte della potenza di impatto di punte e proiettili. Estremamente utile nei campi di battaglia moderni, è abbastanza efficace anche contro lame e percosse.

Elmo in Aramide: versione della fibra aramidica modellata sopra un elmetto rigido; poco pesante ma comunque abbastanza costoso, è il migliore amico di qualsiasi fante di trincea.

Giacca in Aramide: giacca aderente realizzata con la fibra aramidica ma senza inserti ceramici per consentire maggiore flessibilità; copre sia il torso che le braccia, ma la composizione più morbida la

ARMATURE POTENZIATE

Nome	Armatura	Forza Minima	Peso	Costo
Ogni pezzo di Armatura Potenziata ha un effetto specifico, dettagliato nella sua descrizione.				
Corazza Potenziata (torso)	+4	d10	16	4000
Bracciale Potenziato (un braccio)	+4	d10	3	4000
Gambali Potenziati	+4	d4	5	4000
Elmo Potenziato	+4	d10	4	4000

ARMATURE SPECIALI

Nome	Armatura	For. Min.	Peso	Proprietà	Costo
Corpetto in Aramide (torso)	+2	d8	8.5	*Antiproiettile*	500
Elmo in Aramide	+2	d6	2.5	*Antiproiettile*	210
Giacca in Aramide (tronco, braccia)	+1	d6	5	*Antiproiettile*	350
Pelle di Salamandra (completa)	+2	d6	8	*Ignifuga*	220
Veste da Beccamorto (completa)	+1	d4	6.5	*Ermetica**	100

rende quasi inefficace contro attacchi diversi da proiettili e frecce.

Pelle di Salamandra: speciale tuta ricavata a partire dall'omonimo materiale, noto già da quasi un secolo; è estremamente resistente al fuoco, e costituisce l'armatura di ordinanza dei Sugarrak.

Veste da Beccamorto: speciale veste in cuoio trattato e flessibile, è complementata da fibbie e legacci che rendono impermeabili anche le giunture; il cappuccio è fatto per ospitare una Maschera da Beccamorto. Quando è unita ad essa questa veste acquisisce la proprietà ***Ermetica***.

Scudi

Nonostante l'avvento delle moderne armi da fuoco, gli scudi non sono passati di moda e si sono adattati, diventando postazioni sicure dietro a cui far fuoco o usando nuovi materiali per assorbire i colpi.

Come da regolamento SWADE, uno Scudo fornisce un bonus alla Parata, e anche un bonus di Copertura contro gli attacchi a distanza.

Tutti gli Scudi hanno Durezza 10 (nel caso qualcuno tenti di romperli) e forniscono +4 Armatura se si tenta di colpire il bersaglio *attraverso* lo scudo. Inoltre, è possibile utilizzare uno Scudo per colpire un nemico infliggendo For+d4 danni.

Scudo Piccolo: brocchieri e scudi da pugno; molto leggeri, ben si adattano a guerrieri agili e dalla forza ridotta, ma non offrono protezione alcuna contro attacchi a distanza.

Scudo Medio: che sia tondo o a punta, è il modello classico di scudo che permette di nascondere una buona porzione del proprio corpo agli attaccanti.

Pavese: largo scudo, spesso rettangolare, pensato non solo per proteggere un guerriero ma anche per essere posizionato a terra come copertura fissa. Ha una fessura sul bordo superiore che consente di appoggiarvi la canna di un'arma da fuoco.

Scudo in Aramide: realizzato con lo stesso materiale dei corpetti da soldato, è pesante ma blocca quasi tutti i proiettili in arrivo

Pavese in Aramide: unione di un pavese con la fibra aramidica, possiede i pregi di entrambi al costo di un peso molto elevato.

Scudo Tonante: all'apparenza uno scudo medio, ha una camera di scoppio sotto la borchia centrale che può essere attivata da un grilletto sull'interno; la forza d'impatto diventa sbaragliante.

Se caricato con un Proiettile Speciale, infligge 1d4 danni extra ed il bersaglio deve fare un tiro di Forza contrapposto ai danni totali per non cadere Prono.

SCUDI

Nome	Parata	Copertura	For. Min.	Peso	Proprietà	Costo
Scudo Piccolo	+1	-	d4	1.5	-	40
Scudo Medio	+2	-2	d6	3	-	80
Pavese	+3	-4	d8	6	*Bastione*	160
Scudo in Aramide	+2	-2	d8	5	*Antiproiettile*	420
Pavese in Aramide	+3	-4	d10	10	*Antiproiettile Bastione*	600
Scudo Tonante	+2	-2	d8	4	*vedi Descrizione*	250

Oggetti

Oltre agli oggetti più comuni, al cibo e ai servizi, alcuni oggetti o utensili più particolari necessitano di una descrizione, fornita nel seguito.

Abbigliamento

Abiti comuni: abiti economici o consumati; in situazioni in cui lo status sociale è importante possono imporre un -1 ai tiri di Persuasione e simili. Tutti i personaggi iniziano gratuitamente con degli Abiti comuni.

Abiti formali: vestiti di buona fattura, da viaggio o adatti a tutte le occasioni più comuni.

Abiti invernali: indumenti pesanti e coprenti per proteggere dal freddo; chi non indossa Abiti invernali subisce -2 ai tiri per resistere alla Fatica causata dal freddo. Possono essere indossati sotto un'armatura.

Abiti su misura: eleganti abiti su misura, tra cui anche uniformi e vestiti cerimoniali; in situazioni in cui lo status sociale è importante possono imporre un +1 ai tiri di Persuasione e simili.

Maschera da Beccamorto: tipica maschera usata dai Beccamorti, ha dei filtri per la respirazione su naso e bocca; può avere il classico "becco" da dottore della peste, o altre forme a piacere. La Maschera da Beccamorto può essere indossata assieme ad un elmo aperto o un cappuccio, di cui copre le parti scoperte; inoltre, il personaggio ha +2 a tutti i tiri per resistere ad effetti per inalazione, ma indossare una Maschera da Beccamorto in situazioni in cui lo status sociale è importante può imporre un -1 ai tiri di Persuasione e simili.

Oggetti Speciali

Ampolla di Atramento: utilizzata da Necromanti, Untori e Marrani, questa sostanza è relativamente facile da ottenere, ma la sua vendita è illegale in qualsiasi nazione e per questo il prezzo può variare molto, e può essere comprata solo in ambienti criminali o simili. Una dose può essere cosparsa su un'arma da mischia o su 4 munizioni di qualsiasi tipo, e va persa quando un colpo va a segno (anche senza infliggere danno) o la munizione è utilizzata.

Ampolla di Cautela: soluzione alchemica e medica che corrode come il vetriolo e brucia come il fuoco, ma alla lunga ha effetti lenitivi e balsamici; una dose arresta e cauterizza immediatamente un'emorragia, senza bisogno di tiri di Guarigione.

OGGETTI COMUNI

Nome	Peso	Costo
Accendino	-	20
Acciarino e pietra focaia	0.5	5
Ampolla (vetro o ceramica)	0.5	5
Badile	2.5	12
Bandoliera (contiene 12 proiettili)	1	30
Borraccia	0.5	8
Candela (x5, 1 ora, raggio 2)	0.5	5
Carta (10 fogli)	0.5	5
Catena (1 metro)	3	15
Coperta	2	2
Corda (20 metri)	7	10
Cote	0.5	4
Faretra (contiene 20 frecce/dardi)	1	25
Fischietto	-	3
Lanterna (4 ore, raggio 4)	1.5	25
Manette	1	15
Martello	1	10
Olio (per lanterna, ½ litro)	0.5	3
Ombrello	0.5	4
Piede di porco	1	12
Rampino	1	80
Sacco a pelo	2	30
Sapone	-	1
Sella e finimenti	5	50
Tenda (per 2 persone)	5	40
Tenda grande (per 8 persone)	10	160
Torcia (1 ora, raggio 4)	0.5	1
Zaino	1	35

CIBO E BEVANDE

Nome	Peso	Costo
Pasto economico	-	3
Pasto standard	-	8
Pasto luculliano	-	20+
Razioni da viaggio (1 settimana)	5	25
Vino scadente (1 litro)	1	2
Vino di qualità (1 litro)	1	6

Ampolla di Manna: sostanza miracolosa, rara, e tanto costosa quanto difficile da reperire. Una dose di Manna può essere usata con i seguenti effetti:

- Un Morituro può cospargerla su una ferita infetta entro 1 ora dal contagio per tentare un tiro di Vigore: con un successo la malattia regredisce e non è più contagiato.
- Se lasciata all'aria aperta, evapora rapidamente creando un'area di effluvi in un Modello di Esplosione Media, che permane per 12 ore o finché non è dispersa. La Progenie del Flagello deve fare un tiro di Spirito per entrare nell'area e per rimanervi ogni round; la Progenie con Intelligenza (A) o (M) non può entrarci volontariamente ed esce appena possibile.
- Può essere cosparsa su un'arma da mischia o su 4 munizioni di qualsiasi tipo, e va persa quando un colpo va a segno (anche senza infliggere danno) o la munizione è utilizzata; l'arma o munizione infligge 1d6 extra contro tutta la Progenie del Flagello e le eventuali Ferite non possono essere rigenerate rapidamente.

Erba Smeralda: pianta officinale tonificante ed energizzante, da masticare lentamente; una dose permette di ignorare 1 livello di Fatica per un'ora, una volta ogni 24 ore.

Mirino Telescopico: complesso sistema di lenti prismatiche che può essere montato su qualsiasi arma a distanza che richieda 2 mani, a eccezione delle armi con ***Rosata***. Quando si Mira, nega altri 2 punti di penalità al successivo tiro per colpire.

Protesi Meccanica: meraviglie della tecnologia, permettono di rimpiazzare efficacemente un braccio, gamba, occhio od orecchio danneggiato o mancante, ignorando lo Svantaggio collegato. Una Protesi Meccanica non pesa mentre è indossata e ha Robustezza 8, ma è possibile indossarvi sopra Armatura come di consueto. Se il personaggio subisce una Ferita nella locazione in cui ha una Protesi, questa si rompe, ma il personaggio non deve segnare alcuna Ferita poiché il suo corpo non ha subito danno. Aggiustare una Protesi rotta richiede un tiro di Riparare a -2 e 2d6 ore (la metà con un incremento). Una Protesi Meccanica può essere migliorata per diventare una Protesi Potenziata (vedi il paragrafo ***Protesi Potenziate***).

Sacca di Pelle di Salamandra: intessute con asbesto e altri materiali refrattari, queste sacche sono impermeabili ed ignifughe, e sono perfette per trasportare oggetti contaminati da Atramento.

ABBIGLIAMENTO

Nome	Peso	Costo
Abiti comuni	-	15
Abiti formali	-	40
Abiti invernali	0.5	50
Abiti su misura	-	150+
Maschera da Beccamorto	0.5	50

OGGETTI SPECIALI

Nome	Peso	Costo
Ampolla di Atramento	-	50+
Ampolla di Cautela	0.5	25
Ampolla di Manna	-	500+
Erba Smeralda	-	20
Mirino Telescopico	1	200
Protesi Meccanica	0.5-3	1500
Sacca di Pelle di Salamandra	0.5	30
Tagliola	10	50
Treppiede	2	120
Ultima Speranza	1	60

KIT E STRUMENTI

Nome	Peso	Costo
Arnesi da Guiscardo	1	200
Borsa da Alchimista	3	240
Borsa da Fattucchiere	2	150
Forgia Portatile	6	140
Kit di Pronto Soccorso	1	100
Strumenti da Cerusico	2	160
Strumenti da Congegnere	3	200

SERVIZI

Nome	Durata	Costo
Bagno / Lavanderia	singolo	2
Cerusico	1 paziente	50
Messaggero	1 messaggio	10
Stanza comune / singola	1 notte	1 / 6
Viaggio in Nave	1 giorno	5
Viaggio su Veicolo	1 giorno	10

Tagliola: una tagliola nascosta può essere notata con un tiro di Percezione; chi non la vede e vi finisce sopra subisce 2d8 danni a una gamba. Finché non la rimuove con un tiro di Forza, il personaggio è considerato Avviluppato.

Treppiede: richiede un'azione per essere piazzato o rimosso; annulla le penalità da ***Rinculo*** e dovute alla Forza Minima per un'arma da fuoco.

Ultima Speranza: speciale accetta da cerusico, costantemente affilata e ripulita, espressamente pensata per le amputazioni; fornisce +2 ai tiri di Guarigione per amputare un arto.

Kit e Strumenti

Arnesi da Guiscardo: insieme di grimaldelli, ganci, coltellini e attrezzi da falsario, migliori compagni di ogni bravo guiscardo; utilizzare utensili diversi dagli Arnesi da Guiscardo impone un -2 ai tiri di Arte Ladresca che li richiedono.

Borsa da Alchimista: piccolo laboratorio portatile contenente tutto il necessario ad un Alchimista (o a un Necromante) per realizzare le sue creazioni. Include una bandoliera e delle tasche per contenere fiale ed altri preparati, ma non include Ingredienti Alchemici (vedi la sezione ***Poteri e Background Arcani***).

Borsa da Fattucchiere: pratica borsa da viaggio contenente tutti gli ammennicoli, trucchi, polveri e rimedi usati dai Fattucchieri (a cui è necessaria per attivare i loro Poteri, vedi la sezione ***Poteri e Background Arcani***), disposti in modo da essere facilmente accessibili.

Forgia Portatile: piccola incudine, crogiolo, stampi, mantice, martello, mola e altri utensili necessari ad un fabbro, compatti e adatti al viaggio; consente di creare e riparare oggetti senza parti piccole o eccessivamente complesse.

Kit di Pronto Soccorso: cassetta contenente tutto il necessario per prestare una prima assistenza ai feriti; contiene 5 utilizzi e può essere rifornito spendendo 25 fiorini. È possibile spendere un uso per avere +1 quando si fa un tiro di Guarigione per rimuovere una Ferita da una creatura.

Strumenti da Cerusico: equipaggiamento medio e utensili chirurgici che consentono di prestare assistenza medica vera e propria; cercare di guarire una Ferita su di una creatura senza usare Strumenti da Cerusico impone una penalità di -1 ai tiri di Guarigione. Inoltre, un personaggio con degli Strumenti da Cerusico può cercare di rimuovere chirurgicamente i tessuti infetti dal Flagello, entro 5 round dal contagio. Se ha successo in un tiro di Guarigione a -4, asporta le parti infette e il paziente evita il contagio senza dover amputare la parte ferita. Questo permette infatti di salvare anche chi è stato ferito in locazioni non amputabili.

Strumenti da Congegnere: pinze, chiavi, torni e altri attrezzi per lavori di precisione; consentono di creare e riparare congegni e oggetti complessi o di piccole dimensioni. Inoltre, sono necessari ad un Inventore per apprendere nuovi Poteri o Aspetti (vedi la sezione ***Poteri e Background Arcani***).

Protesi Potenziate

I più moderni ritrovati delle Officine Rauf, le Protesi Potenziate svolgono non solo tutte le funzioni delle Protesi Meccaniche, ma integrano ulteriori funzioni. Nonostante il prezzo elevato, hanno avuto molto successo per la grande versatilità offerta e la possibilità di trascendere i propri limiti grazie alla tecnologia.

Le Protesi Potenziate sono Protesi Meccaniche con in più un Potenziamento, da cui dipende anche il loro costo, e sono vendute come oggetti singoli. Se una Protesi Potenziata si rompe perde anche tutti i bonus ed effetti derivanti dal suo Potenziamento. È possibile anche migliorare una Protesi Meccanica per farla diventare una Protesi Potenziata. A tal scopo occorre pagare solo la differenza tra il costo della Protesi Potenziata e quella di una normale Protesi Meccanica. In ogni caso, ogni Protesi

POTENZIAMENTI PER PROTESI

Nome	Locazione	Costo
Arma Integrata	braccio	1500 + 4×costo arma
Attributo Potenziato	braccio, gamba	4000
Finitura Elegante	braccio, gamba, occhio	2000
Scomparto Segreto	braccio, gamba	2000 + (500)
Sovraccarico	braccio, gamba	3500
Specializzazione	qualsiasi	3000
Struttura Rinforzata	qualsiasi	2500

Potenziata può beneficiare di uno e uno solo dei seguenti Potenziamenti.

- **Arma Integrata (braccio):** integra un'arma all'interno della protesi, per la quale deve comunque rispettare i requisiti di Forza Minima (e il cui Peso va sommato a quello della Protesi Meccanica). La presenza dell'arma è palese a meno che questa non abbia la proprietà Occultabile (che si applica). Non può indossare sul braccio un'Armatura che ha (o può avere) la proprietà Ermetica. Un'Arma Integrata non può essere persa (non si può essere disarmati) ed ha effetti aggiuntivi a seconda del tipo:

  Arma da mischia: può integrare qualsiasi arma da mischia a una mano, che deve essere comunque "estratta" con un'Interazione con Oggetto, ma ottiene +1 ai danni.

  Arma da lancio: può integrare degli scompartimenti per un tipo specifico di armi da lancio; inserire un'arma in uno scompartimento è un'Interazione con Oggetto. Quando sono inserite, queste ottengono +1 ai danni e 1/2/4 di Gittata aggiuntiva; per ogni tipo di arma può essere integrato un numero differente di scompartimenti diversi: Asce da lancio (2), Coltelli da lancio (4), Giavellotto (1).

  Arma a distanza: può integrare le seguenti armi a distanza: Balestra leggera, Petrinale, Pistola ad acciarino, Pistola doppia, Schioppino, Berettina, Misericordia, Trinitaire, Conte. Le armi integrate possono essere utilizzate senza bisogno di estrarle e anche se la mano è già occupata, ma vanno ricaricate normalmente.

- **Attributo Potenziato (braccio o gamba):** aumenta il dado di Forza o di Agilità di un tipo; non è possibile avere due Protesi Potenziate con lo stesso Attributo Potenziato. Se la Protesi si rompe e l'utilizzatore non soddisfa più i Requisiti di un Vantaggio che possiede, ne perde i benefici fino a che la Protesi non viene aggiustata.

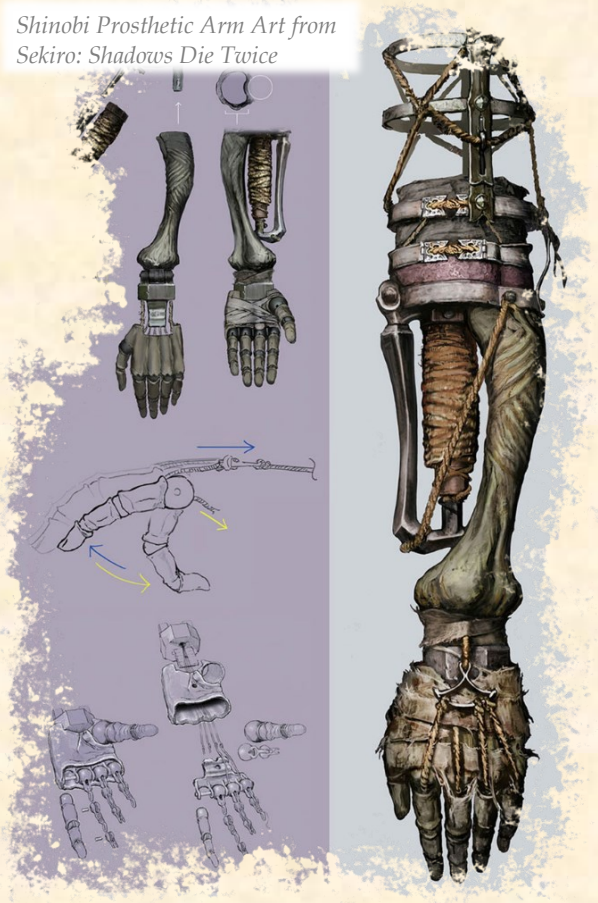
- **Finitura Elegante (braccio, gamba o occhio):** oltre ad avere un aspetto molto ricercato ed elaborato, può includere metalli e/o gemme preziose; fornisce +1 ai tiri di Esibirsi e +1 ai tiri di Persuasione e simili in situazioni in cui lo status sociale è importante.

- **Scomparto Segreto (braccio o gamba):** permette di occultare un oggetto di dimensioni appropriate all'interno della Protesi, imponendo una penalità di -4 ai tiri di Percezione per trovarlo. Può includere una serratura con chiave o una serratura a combinazione per 500 fiorini.

- **Sovraccarico (braccio o gamba):** il personaggio può, come Interazione con Oggetto, spendere un Obolo (Benny) e aumentare di 4 volte il proprio dado di Forza e Agilità fino all'inizio del suo prossimo turno. Quando il Sovraccarico termina ottiene inoltre un livello di Fatica.

- **Specializzazione (qualsiasi):** la Protesi è congegnata o include strumenti per un compito specifico, fornendo +1 ai tiri di una singola Abilità (da scegliere assieme al Potenziamento). Il tipo di Abilità dipende anche dalla Locazione della Protesi: ad esempio Arte Ladresca per occhi e braccia, Atletica per braccia o gambe, Percezione per occhi e orecchi, ecc...). È possibile avere al più due diverse Protesi Potenziate con la stessa Specializzazione.

- **Struttura Rinforzata (qualsiasi):** la Protesi ottiene un +2 a Robustezza, arrivando a un totale di 10.



Shinobi Prosthetic Arm Art from Sekiro: Shadows Die Twice

Animali

Nonostante l'avvento dei mezzi a motore e degli automi meccanici, gli animali sono ancora molto apprezzati tra contadini, viaggiatori e combattenti, i quali affermano che il freddo metallo non può rimpiazzare l'affetto di un compagno fedele.

Tutti gli animali da guerra o da caccia rispondono a semplici comandi come "vieni", "prendi", "seduto" e "attacca". Comandi più complessi possono richiedere all'animale un tiro di Intelligenza.

Cane da caccia: segugi addestrati a seguire tracce, inseguire le prede e riportarle; compagni fedeli, hanno difficilmente forza e stazza per fronteggiare un uomo.

Cane da guerra: feroci mastini selezionati e addestrati per fare la guardia e per i combattimenti.

Cavallo da guerra: bestie grosse e massicce, sono addestrate per essere aggressive e per portare carichi imponenti.

Cavallo da sella: agili e veloci, sono ancora in uso tra i messaggeri e per trainare carri e carrozze, ma non sono abituati al combattimento.

Falco da caccia: falchi o rapaci in genere sono ancora usati per cacciare e riportare prede di piccole dimensioni, ma anche per portare messaggi.

Mulo: incrocio tra giumenta e asino, è un'ottima bestia da carico o da traino, ma proverbialmente testarda.

ANIMALI

Nome	Forza	Passo	Costo
Per le statistiche complete di ciascun animale chiedere al GM o consultare il Bestiario di SWADE.			
Cane da caccia	d4	8	100
Cane da guerra	d6	8	180
Cavallo da guerra	d12+2	8	700
Cavallo da sella	d12	12	200
Falco da caccia	d4-2	40	150
Mulo	d8	6	80

Veicoli

L'avvento di motori a vapore, a combustione e a molla ha aperto nuove possibilità per i trasporti e le comunicazioni: in tutta Europa si vedono sempre più spesso biciclette, automobili, aeronavi e *ironside* solcare terra, cielo e mare. Ciononostante, anche i mezzi a propulsione animale o a vela sono ancora in uso come alternativa economica e, dicono alcuni studiosi, ecologica.

La Taglia di un veicolo indica quanto è grande (una persona comune ha Taglia 0); accanto è anche riportata la sua Scala, che è rilevante nel momento in cui si prova a colpire direttamente il veicolo con un attacco.

Alcuni veicoli possono montare uno o più tipi di motore (vedi il paragrafo ***Motori e Alimentazione***), indicati nella tabella; se non è indicato nulla, sono a trazione animale, a vela, a pedali o simili.

VEICOLI TERRESTRI

Nome	Taglia	Motore	Man.	Vel. Max. (km/h)	Rob.	Equipaggio	Costo
Automobile	3 (Grande)	alchemico o molla	-1	40	7 (1)	1+3	1800
Autotrasporto	5 (Grande)	alchemico	-2	26	8 (1)	1+10	2200
Bicicletta	-1	-	+1	24	4	1	250
Carretto	2	-	-1	24	6	1+2	180
Note: *trainato da un cavallo o mulo (non incluso nel costo); con un mulo la Vel. Max. è ridotta a 14.*							
Carro	4 (Grande)	-	-2	24 / 28	8 (2)	1+7	400
Note: *trainato da 2 o 4 cavalli (non inclusi nel costo); con 4 cavalli ha Velocità Massima 28.*							
Carrozza / Conestoga	3 (Grande)	-	-1	24 / 28	9 (2)	1+5	800
Note: *trainato da 2 o 4 cavalli (non inclusi nel costo); con 4 cavalli ha Velocità Massima 28.*							
Fuoristrada	4 (Grande)	alchemico	0	30	8 (1)	1+3	2500

La Manovrabilità (Man.) di un veicolo rappresenta quanto è facile sterzare e mantenerne il controllo, e si applica a tutti i tiri di Abilità per condurlo.

La Velocità Massima di un veicolo è rilevante per inseguimenti o viaggi; se si usano le pedine, il Passo di un veicolo si ottiene dividendo per 1.5 la sua Velocità Massima, o prendendo il Passo dell'animale che lo sta trainando (che può correre).

L'Equipaggio è indicato come la somma di due numeri: il primo sono le persone necessarie a condurre il veicolo (che devono possedere l'Abilità appropriata), le seconde i passeggeri. Se ci sono meno di ¾ delle persone necessarie a condurre il veicolo, la Manovrabilità diminuisce di 1; se sono meno della metà diminuisce di 2, se sono meno di ¼ non è possibile condurre il veicolo propriamente.

Veicoli Terrestri

I valori riportati per tutti i veicoli terrestri fanno riferimento a strade in buone condizioni; è possibile che un terreno dissestato conti come Terreno Difficile per un veicolo anche se magari non lo è per una creatura a piedi.

Automobile: questo tipo di carrozza a motore si è molto diffuso tra i benestanti, e raggiunge velocità elevate su strade lastricate o ben battute. I modelli più diffusi sono quelli della Barsanti, che montano tutti motori a combustione alchemica.

Autotrasporto: versione più grande e pesante dell'automobile, è anche molto più lento; ha sul retro un cassone coperto pensato per trasportare merci e animali. Nelle città maggiori hanno sedili posteriori e sono usati come trasporto pubblico.

Bicicletta: ideato dall'ormai defunto Leonardo da Vinci, questo agile mezzo di locomozione ha avuto una buona diffusione in molti paesi; nel Regno di Aquitania è organizzata annualmente una gara di biciclette, che attraversa tutto lo stato in un percorso ad anello.

Carretto: piccolo carro a due ruote, solitamente trainato da un cavallo o altro animale da soma; può ospitare un conducente a cassetta e due passeggeri sul retro.

Carro: ampio e pesante carro usato per trasportare merci o gruppi di persone; può essere trainato da una o due coppie di cavalli, ma la sua stazza rende in ogni caso difficile fare manovra.

Carrozza / Conestoga: modello di carrozza chiusa o di carro coperto, attrezzati con lussi o comodità per viaggi lunghi; hanno sospensioni di qualità e sono trainati da due o quattro cavalli.

Fuoristrada: con un motore collegato a quattro ruote motrici, sospensioni migliorate e una struttura più solida, questo tipo di automobile è adatto anche a terreni dissestati.

Velivoli

Tutti i velivoli riportati hanno uno scafo piatto in legno e metallo simile a quello di un'imbarcazione, e sono sollevati da palloni pieni di vapori caldi o alchemici. Questi palloni sono molto più fragili dello scafo e per questo hanno Robustezza diminuita di 4 quando subiscono un colpo mirato in questa locazione. Se hanno Armatura, 2 dei 4 punti sottratti contano come Armatura.

VELIVOLI

Nome	Taglia	Motore	Man.	Vel. Max. (km/h)	Rob.	Equipaggio	Costo
Tutti i velivoli usano palloni per sollevarsi in aria; il pallone ha Robustezza inferiore di 4 rispetto al valore base.							
Aeronave leggera	6 (Grande)	alchemico o molla	-1	45	9 (2)	2+6	30K
Aeronave media	9 (Enorme)	alchemico o vapore	-2	40	12 (3)	4+15	100K
Note: *Corazza Pesante; ha 2 motori; può montare fino a 2 cannoni (o armi analoghe) su ogni lato.*							
Aeronave pesante	13 (Mast.)	vapore	-2	30	16 (4)	10+40	250K
Note: *Corazza Pesante; ha 4 motori; può montare fino a 6 cannoni (o armi analoghe) su ogni lato.*							
Mongolfiera	5 (Grande)	-	-1	-	6	1+3	2000
Note: *si muove orizzontalmente solo col vento, può essere manovrata solo in verticale.*							

Aeronave leggera: spesso soprannominata "Violina", questa nave volante è piccola e slanciata e adatta a voli di breve o media durata; per governarla è sufficiente solo un pilota. Alcune persone più abbienti la usano addirittura come veicolo privato, con grande invida del popolino.

Aeronave media: usata per trasporti lunghi e talvolta anche in guerra, monta due motori potenti, e necessita di una piccola ciurma; più lenta e pesante della Violina, è anche molto più robusta. Tra il volgo è comunemente chiamata "Ariele", in onore della prima aeronave di Ferrara, città in cui sono stati inventati questi mezzi.

Aeronave pesante: di dimensioni impressionanti, questo colosso dei cieli è visibile da grandi distanze ma è capace di trasportare grandi carichi, compresi armamenti bellici di vario genere. Ha una corazza rispettabile persino sui fianchi del pallone aerostatico, diviso in compartimenti e riempito dei vapori eterici più leggeri.

Mongolfiera: non propriamente un velivolo, questo pallone è capace di manovrare solo verticalmente, mentre è trasportato dalla forza dei venti. Molto in voga in Francia e nelle fiere, è anche utilizzato come punto rialzato per le vedette ai confini, in generale ancorandola al terreno.

Natanti

Oltre che dalla forza di un motore o dei remi, una nave può essere propulsa da quella dei venti. La navigazione a vela differisce sostanzialmente da quella a remi o a motore, dipendendo molto dalle condizioni metereologiche: i valori di Velocità Massima indicati si riferiscono a condizioni ottimali. Inoltre, è poco efficiente utilizzare vele insieme a motori e rematori, motivo per cui la Velocità Massima di norma non cambia se si usano più metodi di propulsione assieme.

Barca a remi: piccola imbarcazione solitamente usata come scialuppa di salvataggio o per salire e scendere dalle navi senza farle attraccare in porto.

Bragozzo: snella e agile imbarcazione a vela, lunga intorno ai 10 metri e dotata di un solo albero; usata anche sui fiumi, non è adatta al mare aperto ma è la migliore compagna di tutti i contrabbandieri.

Fregata: estremamente agile e veloce per la sua stazza, è una nave a due alberi che monta anche una coppia di motori; usata soprattutto come scorta per altre imbarcazioni, è anche l'imbarcazione più usata dai Corsari e dai Figli di Laerte.

Galeone: è la classe di imbarcazione più grande in circolazione; usata soprattutto a scopo militare, è lenta e goffa ma vanta una potenza di fuoco spaventosa, distribuita su più ponti. Ha tre alberi e

NATANTI

Nome	Taglia	Motore	Man.	Vel. Max. (km/h)	Rob.	Equipaggio	Costo
Barca a remi	0	-	-2	7	7 (1)	1+3	300
Bragozzo	6 (Grande)	-	0	28	10 (2)	2+10	8K
Fregata	10 (Enorme)	alchemico o vapore	0	24 / 40	16 (4)	12+40	250K
Note: *Corazza Pesante; ha 2 motori; ha velocità 24 se va a vela, 40 se va a motore; può montare fino a 6 cannoni (o armi analoghe) su ogni lato.*							
Galeone	14 (Mast.)	vapore	-1	22 / 30	20 (4)	20+80	300K
Note: *Corazza Pesante; ha 2 motori; ha velocità 22 se va a vela, 30 se va a motore; può montare fino a 26 cannoni (o armi analoghe) su ogni lato, e 4 a prua.*							
Galera	13 (Mast.)	vapore	-1	10/20/30	19 (4)	10+110	150K
Note: *Corazza Pesante; ha 1 motore; ha velocità 10 se va a vela, 20 se va a remi o a motore, 30 se usa entrambi; può montare fino a 10 cannoni (o armi analoghe) su ogni lato, e 2 a prua.*							
Ironside	8 (Enorme)	alchemico	-1	44	16 (6)	8+30	300K
Note: *Corazza Pesante; ha 4 motori; può montare fino a 4 cannoni (o armi analoghe) su ogni lato.*							
Tartana	7 (Grande)	-	-1	24	13 (2)	3+15	10K

una coppia di motori che le consentono di navigare in qualsiasi condizione.

Galera: nave molto versatile, può sfruttare tre diversi metodi di propulsione. Oltre a un singolo albero maestro ha infatti anche un motore a vapore e una sessantina di rematori: questi ultimi le danno una buona manovrabilità e non necessitano di particolare conoscenze marittime, tant'è che sono spesso presi tra i carcerati. Principalmente usata per il commercio sulle lunghe tratte.

Ironside: detta in volgare italiano "fianche'ferro", è l'orgoglio dei cantieri navali di Albione; la struttura completamente metallica la rende particolarmente solida, ma nonostante il peso riesce a raggiungere velocità impressionanti grazie al profilo slanciato e idrodinamico, e ai quattro potenti motori alchemici.

Tartana: barca a vela a due alberi, lunga tra i 15 e i 20 metri; più robusta e capiente di un Bragozzo, è capace anche di traversate in mare ed è spesso utilizzata come un piccolo mercantile, ma non è comunque attrezzata per ospitare armi di grosso calibro.

Motori e Alimentazione

Il costo di un veicolo include sempre quello dei motori; se un veicolo può montare più tipi di motore, il prezzo in tabella si riferisce al motore più costoso, ma è possibile montare quello più economico diminuendo il costo di conseguenza. Cambiare il motore di un veicolo richiede 1d6 ore e un tiro di Riparare a -2 (con un incremento dimezza il tempo).

Veicoli con più motori devono avere comunque un solo tipo di alimentazione; se uno o più motori vengono danneggiati, la Velocità Massima è ridotta della stessa proporzione (ad esempio, con soli 3 motori funzionanti su 4 la Velocità Massima è ¾ di quella indicata nella tabella del veicolo).

Diversi tipi di motore consumano carburante differente, o hanno bisogno di essere ricaricati in modo particolare (vedi la tabella e le descrizioni seguenti).

Combustione alchemica: scoperto attorno al 1516 da padre Eugenio Barsanti, questo tipo di motore ha richiesto tempo per essere sviluppato del tutto ma è ora molto usato, soprattutto su veicoli più piccoli. Non ha una grande efficienza ed è più costoso degli altri tipi di motore, ma può sviluppare una potenza elevata ed è relativamente leggero, consentendo di raggiungere velocità prima impensabili.

Motore a vapore: sviluppato in Albione ad opera dei Monaci Baconiani, è stato ed è tuttora il cavallo trainante di tutto il Rinascimento Industriale; utilizzato in quasi tutte le fabbriche per alimentare le macchine di produzione, è anche uno dei motori più affidabili per aeronavi e imbarcazioni, anche se non il più potente. A causa della scarsa autonomia, sui veicoli più grandi è solitamente rifornito in maniera continua. È infatti molto vorace di acqua e carbone, che fortunatamente sono materiali a basso costo anche se pesanti da trasportare.

Scrigno a molla: questo complesso marchingegno si presenta come una pesante scatola di metallo, ma all'interno contiene molle a spirale e volani inerziali che consentono un'alimentazione prolungata con potenze ridotte. Ideato dagli Opifici Severi insieme ai Laboratori Cardanici di Pavia, è stata la tipologia di alimentazione di tutte le prime Corazze Armillari. Per essere ricaricato deve essere collegato ad un mulino o ad un altro motore; il procedimento è lungo e non banale da eseguire, ma la carica si conserva per un tempo prolungato.

MOTORI E ALIMENTAZIONE

Nome	Autonomia	Costo	Pieno / Ricarica
Combustione alchemica	12 ore con un pieno	1300	Per fare un pieno servono 5 round e 200 fiorini di ingredienti alchemici (peso di un pieno: 20).
Note: *se un veicolo che può montare anche un motore a Combustione alchemica usa invece un altro tipo di motore, la sua Velocità Massima diminuisce del 20% rispetto al valore riportato in tabella.*			
Motore a vapore	6 ore con un pieno	800	Per fare un pieno servono 10 minuti e 25 fiorini di acqua e carbone (peso di un pieno: 200).
Scrigno a molla	24 ore con una carica	600	Per ricaricare uno Scrigno a molla servono 3 ore, l'accesso ad un mulino o altro motore, e un tiro di Riparare a -2 (peso di uno Scrigno a molla: 50).

Armi Speciali

Alcuni tipi di armamenti sono particolarmente distruttivi, ma a causa del loro ingombro sono solitamente montati su fortificazioni o veicoli capaci di ospitarli. Di seguito sono riportati quelli più noti e utilizzati, ciascuno con le proprie regole.

Cannoni

Usati per abbattere mura, sterminare truppe in formazione o negli scontri tra vascelli ed aeronavi. Solitamente ogni cannone è manovrato da tre operatori, di cui due puntano e ricaricano e uno (solitamente il leader) effettua il tiro di Sparare. La Forza Minima è richiesta ai due operatori; il tempo di Ricarica raddoppia se è una persona sola a farlo.

I cannoni possono utilizzare tre tipi diversi di munizioni: proiettile solido, esplosivo, o mitraglia. Gli operatori scelgono quale tipo utilizzare ogni volta che ricaricano l'arma (secondo disponibilità).

- **Mitraglia:** munizioni contenenti detriti e sfere metalliche, fatte detonare dentro la canna, proiettano una pioggia di morte e metallo. L'attacco utilizza un Modello di Esplosione Media, che avanza in linea retta per 24". Il tiro di Sparare è unico, ma per ogni bersaglio nell'area occorre considerare separatamente Copertura, Vantaggi come *Schivare*, ecc...
- **Proiettile esplosivo:** contiene, oltre alla carica necessaria per far fuoco, anche una che detona all'impatto; è un Attacco con Effetto ad Area (quindi soggetto a ***Deviazione***) che usa il Modello di Esplosione Medio e infligge 3d6 danni (4d6 con incremento).
- **Proiettile solido:** classica palla di cannone in metallo, ideale per abbattere mura o falciare truppe ammassate. Quando fa fuoco, il leader degli operatori effettua un normale tiro di Sparare; se colpisce, lancia un altro dado: se il risultato è pari, il proiettile rimbalza e colpisce un altro bersaglio dietro il primo a non più di 6" di distanza, e così via fino a che non ottiene un risultato dispari.

Obici

Obici e mortai sono cannoni progettati per scagliare proiettili esplosivi con un arco molto alto, in modo da superare colline, mura o altri ostacoli. Di solito sono manovrati da tre operatori, di cui due puntano e ricaricano e uno (solitamente il leader) effettua il tiro di Sparare. La Forza Minima è richiesta ai due operatori; il tempo di Ricarica raddoppia se è una persona sola a farlo.

Se gli operatori hanno un'idea approssimativa della posizione dei bersagli, il tiro di Sparare ha una penalità di -4 e in caso di fallimento il colpo subisce Deviazione raddoppiata. Se gli attaccanti conoscono la posizione del bersaglio in modo preciso la penalità è ridotta a -2. Gli obici usano munizioni analoghe ai proiettili esplosivi dei cannoni.

Lanciafiamme

Originarie della Navarra e largamente impiegate dai Sugarrak, queste armi terrificanti proiettano gas o liquidi incendiari di origine alchemica.

I lanciafiamme usano il Modello Conico, con la punta a contatto con la bocca dell'arma. I danni sono applicati nella locazione meno protetta, ma è possibile provare a evadere l'attacco come se fosse una granata (vedi il riquadro ***Regole delle Granate***), evitando tutti i danni.

Ricaricare un lanciafiamme richiede un "caricatore", ossia una bombola di liquidi infiammabili. Questa ha Durezza 9 e se distrutta esplode infliggendo 4d6 danni all'utilizzatore, e 3d6 danni a tutte le creature entro un Modello di Esplosione Media.

ARMI SPECIALI

Nome	Gittata	Danno	PA	CdT	Colpi	Ric.	For. Min.	Peso	Costo
Tutte le Armi Speciali hanno effetti particolari dettagliati nella loro descrizione, e contano come Armi Pesanti.									
Cannone	*IN BASE ALLE MUNIZIONI*						d8	600	8K
Mitraglia	24 (MEM)	2d6	-	1	1	4	-	20	200
Pr. esplosivo	50/100/200 (MEM)	3d6	-	1	1	4	-	25	400
Pr. solido	50/100/200	3d6+1	4	1	1	4	-	40	150
Obice	75/150/300 (MEM)	3d6+1	-	1	1	4	d8	700	9K
Lanciafiamme	Modello Conico	3d6	-	1	10	3C	d8	35	800

Regole di Ambientazione

L'ambientazione di Proxima Forsan prevede alcune delle Regole di Ambientazione di SWADE e di Ultima Forsan, e ne introduce alcune di nuove. Sono in ogni caso riportate tutte in questa sezione.

Regole di SWADE

- **Ispirazione:** il GM può assegnare Ispirazione ai personaggi quando ottengono dei trionfi o subiscono delle tragedie. Un personaggio può avere una sola Ispirazione, e può spenderla per aggiungere +d6 a un tiro di un Tratto o di danni.
- **Linguaggi Multipli:** tutti i personaggi parlano il Volgare Fiorentino (che è lingua franca) e ottengono gratuitamente gli effetti del Vantaggio *Linguista*; dunque, conoscono anche un numero di lingue pari a metà del loro dado di Intelligenza. Coloro che scelgono di acquisire il Vantaggio *Linguista*, conoscono un numero di lingue pari al proprio dado di Intelligenza (non la metà). Vedi la ***Tabella delle Lingue***.

Regole tratte da SWADE

Alcune delle Regole di Ambientazione di SWADE sono adottate in Proxima Forsan, con qualche modifica (che è scritta in corsivo), e sono riportate di seguito:

- **Limite alle Ferite:** i Protagonisti (compresi gli avversari) non subiscono mai più di *3* Ferite da un singolo colpo, *a meno che non siano Inermi*.
- **Niente Punti Potere:** i personaggi con un BA non hanno PP; quando creano o attivano un Potere hanno una penalità al tiro pari a metà del costo in PP, *arrotondato per difetto* (vedi la sezione ***Poteri e Background Arcani***).
- **Preparazione:** i personaggi con un BA possono spendere un round intero per effettuare una Preparazione, ottenendo un bonus di +2 al tiro successivo per attivare un Potere (vedi la sezione ***Poteri e Background Arcani***).

TABELLA DELLE LINGUE

Se si vuole determinare casualmente una lingua, tirare 1d10 sulla tabella sottostante.

	Lingua	Cultura o testi di uso comune
1	Albion	Province Unite di Albione e molti marinai dell'Atlantico; testi geografici, navali e di ingegneria
2	Arabo	Sultanato di Granada, Califfato Bianco, Sultanato di Sebastopoli, Lega della Terrasanta; testi di matematica, scienza e letteratura
3	Copto	Regno Copto d'Egitto e alcune regioni africane; testi esoterici e di Necromanzia
4	Ebraico	Comunità Ebraiche sparse per l'Europa; testi sacri, esoterici e di scienze mediche
5	Francese	Regno d'Aquitania, Sacro Romano Impero di Francia, Confederazione Svizzera; testi di arte, letteratura, economia e storia
6	Portoghese	Repubblica di Porto e isole Azorre, Cavalieri d'Oltremare; testi di storia e di politica
7	Spagnolo	Regno di Navarra, Regno di Aragona, Sultanato di Granada; testi di Alchimia, poesia e artigianato
8	Tedesco	Federazione Teutonica e Confederazione Svizzera; testi di ingegneria, tattica militare ed economia
9	Ungherese	Regno Upirita e relative Province; testi di scienza, Negromanzia e politica
10	*Lingua esotica: tira 1d6 sulla tabella sottostante*	
	LINGUE ESOTICHE	
1	Celtico	Domini di Alba; pochissimi testi religiosi ed esoterici, monoliti ed incisioni
2	Cipango	Terre del Cipango e dell'estremo oriente; testi religiosi e filosofici
3	Enochiano	Lingua perduta, non più parlata ma ritrovata in testi rari di argomenti occulti o legati a Background Arcani; usata talvolta dai saggi come "lingua segreta" per comunicare e nascondere informazioni
4	Greco	Penisola greca e isole del mar Egeo; testi antichi di filosofia, matematica, arte, scienza e poesia
5	Latino	Comunità religiose; testi religiosi, testi antichi di storia, letteratura, poesia, geografia
6	Ruteno	Khanato di Rutenia, Sultanato di Sebastopoli, comunità zigane e gitane; pochi testi di occulto

Regole della Casa

Per meglio adattarsi all'ambientazione di Proxima Forsan sono introdotte le seguenti regole, che aggiungono o modificano abilità, introducono nuove meccaniche (come il *crafting* o la Ricchezza) e cercano di dare più possibilità ai giocatori senza appesantire eccessivamente il regolamento. Sono tutte dettagliate nei prossimi paragrafi.

Il Sapere dell'Illuminismo Macabro

- **Abilità Arcane:** rispetto a quelle di SWADE, esistono quattro Abilità Arcane, usate dai personaggi con un BA: Alchimia, Fattucchieria, Negromanzia e Scienza Folle (vedi anche la sezione ***Poteri e Background Arcani***).
- **Abilità Eliminate:** in Proxima Forsan non sono presenti le seguenti Abilità: *Arti Psioniche, Conoscenze Accademiche, Elettronica, Fede, Focus, Guidare, Hackerare, Lanciare Incantesimi, Linguaggi, Occulto, Scienze.*
- **Abilità Nuove:** sono introdotte le Abilità generiche *Conoscenze (campo di conoscenze)*, che coprono tutti gli studi di un campo specifico; ad esempio *Con. (Medicina), Con. (Flagello), Con. (Congegni), Con. (Storia),* ecc...
- **Ampio Interesse:** quando un personaggio spende un Punto Abilità per acquisire una nuova Conoscenza di qualche tipo, ne ottiene anche una seconda (anch'essa al d4).
- **Conoscenza è Potere:** quando un personaggio avanza di Rango, può apprendere un nuovo Aspetto (se possiede un Background Arcano) oppure apprendere una nuova Conoscenza al d4, oppure aumentare una delle proprie Conoscenze di un tipo di dado, senza superare il proprio dado di Intelligenza. Vedi anche la sezione ***Poteri e Background Arcani***.
- **Piloti Versatili:** l'Abilità *Pilotare* è considerata coprire tutti i veicoli a motore sia terrestri che aerei; per veicoli a trazione animale è ancora usata *Cavalcare*, e per tutte le navi *Navigare*.

L'Arcano di Proxima Forsan

- **L'Aspetto del Potere:** quando un personaggio apprende un Potere, questo ha un Aspetto specifico a scelta tra quelli disponibili. Vedi anche la sezione ***Poteri e Background Arcani***.
- **Le Arti Arcane:** in Proxima Forsan esistono quattro diversi Background Arcani: Alchimia, Fattucchieria, Necromanzia e Scienza Folle. Ciascuna crea e utilizza i suoi Poteri in maniera differente, come dettagliato nella sezione ***Poteri e Background Arcani***.

Artigiani e Costruttori

Congegneri, fabbri, artigiani e fabbricanti in genere sono in grado di realizzare oggetti di ogni tipo, e questa possibilità è data anche ai personaggi.

Fabbricare un oggetto richiede di riuscire in un certo numero di tiri di *Riparare* (non è possibile tirare se non si possiede questa Abilità), spendendo tempo e risorse proporzionalmente al costo dell'oggetto, ed avendo accesso a strumenti adeguati. All'inizio della creazione di un oggetto, l'artigiano può effettuare un tiro di *Conoscenze* opportune: per ogni successo e incremento ottiene un +1 a tutti i successivi tiri di Riparare per la creazione dell'oggetto.

Per ogni 50 fiorini di costo base di un oggetto (arrotondato all'intero più vicino) sono necessari:

- 10 fiorini di componenti e materie prime
- 1 successo su un tiro di *Riparare*; è possibile effettuare 1 tiro ogni 4 ore di lavoro

Se un oggetto costa meno di 50 fiorini, si spendono materie prime e tempo proporzionalmente al suo costo (quindi meno di 10 fiorini, e meno di 4 ore) ma è comunque richiesto 1 successo su *Riparare*.

Ogni incremento sui tiri di Riparare riduce di 1 il numero di successi totali necessari (dunque anche il tempo di lavoro). Con un fallimento non si fa nessun progresso ma è possibile continuare a lavorare e fare altri tiri, mentre con un fallimento critico qualcosa va terribilmente storto: tutti i successi ottenuti vanno persi e occorre ricominciare da capo.

Prima di ogni tiro di *Riparare* il personaggio pesca una Carta Azione (si applicano tutti i Vantaggi che influenzano le Carte Azione, come *Nervi Saldi*), che rappresenta l'ispirazione del costruttore ed i fattori esterni che influenzano il lavoro; a seconda della carta e del seme ottiene i seguenti modificatori, che si applicano solo al tiro di *Riparare* in corso:

- **Arcano del Destino:** +2 al tiro di Riparare, +1 Benny da spendere per la creazione dell'oggetto
- **Matto:** +2 al tiro di Riparare
- **Coppe (Cuori):** +1 al tiro di Riparare
- **Denari (Quadri):** nessun modificatore; gli Arcani del Destino altrui contano come Denari
- **Spade (Picche):** +10 fiorini di materie prime spese
- **Bastoni (Fiori):** -2 al tiro di Riparare

Al di fuori degli Arcani e del Matto, il numero o la figura della Carta Azione non ha alcun effetto.

Infine, ai tiri di Riparare si applicano i seguenti modificatori specifici:

- **+2:** si è già creato l'oggetto in passato o si hanno a disposizione schemi molto dettagliati
- **+0:** oggetto semplice, senza parti mobili o fatto di poche parti semplici (chiodi, libri, munizioni semplici, spade, archi)
- **-2:** oggetto esotico, complesso o composto di più parti relativamente semplici (balestre, lucchetti semplici, armi ad avancarica, carri, forzieri, munizioni moderne)
- **-4:** oggetto particolarmente complesso, con molte parti complesse, piccole o delicate (armi da fuoco moderne, lucchetti moderni o a combinazione, mirini e microscopi, orologi)
- **-6:** oggetto estremamente complesso, sperimentale o dal funzionamento ignoto

In fase di Creazione di un personaggio, questo sa già fabbricare (dunque ha un +2 per crearli) oggetti per un valore complessivo che dipende dal suo dado di Riparare:

- **d4:** 200 fiorini
- **d6:** 400 fiorini
- **d8:** 600 fiorini
- **d10:** 800 fiorini
- **d12:** 1000 fiorini

Gli oggetti scelti dovrebbero essere coerenti con il background e la professione del personaggio, o comunque essere giustificati in qualche modo. Saper fabbricare un oggetto non implica che il personaggio li ottiene "gratuitamente" alla creazione di un personaggio.

Uno schema dettagliato per la creazione di un oggetto costa generalmente il doppio rispetto all'oggetto stesso, ma la sua disponibilità varia molto a seconda dell'oggetto e del luogo d'acquisto.

La Ricchezza

Quando un personaggio si trova a gestire ingenti quantità di denaro (ad esempio tramite il Vantaggio *Ricco*), piuttosto che contare ogni fiorino si adotta la meccanica della Ricchezza. Questa non è pensata per essere usata da tutti i giocatori ma solo da quelli i cui personaggi hanno patrimoni considerevoli. Questi ottengono un Tratto aggiuntivo, detto appunto Ricchezza, che può andare normalmente dal d4 al d12 e che gli consente di acquistare oggetti costosi pagando tramite istituti bancari o simili (presso cui si suppone sia depositato il loro patrimonio).

ESEMPIO: UN ACCENDINO

Un accendino costa 20 fiorini, dunque per crearlo sono necessari 4 fiorini di materie prime, poco meno di 2 ore di tempo, e un solo successo su un tiro di Riparare. È un oggetto complesso con delle parti piccole, per cui impone un -4 ai tiri di Riparare per crearlo; se tuttavia l'artigiano ha già creato un accendino in passato, ha anche un bonus di +2. All'inizio della creazione può fare un tiro di Conoscenze (Congegni) per avere un +1 ai tiri di Riparare per ogni successo e incremento. Infine, ad ogni tiro pescherà una Carta Azione, ottenendo l'effetto corrispondente.

Normalmente un personaggio non ha un dado Ricchezza, ma lo ottiene se acquisisce somme cospicue (ad esempio al d4 per patrimoni tra 40.000 e 80.000 fiorini) oppure se possiede il Vantaggio *Ricco* (d6) o *Ricco Sfondato* (d8). È possibile che il dado di Ricchezza aumenti o diminuisca durante il gioco (vedi sotto), ma se dovesse diminuire sotto il d4 diventa invece un d4-2; se diminuisce ancora, il personaggio perde il Tratto Ricchezza.

Quando un personaggio con Ricchezza ha accesso a servizi bancari, ha a disposizione le seguenti opzioni:

- Se dedica tempo e attenzione sufficienti a far fruttare il proprio patrimonio, al termine di un mese può tentare di far migliorare il proprio dado di Ricchezza con un tiro di Intelligenza o Conoscenze (Economia):
    - Con un fallimento la sua Ricchezza diminuisce di un tipo.
    - Con un successo aumenta di un tipo, al massimo fino al valore più alto raggiunto nel mese in corso.
    - Con un incremento aumenta di due tipi, al massimo uno in più rispetto al valore più alto raggiunto nel mese in corso.

- Può prelevare mensilmente fiorini dal proprio conto fino a un massimo di 200×dado di Ricchezza; eventuali depositi di denaro incrementano questa cifra di un'egual misura per il mese in corso.

- Se vuole acquistare oggetti per un valore complessivo superiore a 200×dado di Ricchezza, può (ma non è obbligato a) fare un tiro di Ricchezza (che è un tiro su un Tratto, quindi ha il Dado del Destino e può giocare Benny):

- Con un fallimento critico non riesce per qualche motivo ad acquistare la merce, ma può tentare nuovamente da un altro rivenditore.
- Con un fallimento può decidere di ottenere la merce diminuendo il proprio dado di Ricchezza di un tipo, ma se lo fa non può più effettuare acquisti con Ricchezza finché questa non torna al valore precedente.
- Con un successo ottiene la merce ma il suo dado di Ricchezza diminuisce di un tipo.
- Con un incremento ottiene la merce e la sua Ricchezza non diminuisce.

Modificatori all'acquisto con Ricchezza

Al tiro si applicano modificatori a seconda del costo e delle spese già effettuate (vedi sotto). Per merci rare, esotiche o illegali, è necessario prima trovare un venditore per poi poter procedere con l'acquisto.

- **+2** per venditori di fiducia
- **+2** se il personaggio ha il Vantaggio *Famoso*
- **+1** per venditori specializzati
- **+1** se il personaggio ha il Vantaggio *Fama*
- **-1** per ogni 2 acquisti già effettuati con Ricchezza nel mese
- **-1** per acquisti superiori a 1.000×dado di Ricchezza
- **-2** per acquisti superiori a 5.000×dado di Ricchezza
- **-4** per acquisti superiori a 10.000×dado di Ricchezza

Regole tratte da Ultima Forsan

Non tutte, ma buona parte delle Regole di Ambientazione specifiche di Ultima Forsan sono utilizzate anche in Proxima Forsan, e sono riassunte nei seguenti paragrafi.

Regole Generali

- **I Tarocchi:** invece delle comuni Carte Azione si usa un mazzo di Tarocchi; alla creazione del personaggio, ogni giocatore sceglie un arcano maggiore come proprio Arcano del Destino (ciascuno uno diverso) che è inserito nel mazzo. Gli arcani maggiori che non sono scelti vengono scartati. Non è possibile scegliere il Matto, che è sempre incluso nel mazzo, né la Morte (che è l'Arcano del Destino del GM). Durante il gioco, pescare il proprio Arcano del Destino equivale ad un Jolly ed il giocatore (o GM) ottiene subito un Obolo (Benny). Il Matto conta come un Jolly, mentre gli Arcani altrui danno solo iniziativa maggiore all'Asso, e contano come carte di Bastoni. La corrispondenza dei semi è:
    - Spade – Picche
    - Coppe – Cuori
    - Denari – Quadri
    - Bastoni – Fiori.
- **Paura e Orrore:** anche se sono calati molto di numero, i Morti sono comunque conosciuti e quindi non tutti provocano Paura, ma solo quelli che posseggono la Capacità corrispondente.
- **Scienza Medica e Guarigione Naturale:** i progressi sanitari e medici hanno fatto grandi passi in avanti; ricevere cure mediche in un sanatorio organizzato di una città o di un paese fornisce un +2 ai tiri di Guarigione Naturale.

Flagello, Contagio e Amputazioni

- **Gli Attacchi dei Morti:** la Progenie del Flagello con Intelligenza (M) attacca in maniera scoordinata e imprevedibile, colpendo locazioni casuali; ogni volta che una di esse mette a segno un colpo, il GM tira sulla ***Tabella Morsi e Artigli*** per determinare la locazione colpita.
- **Esporsi al Flagello:** se un personaggio viene colpito da un attacco intriso di Atramento e questo causa una Ferita, è contagiato dal Flagello. Questo non accade se subisce solo la condizione di Scosso, o se riesce ad annullare tutte le Ferite con un tiro di Assorbimento.
- **Esposizione Indiretta:** se un personaggio rischia di essere infettato in maniera indiretta (non tramite una ferita), ma ad esempio ingerendo sostanze infette o venendo investito da un fiotto di Atramento, deve pescare una Carta Azione. Se è una Figura, un Asso o la Morte è infetto, ma può spendere un Obolo (Benny) per tentare un tiro di Vigore: con un successo evita il contagio. I Reprobi sono immuni all'Esposizione Indiretta.
- **Ultima Speranza e Cautela:** entro 5 round dal momento del contagio è possibile provare ad amputare la parte infetta, a patto che questa sia in una locazione amputabile. Per farlo occorre riuscire in un tiro di Guarigione a -2 (con un altro -2 se è la vittima a effettuare l'operazione). A tal scopo è spesso usata l'accetta dell'Ultima Speranza (vedi la sezione ***Equipaggiamento***). In ogni caso, sia con un successo che con un fallimento il personaggio rischia di dissanguare! All'inizio di ogni round deve effettuare un tiro di Vigore: con un fallimento l'emorragia lo uccide,

con un successo deve tirare nuovamente al round successivo, con un incremento si stabilizza e non deve più tirare. Per arrestare il dissanguamento è possibile applicare una dose di Cautela (vedi la sezione ***Equipaggiamento***), oppure tentare un tiro di Guarigione a -2; in entrambi i casi il paziente deve fare un tiro di Vigore o subire un livello di Fatica per il dolore lancinante, che recupera dopo 24 ore.

- **Conseguenze delle Amputazioni:** dopo che un'amputazione è stata effettuata con successo, il personaggio subisce la Lesione Permanente corrispondente (vedi la Tabella Morsi e Artigli). Tuttavia, ogni personaggio che subisce una mutilazione è temprato dall'esperienza e acquisisce gratuitamente un Vantaggio dalla seguente lista, purché ne rispetti i requisiti: *Allerta, Calcolatore, Comando, Coraggioso, Duro a Morire, Impeto, Nervi Saldi, Senso del Pericolo, Volontà di Ferro.* Alternativamente, se appartiene a una qualche organizzazione o simili e ha accesso ai servizi di un cerusico e di un congegnere, può acquisire gratuitamente il Vantaggio *Protesi Meccanica*; il costo della Protesi (che è in ogni caso semplice e non una Protesi Potenziata) viene coperto dal superiore/organizzazione a cui fa riferimento.

Il Flagello in Azione

- **Morituri e Riso Sardonico:** un personaggio Mondo consapevole di essere contagiato dal Flagello ottiene gratuitamente il Vantaggio *Riso Sardonico*, che non può ottenere in nessun altro modo. Se riesce a debellare la malattia (in qualsiasi modo) e smette di essere contagiato, perde immediatamente *Riso Sardonico*. Dopo averlo perso, è possibile che un personaggio acquisti nuovamente *Riso Sardonico* se viene infettato un'altra volta.
- **Decorso del Flagello:** un personaggio contagiato dal Flagello deve effettuare al termine di ogni giorno un tiro di Vigore, sul quale non può spendere Oboli (Benny) né tirare il Dado del Destino. Ogni giorno dopo il primo il tiro ha una penalità cumulativa di -1. Con un successo o incremento tira avanti un altro giorno senza effetti, con un fallimento subisce un livello di Fatica (che non può essere rimosso in alcun modo), con un fallimento critico ne subisce due. Quando un personaggio diventa Incosciente per effetto del Flagello, pesca una Carta Azione per Rango: se estrae il Matto o il proprio Arcano del Destino supera la malattia e diventa un Corrotto (perdendo il Vantaggio *Riso Sardonico*, se lo possiede). Altrimenti, muore e si rialza come un Redivivo (vedi sotto, **Rialzarsi**). Nota che i Reprobi diventano Corrotti anche se pescano Assi o Figure (vedi la sezione ***Razze***).
- **La Soglia della Morte:** quando un Corrotto muore, per qualsiasi causa, pesca una Carta Azione per Rango: se estrae il Matto o il proprio Arcano del Destino ottiene il Vantaggio *Oltre la Soglia*, riuscendo di fatto a gabbare la morte e a diventare una Strige (vedi la sezione ***Razze***); altrimenti muore e si rialza come Ossesso.
- **Rialzarsi:** i personaggi che muoiono a causa del Flagello si rialzano dopo 1d6-1 ore dalla loro dipartita. Questo significa che se il risultato del dado è 1, il Morto si rialza immediatamente (un round dopo il trapasso). A seconda della causa della morte e dello stato del cadavere, si rialzano come tipologie di Morti differenti. I Corrotti si rialzano sempre come degli Ossessi, e dopo un solo round dalla morte! È possibile distruggere un cadavere prima che si rialzi: solitamente questo richiede di decapitarlo, bruciarlo, o infliggergli ferite tali da portarlo alla Morte Seconda anche qualora si rialzasse.

TABELLA MORSI E ARTIGLI

Il GM tira 1d20 per determinare la locazione e la Lesione Permanente a seguito di un'eventuale amputazione.		
1-4	Polpaccio (dispari – sinistro, pari – destro)	*Lento (m)*, oppure *(M)* se ha già *Lento (m)*
5-6	Coscia (dispari – sinistra, pari – destra)	*Lento (M)*
7-10	Torso	Non può essere amputato
11-18	Braccio (dispari – sinistro, pari – destro)	*Un Braccio Solo*
19-20	Testa! Lancia di nuovo 1d20: **1-8:** Occhio (dispari – sinistro, pari – destro) **9-14:** Orecchio (dispari – sinistro, pari – destro) **15-18:** Naso **19-20:** Volto	**Occhio:** *Guercio*, oppure *Cieco* se ha già *Guercio* **Orecchio:** *Duro d'Orecchi (m)*, oppure *(M)* se ha già *Duro d'Orecchi (m)* **Naso:** *Brutto* **Volto:** non può essere amputato

Poteri e Background Arcani

Gli anni dal Primo Concilio Universale al 1555 hanno visto innumerevoli progressi in tutti i campi della scienza, della medicina, delle arti e della conoscenza in generale. Il mondo è evoluto rapidamente, ed insieme ad esso anche i Background Arcani, i Poteri e coloro che li utilizzano.

Per rappresentare questa evoluzione, e sfruttare più a fondo le possibilità date dagli Aspetti dei vari Poteri, sono state modificate le regole che riguardano i Background Arcani. Questo è vero non solo rispetto al manuale base di Ultima Forsan, ma anche a quello di Savage Worlds (SWADE). Difatti, non solo sono stati introdotti Aspetti dettagliati e specifici per i vari Poteri, ma alcuni Poteri sono stati anche modificati o riadattati per l'ambientazione.

Nell'ambientazione di Proxima Forsan vige la regola opzionale "*Niente Punti Potere*". Quando vogliono attivare un Potere, i personaggi con un Background Arcano devono semplicemente fare un tiro di Abilità Arcana (vedi di seguito), con una penalità pari a metà del costo totale in Punti Potere (arrotondato per difetto).

Background Arcani

Nel mondo di Proxima Forsan esistono quattro differenti Background Arcani, il cui funzionamento è dettagliato meglio in seguito. Ad ogni Background Arcano (abbreviato BA) corrisponde un'Abilità Arcana con lo stesso nome, correlata ad una specifica Caratteristica:

- **Alchimia:** Intelligenza
- **Fattucchieria:** Spirito
- **Necromanzia:** Intelligenza
- **Scienza Folle:** Intelligenza

Rispetto al manuale base di Ultima Forsan è stato aggiunto il BA Necromanzia, che adesso è disponibile per i giocatori. Si tratta di un BA dalle implicazioni terribili ma non per questo malvagio, ed è il riflesso di una comprensione sempre maggiore del Flagello. Che questa conoscenza sia usata in passato per scopi riprovevoli è un dato di fatto, ma da conoscenze più ampie derivano anche maggiori possibilità...

LA NECROMANZIA PER I PROFANI

Nel mondo di Proxima Forsan la Necromanzia è decisamente più praticata rispetto a 50 anni prima. Tuttavia, nonostante la sua diffusione, è comunque ritenuta dalla maggior parte delle persone come una pratica oscura e malvagia. Se da un lato questo atteggiamento è giustificato dai terribili abomini creati dai Necromanti, e dal rischio effettivo che deriva dal manipolare Atramento, dall'altro c'è anche una certa dose di superstizione e credenza popolare. Tuttavia, in luoghi più aperti e tolleranti la Necromanzia è vista come una forma, talvolta superiore, di Alchimia.
In termini di gioco, un Necromante soffre dello Svantaggio *Estraneo* (m o M) quando il suo BA è palese con persone che lo temono o disprezzano.

Quando un personaggio acquisisce il Vantaggio *Background Arcano*, sceglie uno dei BA disponibili e ne apprende l'Abilità Arcana al d4. Di norma, non è possibile acquisire Abilità Arcane in altro modo. Il personaggio impara inoltre dei Poteri di partenza, il cui numero dipende dal BA scelto:

- **Alchimia:** 3
- **Fattucchieria:** 2
- **Necromanzia:** 4
- **Scienza Folle:** 1

Nuovi Poteri, Aspetti e Rango

Quando un personaggio apprende un Potere, questo ha un Aspetto specifico, a scelta tra quelli disponibili per il proprio BA. Il Vantaggio *Nuovi Poteri* consente di imparare o due nuovi Poteri, o un Potere ed un nuovo Aspetto per uno dei Poteri conosciuti (anche quello appena acquisito).

Quando un personaggio avanza di Rango, acquisisce un nuovo Aspetto per uno dei Poteri che conosceva già prima dell'Avanzamento. I Personaggi che non hanno un BA o che non vogliono apprendere un nuovo Aspetto scelgono invece se ottenere una nuova Conoscenza al d4, o se aumentare una delle proprie Conoscenze di un tipo di dado (senza superare il proprio dado di Intelligenza).

Preparazione

Un personaggio con un BA può prepararsi per lanciare un Potere, concentrandosi per un round, nel quale non può compiere alcuna azione (ma può muoversi). Al turno successivo ignora 2 punti di penalità a tutti i tiri per *attivare* dei Poteri (ed eventualmente anche per scagliarli con Atletica o Sparare), purché questi non richiedano più di un round per essere attivati. Se al turno successivo non attiva alcun Potere o diventa prima Scosso o Stordito, perde l'effetto della Preparazione.

Alchimia

I Poteri degli Alchimisti devono essere preparati prima di poterli attivare. Si distingue dunque una fase di Creazione e una di Attivazione. Durante la fase di Creazione l'Alchimista determina prima di tutto l'Aspetto del Potere, poi gli eventuali Modificatori che vuole applicare (cambiando quindi il Costo in PP). Per creare un Potere, l'Alchimista deve avere accesso ad un laboratorio alchemico o ad una Borsa da Alchimista, consumare Ingredienti Alchemici pari al Costo totale del Potere, e spendere 1 ora per Rango del Potere. Effettua quindi un tiro di Alchimia (a cui si applica la penalità dei PP spesi): con un fallimento non accade nulla (ma spende comunque gli Ingredienti), con un successo il Potere viene creato correttamente, e con incremento il Potere acquisisce anche eventuali effetti aggiuntivi. Se tuttavia l'Alchimista ottiene un Fallimento Critico, deve tirare sulla *Tabella degli Incidenti Alchemici* (vedi più avanti).

È possibile velocizzare la fase di Creazione, spendendo un round intero invece del tempo standard, ed effettuando il tiro come sopra. Tuttavia, in caso di fallimento anche non critico, deve comunque tirare sulla *Tabella degli Incidenti Alchemici*.

RACCOGLIERE INGREDIENTI ALCHEMICI

Gli Ingredienti Alchemici per creare i Poteri degli Alchimisti (e dei Necromanti) possono essere comprati in negozi adeguati, presenti di solito in ogni cittadina di modeste dimensioni. Nella norma 1 Ingrediente Alchemico costa 4 fiorini.
È anche possibile cercare di raccogliere Ingredienti Alchemici in natura, spendendo un'ora e facendo un tiro di Sopravvivenza (o Conoscenze appropriate). Per ogni successo e incremento si ottengono 1d6 Ingredienti. Il GM può assegnare bonus o penalità a seconda dell'ambiente in cui si cercano ingredienti.

Una volta che un Potere (con un particolare Aspetto) è stato creato, può essere utilizzato entro una settimana, dopo la quale il composto deperisce e diventa inutile. Chiunque può utilizzare un Potere creato da un Alchimista, a patto che lo possieda e sappia come usarlo. Attivare un Potere è sempre un'azione.

Quando un Potere viene attivato, l'Alchimista che lo ha creato effettua un tiro di Alchimia, senza alcun Modificatore (né dovuto ai PP spesi per crearlo, né per Ferite, Fatica o altro dell'utilizzatore). Fanno eccezione i Poteri "benefici", che subiscono una penalità al tiro pari al numero di Poteri di Alchimia o Necromanzia già attivi sul bersaglio. Con un successo il Potere si attiva, ma incrementi non danno ulteriori effetti. Con un fallimento il Potere semplicemente non si attiva o è inefficace.

Se tuttavia il Potere ha una Gittata in quadretti (ad esempio Intelligenza x2), l'utilizzatore deve anche, come parte della stessa azione, fare un tiro di Atletica per scagliare il preparato. Questo tiro non ha penalità di Gittata (che è sempre unica e dipende dall'Intelligenza del creatore, non dell'utilizzatore) ma è influenzato da tutti gli altri modificatori (come Fatica, Illuminazione o tiri di Supporto), e incrementi non danno effetti aggiuntivi. Con un

TABELLA DEGLI INCIDENTI ALCHEMICI

Tira 1d20 per determinare l'Incidente Alchemico.	
1-5	**Fallimento!** Il preparato evapora o si sciupa, il personaggio spreca tempo e materiali.
6-10	**Intossicazione!** Il dado di Intelligenza e tutte le Abilità correlate del personaggio diminuiscono di un tipo, per un tempo pari a un'ora per Rango del Potere.
11-15	**Imprevisto!** Il Potere creato si attiva immediatamente sul personaggio, che questo sia un bene o un male.
16-18	**Esplosione!** Il preparato esplode, infliggendo 2d6 danni entro un Modello di Esplosione Media (considera l'Armatura nella locazione meno protetta). Gli Strumenti da Alchimista che utilizzati sono distrutti.
19	**Esplosione maggiore!** Il preparato esplode, infliggendo 3d6 danni entro un Modello di Esplosione Media (considera l'Armatura nella locazione meno protetta). Gli Strumenti da Alchimista utilizzati sono distrutti.
20	**Scoperta!** Con un colpo di fortuna il personaggio scopre una nuova formula (a discrezione del GM), che prepara al posto di quella desiderata. Il personaggio acquisisce un nuovo Potere (con uno specifico Aspetto).

fallimento, il Potere manca il bersaglio; nel caso di effetti ad area (come per i Modelli di Esplosione) il GM determina la Deviazione (vedi riquadro più avanti): il Potere ha comunque effetto, e potrebbe ancora colpire dei bersagli!

Fattucchieria

I Poteri dei Fattucchieri possono essere attivati come azione, scegliendo uno degli Aspetti appresi ed eventuali Modificatori che si vogliono applicare (cambiando quindi il Costo in PP). Dopo aver attivato un Potere con Durata non Istantanea, il Fattucchiere può decidere di mantenerlo e prolungarne la Durata (in maniera virtualmente indefinita, finché riesce a concentrarsi su di esso). Se un Fattucchiere diventa Stordito o Incosciente, tutti i suoi Poteri attivi hanno termine.

Per attivare un Potere, il Fattucchiere deve avere una Borsa da Fattucchiere. Effettua quindi un tiro di Fattucchieria, con una penalità pari al numero di Poteri di qualsiasi tipo che ha già attivi su di sé o su altri: con un successo il Potere si attiva, e con un incremento ottiene anche eventuali effetti aggiuntivi. Con un fallimento il Potere non si attiva, e con un fallimento critico il Fattucchiere fa anche una *Gaffe Clamorosa* (vedi sotto). Inoltre, se un Fattucchiere ottiene 1 su uno dei due dadi del tiro di Fattucchieria, deve fare immediatamente un tiro di Spirito per non fare una *Gaffe Clamorosa* (il Potere può comunque attivarsi con successo, a patto che la sua Durata sia Istantanea).

Gaffe Clamorosa: il Fattucchiere diventa Scosso, tutti i suoi Poteri attivi cessano, e il suo dado di Fattucchieria diminuisce di un tipo di dado finché il Fattucchiere non riesce a usare con successo un Potere di Fattucchieria.

Erratic Visionary, di Randy Vargas

Necromanzia

I Poteri dei Necromanti hanno un funzionamento identico a quello degli Alchimisti, per cui si rimanda al paragrafo sull'Alchimia per la creazione e l'uso dei Poteri. Tuttavia, rispetto agli Alchimisti, i Necromanti sono soggetti ad alcune regole aggiuntive.

Oltre a usare Necromanzia invece di Alchimia in fase di Creazione e Attivazione, i Necromanti devono consumare assieme agli Ingredienti Alchemici anche 1 dose di Atramento per Rango del Potere. Inoltre, essendo basati sull'Atramento, tutti i loro Poteri benefici infettano automaticamente con il Flagello chiunque vi sia soggetto (questo spiega come mai la quasi totalità dei Necromanti siano Strigi, Corrotti o quantomeno Reprobi). I Poteri dannosi invece contagiano chi vi è soggetto se causano almeno una Ferita, o come specificato altrimenti nella descrizione dei singoli Aspetti.

Tuttavia, a causa della resistenza sovrannaturale dell'Atramento, i Poteri creati dai Necromanti non scadono mai e possono essere utilizzati anche molto dopo il momento della creazione.

Anche i Necromanti utilizzano la *Tabella degli Incidenti Alchemici*, ma in aggiunta a qualsivoglia effetto (a eccezione di "20: Scoperta") si crea una nube di vapori miasmatici entro un Modello di Esplosione Media: tutte le creature al suo interno devono fare un tiro di Vigore a -2 per non essere contagiate dal Flagello.

RACCOGLIERE ATRAMENTO

È possibile ottenere Atramento da qualsiasi Progenie del Flagello, sia "viva" che dopo la Morte Ultima, purché di Taglia pari o superiore a -1. Per estrarre Atramento da una Progenie è necessario un round intero, e fare un tiro di Necromanzia o Conoscenza (Flagello): si ottengono 1d4 dosi per ogni successo e incremento, fino a un massimo di d4 pari alla Taglia della creatura (minimo 1). È possibile tentare una sola volta per cadavere (nel caso di Morte Ultima); ogni tentativo su creature "vive" impone alla creatura un tiro di Vigore per non subire un livello di Fatica, con un -2 cumulativo per ogni prova dopo la prima. Questi livelli di Fatica e queste penalità ai tiri si resettano dopo 24 ore senza tentativi di estrarre Atramento.

Scienza Folle

I Poteri degli Scienziati Folli (o Inventori) consistono in dispositivi e invenzioni, capaci di causarne o sprigionarne gli effetti. Ogni volta che un Inventore apprende un nuovo Potere, questo corrisponde con la creazione di uno specifico marchingegno o invenzione; se un Inventore apprende più Aspetti per lo stesso Potere, questi sono dispositivi differenti e contano come singole invenzioni (salvo dove specificato altrimenti). Per apprendere un nuovo Potere o Aspetto, l'Inventore deve avere degli Strumenti da Congegnere.

Quando uno Scienziato Folle ottiene un nuovo Potere o un nuovo Aspetto, può sceglierne uno che già possiede, realizzando un altro dispositivo. Questo è l'unico modo con cui un Inventore può fare una "copia" di una sua invenzione. Se un'invenzione va persa o distrutta, lo Scienziato Folle può ricrearla spendendo 8 ore di lavoro per Rango del Potere corrispondente.

Chiunque può utilizzare un Potere di un Inventore, a patto che lo possieda e sappia come usarlo. I Poteri degli Inventori possono essere usati come azione, scegliendo uno degli Aspetti disponibili ed eventuali Modificatori che si vogliono applicare (cambiando quindi il Costo in PP). Dopo aver attivato un Potere con Durata non Istantanea, l'utilizzatore può decidere di mantenerlo e prolungarne la Durata (in maniera virtualmente indefinita, finché riesce a concentrarsi su di esso). Se l'utilizzatore diventa Stordito o Incosciente, tutti i Poteri di Scienza Folle attivi su di lui hanno termine.

Quando un Potere viene attivato, l'Inventore che lo ha creato effettua un tiro di Scienza Folle, con una penalità pari al numero di Poteri di Scienza Folle già attivi sull'utilizzatore. Con un successo il Potere si attiva, e con un incremento l'utilizzatore ottiene anche eventuali effetti aggiuntivi. Con un fallimento il Potere non si attiva, e con un fallimento critico l'utilizzatore subisce anche un *Disastro* (vedi sotto). Inoltre, se l'Inventore ottiene 1 sul dado di Scienza Folle (non sul Dado del Destino), l'utilizzatore deve fare immediatamente un tiro di Intelligenza per non subire un *Disastro* (il Potere può comunque attivarsi con successo, a patto che la sua Durata sia Istantanea).

Se il Potere ha una Gittata in quadretti (ad esempio Intelligenza x2), l'utilizzatore deve anche, come parte della stessa azione, fare un tiro di Sparare. Questo tiro non ha penalità di Gittata (che è sempre unica e dipende dall'Intelligenza del creatore, non dell'utilizzatore) ma è influenzato da tutti gli altri modificatori (come Fatica, Illuminazione o tiri di Supporto), e incrementi non danno effetti aggiuntivi. Con un fallimento, il Potere manca il bersaglio; nel caso di effetti ad area (come per i Modelli di Esplosione) il GM determina la Deviazione (vedi riquadro): il Potere ha comunque effetto, e potrebbe ancora colpire dei bersagli!

Disastro: l'utilizzatore è Scosso, tutti i Poteri di Scienza Folle attivi su di lui cessano, e il Potere che ha causato il *Disastro* non può essere usato finché non viene aggiustato usando un'azione, e riuscendo in un tiro di Riparare.

DEVIAZIONE

Se un Potere (o un effetto in genere) subisce Deviazione, si tira 1d12 per determinare la direzione, e 1d6 per determinare la distanza in quadretti. Un Potere o effetto non può mai deviare per più di metà della distanza tra origine e bersaglio (questo evita situazioni come granate che deviano alle spalle di chi le lancia).

Sheila, di Michael Robson

Tabella dei Poteri

Per ogni Potere sono indicati nella seguente tabella il numero degli Aspetti disponibili per ogni Background Arcano. Un asterisco (*) indica che è possibile scegliere lo stesso Aspetto più volte, con varianti per ogni Aspetto. Cliccando sul nome del Potere si è (si spera) reindirizzati alla pagina corrispondente.

	Rango	Alchimia	Fattucchieria	Necromanzia	Scienza Folle
Accecare	P	2	2	1	2
Amicizia Animale	P	-	1	1	-
Arcano Celato/Rivelato	P	2	3	2	-
Armatura	P	2	-	2	1
Arrampicamuri	N	-	1	-	3
Aura Distruttiva	P	-	-	1	1
Avviluppare	N	1	-	-	2
Barriera	P	1	-	1	2
Castigo	P	1	-	1	2
Confusione	P	2	2	1	-
Crescita/Rimpicciolimento	N	-	-	1	-
Dardo	P	4	2	1	5
Deflettere	P	1	1	-	-
Dissolvere	N	-	1	1	1
Divinazione	E	-	1	1	-
Dono del Guerriero	N	-	-	1	1*
Empatia	P	-	2	1	-
Esplosione	P	2	1	-	1
Evoca Alleato	P	-	-	-	1*
Guarigione	P	1	2	1	-
Incrementa/Riduci Tratto	P	4	2	3	-
Invisibilità	N	1	-	-	-
Lentezza	N	2	1	1	-
Lettura del Pensiero	P	1	1	1	-
Luce/Oscurità	P	2	2	-	2
Marionetta	V	1	-	1	-
Onda d'Urto	P	-	-	-	1
Paura	P	1	1	1	-
Protezione dall'Ambiente	P	1	-	-	1
Rapidità	N	1	-	1	-
Scarica	N	4	-	2	2
Scurovisione	P	1	-	1	-
Sollievo	P	2	2	-	-
Sonno	N	2	1	-	-
Stordire	P	2	2	1	1
Suono/Silenzio	P	2	2	1	1
Travestimento	N	-	1	1	-
Vista Lontana	N	-	-	1	1
Volare	V	-	-	-	2
Zombi	P	-	-	1	-

Accecare

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo

I bersagli colpiti da *Accecare* hanno vista sfocata e confusa, subendo una penalità di -2 a tutte le azioni che richiedono la vista (-4 con incremento).

Le vittime possono provare a porre fine a questo effetto con un tiro di Vigore alla fine del loro turno (come azione gratuita). Ogni successo rimuove 2 punti di penalità, ogni incremento ne rimuove 4.

Flashbang

BA: Scienza Folle
La *Flashbang* ha effetto su tutti i bersagli entro un Modello di Esplosione Piccola, e le sue penalità si applicano anche a tutte le azioni che richiedono l'udito.

- **Scoppio Ampliato (+2):** la *Flashbang* ha effetto entro un Modello di Esplosione Media.
- **Fragore Assordante (+2):** le vittime effettuano un tiro di Vigore (a -2 con incremento) per non subire la condizione di Scosso (che non può causare ferite).

Una granata appositamente concepita per generare un intenso lampo di luce in un'area circoscritta. Alcune versioni esplodono con fragore tale da incapacitare temporaneamente i bersagli.

Reiner Braun, di Gabriel Flauzino

Lampo Abbagliante

BA: Alchimia, Scienza Folle
Il *Lampo Abbagliante* ha effetto su tutti i bersagli entro un Modello di Esplosione Media, oppure entro un Modello Conico centrato sull'utilizzatore. I bersagli possono fare un tiro di Agilità a -2 per evitare l'effetto.

- **Luce Amplificata (+2):** il *Lampo Abbagliante* ha effetto entro un Modello di Esplosione Grande, oppure entro due Modelli Conici affiancati centrati sull'utilizzatore.
- **Scoppio Ritardato (+0):** al momento del lancio, l'utilizzatore decide i round di ritardo (massimo 3) ma non effettua il tiro di Abilità Arcana; dopo il ritardo fissato, all'inizio del proprio turno, effettua il tiro per vedere se il *Lampo Abbagliante* si attiva. In questo caso, i bersagli non hanno diritto al tiro di Agilità.

Lampo luminoso amplificato da sistemi di lenti, o generato da reazioni alchemiche improvvise. Può essere direzionato in modi differenti, ma la sua attivazione è relativamente palese. La versione ritardata è invece difficilmente evitabile.

Polveri Lacrimogene

BA: Alchimia, Fattucchieria
È possibile provare a rimuovere le penalità delle *Polveri Lacrimogene* solo spendendo un'azione. Chi è a conoscenza dell'effetto del Potere (tipicamente, gli alleati) può fare un tiro di Agilità per evitare l'effetto.

- **Nube Lacrimogena (+2):** le *Polveri Lacrimogene* hanno effetto entro un Modello di Esplosione Piccola.
- **Polveri Persistenti (+2):** le polveri rimangono sospese nell'aria per 3 round (nella casella occupata dal bersaglio o nel Modello di Esplosione). Creature che nel loro round si fermano o attraversano la zona delle polveri sono soggette ai loro effetti.

Polveri irritanti che causano lacrimazione abbondante, impedendo la vista; possono essere realizzate in modo da rimanere in sospensione nell'aria per breve tempo. Stranamente, hanno effetto anche sui Morti.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Tossina Accecante

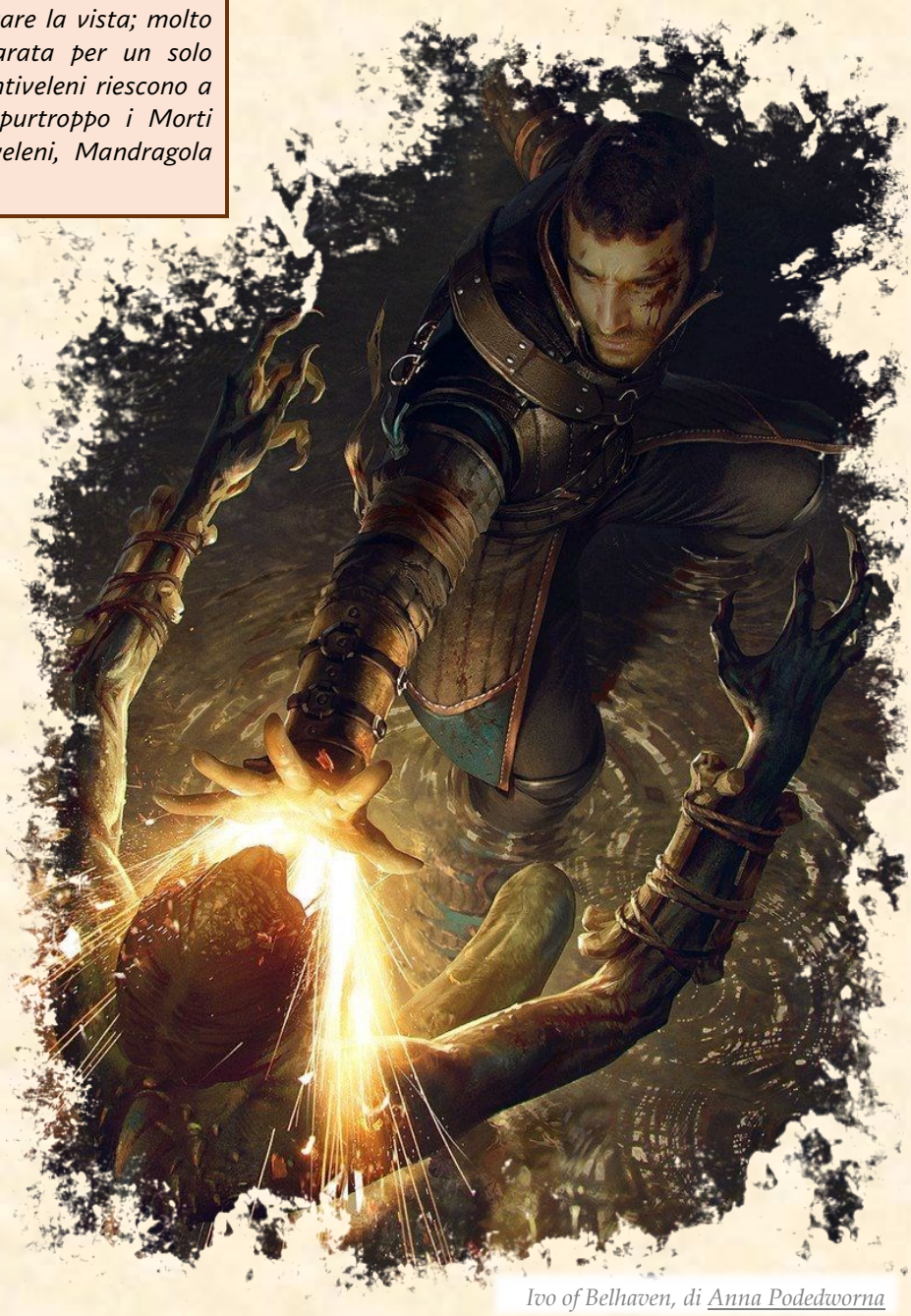
BA: Fattucchieria, Necromanzia
I tiri di Vigore per rimuovere l'effetto della *Tossina Accecante* hanno una penalità di -1. La *Tossina Accecante* conta come un Veleno.

- **Tossina Aggressiva (+2):** ogni successo sui tiri di Vigore rimuove 1 punto di penalità, ogni incremento ne rimuove 3.
- **Tossina Resistente (+2):** le penalità date dalla *Tossina Accecante* sono dimezzate (-1/-2) ma durano 3 round, e il bersaglio non ha diritto a Tiri di Vigore per rimuoverle. Se *Sollievo* viene usato sul bersaglio, il tiro di attivazione ha una penalità di -2.

Una tossina che va ad attaccare la vista; molto aggressiva, può essere preparata per un solo bersaglio. Alcuni rimedi ed antiveleni riescono a neutralizzarla facilmente, e purtroppo i Morti risultano immuni a tutti i veleni, Mandragola esclusa...

"Dannato flash! Non funziona mai!"

[Michele Molto Tempo, Inventore Imperiale]



Ivo of Belhaven, di Anna Podedworna

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Amicizia Animale

Rango: Principiante
PP: Speciale
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: 10 minuti

Il Potere permette di comunicare e guidare le azioni di animali e bestie naturali, anche se in modo limitato. Il Costo in PP è pari alla somma delle Taglie delle creature che si vogliono influenzare (minimo 1 per creatura).

Un successo implica che le creature obbediscono a comandi semplici, come un cane addestrato: difendono l'utilizzatore, ma non vanno contro i loro istinti o paure. Un incremento li spinge a superare anche questi limiti, ma senza commettere atti estremi.

Questo Potere richiede un round intero per essere attivato.

È possibile controllare anche sciami, purché non composti da insetti. Sciami Piccoli costano 1 PP, Sciami Medi 2 PP, e Sciami Grandi 3 PP.

Dominare le Fiere

BA: Necromanzia
Le bestie normali controllate tramite *Dominare le Fiere* diventano Fiere Imbastardite: sono animali "portatori sani" del Flagello, ma non possiedono nessuna delle Capacità Speciali delle Fiere. In questo caso il Potere richiede 1 minuto per essere attivato.
Permette di controllare anche animali che sono già Fiere: in tal caso il Costo in PP diminuisce di 2 (minimo 1) e il tempo di lancio è un round intero.

- **Fiere Autentiche (+1/bestia):** le bestie controllate diventano Fiere a tutti gli effetti, acquisendone le Capacità Speciali.
- **Contagio Reversibile (+2/bestia):** al termine del Potere, le bestie controllate cessano di essere contaminate dal Flagello e tornano animali comuni.

Quello di creare una Fiera Imbastardita è uno dei primi passi per chi decide di diventare un Necromante. Se creare una Fiera autentica è di poco più complesso, solo alcuni hanno scoperto come rendere il contagio reversibile. Le Fiere sono decisamente obbedienti al loro padrone.

Richiamare le Bestie

BA: Fattucchieria
La Gittata di *Richiamare le Bestie* è pari a Spirito x10, e questo Potere può essere usato anche per richiamare a sé animali in modo generico. L'utilizzatore decide quanti PP spendere ed eventualmente una Taglia minima e massima degli animali da richiamare (compresa tra -2 e 2). Il GM fa arrivare animali appropriati, la cui somma delle Taglie sia pari ai PP spesi. Gli animali richiamati arrivano dopo qualche minuto.

- **Richiamo Lontano (+2):** la Gittata di *Richiamare le Bestie* è aumentata a Spirito x100.
- **Capobranco (+1/bestia):** gli animali controllati da *Richiamare le Bestie* beneficiano degli effetti dei Vantaggi *Comando* e *Fervore*, come se l'utilizzatore li possedesse.

C'è chi dice che in quest'era di progresso stiamo perdendo il contatto con la natura. Alcuni gitani e fattucchieri invece non hanno intenzione di rinunciare a questo legame. Che sia per istinto o con trucchi da circense, gli animali possono arrivare a vederli come dei veri capibranco.

Witch of the wood, di freemager

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Arcano Celato/Rivelato

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: 5 round (Arcano Rivelato),
1 ora (Arcano Celato)

Arcano Rivelato permette di percepire ed individuare creature o oggetti nascosti da Poteri o effetti speciali (specificati a seconda dell'Aspetto). Questo permette di ignorare fino a 4 punti di penalità quando si attaccano creature nascoste in questo modo (con un incremento ignora tutte le penalità).

Arcano Celato permette di nascondere un oggetto o una creatura di taglia comune, rendendola a tutti gli effetti invisibile o irriconoscibile.

Camuffamento

BA: Fattucchieria
Richiede 5 minuti per essere attivato, e la Gittata è Contatto. Mimetizza e camuffa completamente il bersaglio con l'ambiente circostante (*Arcano Celato*) purché questi non si muova. Chi è all'erta o cerca attivamente subisce un -4 ai tiri di Percezione per trovare il bersaglio. Chi non è all'erta fallisce automaticamente.

- **Camuffamento Multiplo (+1/+2):** l'effetto del *Camuffamento* si applica a un bersaglio aggiuntivo (due con +2 PP).
- **Mimetismo Accurato (+3):** la penalità per chi sta cercando sale a -8.

Trucchi da teatrante e da scenografo, adattati a qualsiasi situazione. I fattucchieri più abili ricreano camuffamenti più veri del vero...ma è necessario anche non muovere un muscolo!

The End, di Alexander Winkel

Ordigno Colorante

BA: Alchimia, Fattucchieria
Le creature che si trovano entro in un Modello di Esplosione Piccola al momento dell'utilizzo sono soggette agli effetti di *Arcano Rivelato*, che si applicano per effetti di invisibilità o simili.
Per il BA Fattucchieria: la Durata di questo Potere non può essere estesa.

- **Ordigno Potente (+2):** l'area di effetto diventa un Modello di Esplosione Media.
- **Vernice Luminescente (+2):** le creature colpite dall'*Ordigno Colorante* emettono luce fioca, annullando anche fino a 2 punti di penalità da Oscurità (4 con incremento).

Bombe di vernice che ricoprono gli avversari, rendendoli visibili nonostante i camuffamenti più ingegnosi. Alcune vernici si illuminano addirittura al buio grazie a miscele speciali.

Polveri Rifrangenti

BA: Alchimia, Fattucchieria
Crea un Modello di Esplosione Media entro cui si applicano gli effetti di *Arcano Rivelato* alle creature nascoste da effetti di invisibilità o simili. A beneficiare del Potere sono tutte le creature in grado di vedere le polveri; tuttavia, le penalità sono ridotte di soli 2 punti (4 con incremento).
Per il BA Fattucchieria: la Durata di questo Potere non può essere estesa.

- **Nube Espansa (+2):** l'effetto delle *Polveri Rifrangenti* si applica in un Modello di Esplosione Grande.
- **Polveri Traccianti (+2):** l'effetto delle *Polveri Rifrangenti* permane per 2 round su creature che escono dall'area di effetto.

Piccoli ordigni che rilasciano nell'aria polveri in grado di rifrangere la luce. Rimangono sospese per un certo tempo, appiccicandosi a chi vi passa attraverso. Certo, non permettono di individuare perfettamente i bersagli, ma possono rimanere attaccate anche per un certo tempo.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Vista del Flagello

BA: Necromanzia

L'utilizzatore beneficia degli effetti di *Arcano Rivelato*, che si applicano a tutti i Morti entro Gittata, nascosti da qualsiasi Potere o Effetto.

- **Sangue e Atramento (+2):** gli effetti si applicano a tutta la Progenie del Flagello.
- **Vista Estesa (+2):** la Gittata diventa Intelligenza x10.

Un preparato eccezionale, che sfrutta l'origine comune del Flagello per dare a chi lo usa la percezione dell'Atramento. In versioni più concentrate rivela anche Atramento diluito, come quello dei Corrotti.

Volto del Flagello

BA: Necromanzia

La Gittata è Contatto, ed il Potere può essere utilizzato solo su creature, non su oggetti. Il bersaglio beneficia degli effetti di *Arcano Celato* contro tutti i Morti di Intelligenza (M) o (A). Può muoversi ed attaccare normalmente, ma non può correre.

- **Maschera del Flagello (+3):** il bersaglio ha anche +4 alle prove di Furtività contro tutta la Progenie del Flagello.
- **I Due Volti della Morte (+3):** il Potere si applica ad un bersaglio aggiuntivo.

Un unguento denso e di origine macabra, rende chi lo utilizza simile ad un Morto agli occhi degli altri Redivivi. Sfortunatamente inganna solo quelli meno intelligenti, che si basano principalmente sui sensi dati loro dall'Atramento. Con alcune variazioni, riesce comunque a eludere l'attenzione di tutte le creature contaminate dal Flagello.

Draugr Concept, di Dela Longfish

"Il fatto è che lei vede ma non osserva! Qui sta la differenza!"

[Ser Locke dell'Olmo, investigatore]

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Armatura

Rango: Principiante
PP: 1
Gittata: Personale
Durata: 3 round

Armatura crea un qualche tipo di protezione attorno o sull'utilizzatore, conferendogli 2 punti di Armatura (4 con un Incremento). L'effetto di *Armatura* è più o meno visibile a seconda dell'Aspetto.

Armatura si somma con altre armature, indossate o naturali, ed è negata dal PA come di norma.

Atramento Indurito

BA: Necromanzia
L'Armatura data dall'*Atramento Indurito* è ignorata completamente da danni perforanti. Tutta la Progenie del Flagello subisce una penalità di -2 quando prova a colpire l'utilizzatore.

- **Manto dei Morti (+3):** finché l'utilizzatore non corre e non effettua azioni ostili, i Morti con Intelligenza di tipo (M) o (A) lo ignorano totalmente.
- **Colpi Induriti (+1):** il dado dei danni senz'armi dell'utilizzatore diventa 1d4, o aumenta di un tipo se già ne possedeva uno.

Inducendo l'Atramento ad addensarsi sulla pelle, crea un rivestimento rigido ma poco adatto a fermare proiettili e simili. Con una maggiore vascolarizzazione, è persino possibile ingannare i Morti minori e non farsi attaccare.

"Il problema non è con chi toglierti i vestiti, ma con chi toglierti la corazza."

[Nadia, la Quarta Vedova]

Corazza Istantanea

BA: Scienza Folle
L'Armatura data da *Corazza Istantanea* non si somma direttamente ad altre armature indossate, ma si applicano le regole per la stratificazione delle armature. La *Corazza Istantanea* ha la proprietà Ermetica.

- **Corazza Rinforzata (+2):** il Potere fornisce 4 punti di Armatura (6 con incremento).
- **Corazza Elettrificata (+3):** chiunque entri in contatto con la corazza dell'utilizzatore (anche tramite materiale conduttore) deve effettuare subito un tiro di Vigore per non diventare Scosso (non può causare ferite). L'utilizzatore può effettuare attacchi di contatto per imporre al bersaglio questo tiro.

Uno speciale zaino che è in grado, a comando, di ricoprire il portatore con una corazza su misura. L'ingombro non è indifferente nel caso si indossi al di sotto anche altra armatura, ma la protezione è eccellente. Gli ultimi ritrovati permettono addirittura di rilasciare scariche elettriche.

Pelle di Pietra

BA: Alchimia, Necromanzia
L'Armatura data da *Pelle di Pietra* è ignorata completamente da danni contundenti. All'aspetto, sembra solo che l'utilizzatore abbia un colorito un po' terreo.

- **Carne di Pietra (+2):** il bonus di Armatura si applica direttamente alla Robustezza, e non può più essere negato dal PA. È comunque ignorato dai danni contundenti.
- **Massa Imponente (+2):** il Potere fornisce 4 punti di Armatura (6 con Incremento), ma riduce anche il Passo di 2 (5 cm).

Una mistura ad azione veloce che, se ingerita, irrobustisce le membra, rendendole meno prone a tagli e perforazioni. Non attutisce tuttavia gli impatti più pesanti. Versioni più concentrate spingono gli effetti al massimo, ma tendono a rallentare anche i movimenti.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Rivestimento Assorbente

BA: Alchimia

L'Armatura data dal Rivestimento Assorbente è considerata solo contro danni perforanti. Attivare il Rivestimento Assorbente necessita di un round intero, ma la Durata è di 10 minuti e il Potere non conta come Potere attivo.

- **Rivestimento Stratificato (+2):** il *Rivestimento Assorbente* nega fino a 2 punti di PA (4 con un incremento).
- **Dose Abbondante (+1/+3):** l'effetto del *Rivestimento Assorbente* si applica anche a un bersaglio adiacente aggiuntivo (2 bersagli aggiuntivi spendendo +3PP).

Uno degli ultimi ritrovati dell'industria bellica, questa mistura deve essere cosparsa sulle vesti o sulle armature. Una volta esposto all'aria, si ispessisce ed è in grado di assorbire l'impatto di punte e proiettili, degradandosi lentamente.

"Quercia e ferro mi proteggan,
o son già morto e sottoterra."

[Eideardth, Necrarca delle Terre dell'Alba]

Steampunk Iron Man, di Mateusz Ozminski

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Arrampicamuri

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Personale
Durata: 5 round

Arrampicamuri permette all'utilizzatore di camminare su superfici verticali e soffitti. Con un successo si muove a metà del suo Passo, con un Incremento si muove a Passo completo e può correre.

Se l'utilizzatore deve fare un tiro di Atletica per scalare o rimanere aggrappato, ha un bonus di +4.

Dispositivo Multirampino

BA: Scienza Folle
Mentre si muove su pareti verticali o soffitti il Passo dell'utilizzatore è diminuito di 2 (non è dimezzato) e non può correre, con un incremento può correre ma il Passo è comunque ridotto di 2. L'utilizzatore può usare i rampini per aggrapparsi a qualsiasi appiglio con Gittata pari a Intelligenza.

- **Multirampino Acrobatico (+2):** l'utilizzatore può compiere azioni acrobatiche (calarsi, oscillare e lanciarsi, girare attorno ad angoli), e se deve fare tiri per azioni acrobatiche può usare l'Abilità Arcana invece di Agilità.
- **Rampini Afferranti (+0):** l'utilizzatore può cercare di agganciarsi ad una creatura, tirando sull'Abilità Arcana come se fosse un attacco a distanza (Gittata: Intelligenza). In caso di successo, la distanza tra utilizzatore e creatura non può aumentare. Ciascuno dei due può, come azione, imporre un tiro contrapposto di Forza (l'utilizzatore può usare l'Abilità Arcana). Se l'utilizzatore ha successo tira a sé il bersaglio di 4 metri (5cm; il doppio con incremento). Se il bersaglio ha successo si libera, con un incremento spinge anche Prono l'utilizzatore.

Speciali gambali collegati a una cintura, con rampini multipli propulsi ad aria compressa. Pur richiedendo una certa pratica, permette di destreggiarsi ed impugnare armi senza ingombro. Può anche essere adattato, invece che per arrampicarsi, per afferrare avversari ed impedirgli di allontanarsi. Si dice che questa tecnologia sia stata ideata da un inventore teutone per combattere Chimere di grandi dimensioni.

Gambali da Scalata

BA: Scienza Folle
La distanza di salto dell'utilizzatore è triplicata, ma non può correre mentre è aggrappato ad una parete e non può camminare su soffitti. Mentre non si muove, l'utilizzatore ha le mani libere, altrimenti deve usarle per arrampicarsi.

- **Balzi Scattanti (+2):** il dado di Corsa dell'utilizzatore aumenta di due tipi.
- **Posizione Salda (+2):** l'utilizzatore non può diventare Prono o essere spostato se non lo desidera, e ha +2 ai tiri di Atletica per spostare creature o buttarle Prone.

Gambali speciali, con flettenti rinforzati e punte da scalata. Con la giusta modifica permettono non solo di saltare, ma anche di correre più lontano, o di ancorarsi al terreno e alle superfici.

Captain Eva, di William Bao

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Strumenti del Ragno

BA: Fattucchieria, Scienza Folle
L'utilizzatore usa ventose e ganci, adattandosi a qualsiasi superficie, ma usa sempre entrambe le mani ed i piedi.

- **Ascesa in Coppia (+2):** l'utilizzatore può portare con sé un'altra creatura, che beneficia di tutti gli effetti degli *Strumenti del Ragno*; questa creatura non può allontanarsi più di 2 metri (2.5 cm) dall'utilizzatore.
- **Liscio come la Seta (+2):** mentre si muove su pareti verticali o soffitti l'utilizzatore ha +4 ai tiri di Furtività se non corre.

Attrezzi prediletti di ladri, spie e scassinatori, offrono il meglio in quanto a mobilità e silenziosità, ma impediscono all'utilizzatore di combattere.

ESEMPIO: RAMPINI AFFERRANTI

Amadeus von Stroenheim, Inventore, sta inseguendo una spia attraverso i vicoli di Milano. Attiva il suo *Dispositivo Multirampino* con il Modificatore *Rampini Afferranti*, riuscendo a bloccare l'avversario. La spia tenta di liberarsi tirando su Forza contro la Scienza Folle dell'inventore, ma von Stroenheim ha successo e il malfattore si vede trascinare 4 metri verso di lui. Amadeus al suo turno tenta di portare la spia ancora più vicina, ma purtroppo questa volta è lei ad avere successo nel tiro contrapposto, con un incremento! Von Stroenheim cade a terra Prono, mentre la spia si libera e l'inseguimento riprende.

Thief, di Jesper Ejsing

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Aura Distruttiva

Rango: Navigato
PP: 4
Gittata: Personale
Durata: 5 round

Aura Distruttiva crea una zona con un particolare effetto nocivo attorno all'utilizzatore.

Alla fine del turno dell'utilizzatore, tutte le creature a lui adiacenti subiscono automaticamente 2d6 danni.

Manto di Putrefazione

BA: Necromanzia
Il costo base del *Manto di Putrefazione* è 2PP. Tuttavia, invece di causare danni, il *Manto di Putrefazione* rende Distratte tutte le creature che falliscono un tiro di Vigore. Le creature che ottengono un fallimento critico sono anche contagiate dal Flagello. Creature che non necessitano di respirare sono immuni agli effetti del *Manto di Putrefazione*.

- **Esalazioni Nauseabonde (+2):** le creature che falliscono il tiro di Vigore sono sia Distratte che Vulnerabili.
- **Putrefazione Penetrante (+2):** il tiro di Vigore ha una penalità di -2.

Sfruttando l'Atramento, l'utilizzatore si ammanta di esalazioni simili al Miasma, nauseando chi le respira troppo a lungo. Le suppurazioni possono diventare particolarmente intense e penetranti.

ESEMPIO: MANTO DI PUTREFAZIONE

Sterben Ivanovich, Strige Necromante, usa il *Manto di Putrefazione* senza alcun Modificatore. Il Costo del Potere è dunque 2PP e riesce ad attivarlo senza problemi. Si avvicina quindi a un gruppo di tre marrani e riversa i suoi schioppini su uno degli avversari. Passa quindi il turno, e i due malcapitati rimanenti devono fare immediatamente un tiro di Vigore. Uno di loro ottiene un fallimento critico! Fino alla fine del suo turno sarà Distratto dalla nausea che lo attanaglia. Fortunatamente per lui è però un Corrotto, quindi non risulta contagiato dal Flagello!

Steam Witch King, di Maxa-art

Vapori Ustionanti

BA: Scienza Folle
Gli effetti dei *Vapori Ustionanti* hanno luogo solo se l'utilizzatore non si muove nel suo turno. I danni dei *Vapori Ustionanti* ignorano l'Armatura delle creature, a meno che non sia Ermetica.

- **Temperatura Estrema (+2):** i danni aumentano a 3d6.
- **Nube di Vapore (+2):** l'utilizzatore beneficia di Copertura Leggera contro tutti gli attacchi a distanza.

Uno speciale macchinario dotato di compressore, capace di rilasciare vapori a temperature estreme. Tendono a disperdersi con il movimento, ma sono capaci di penetrare molte armature, e persino di occultare parzialmente l'utilizzatore dietro una coltre di nebbia.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Avviluppare

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza
Durata: Istantaneo

Avviluppare intralcia i bersagli tramite impedimenti fisici di qualche tipo. Con un successo, il bersaglio è Avviluppato, con un incremento è Bloccato.

Le vittime possono provare a liberarsi come azione; tirano su Forza a -2 oppure su Atletica (a scelta loro): con un successo la loro condizione migliora di un tipo (Bloccato > Avviluppato > libero), con un incremento si liberano.

Le vittime possono anche provare a distruggere gli impedimenti: questi hanno Parata 2 e Robustezza 5, ma non si ottengono danni bonus da incrementi e i danni ignorano eventuali Assi. Inoltre, i danni devono essere di tipo appropriato (ad esempio, non si può spezzare una corda con danni contundenti).

Bomba Appiccicosa

BA: Alchimia
È possibile liberarsi dagli effetti della *Bomba Appiccicosa* solo tirando su Forza (senza penalità) o su Atletica.

- **Area Ampia (+3):** gli effetti della *Bomba Appiccicosa* si applicano entro un Modello di Esplosione Medio.
- **Colla Espansiva (+3):** se nel loro turno i bersagli della *Bomba Appiccicosa* non ottengono almeno un successo per liberarsi dai suoi effetti, la loro condizione peggiora di un tipo.

Un ritrovato alchemico che ricopre ed appiccica tutto ciò con cui viene in contatto. Riuscire a tirarsene fuori non è troppo difficile, ma alcune versioni della mistura hanno la capacità di gonfiarsi: in tal caso è bene liberarsene presto, prima di venirne completamente ingolfati.

Lancia-Bolas

BA: Scienza Folle
Se il Potere va a segno, il bersaglio deve superare subito un tiro di Agilità per non cadere Prono (a -2 con incremento). Tuttavia, il *Lancia-Bolas* non può rendere Bloccato il bersaglio.

- **Impatto Potente (+2):** il bersaglio ha una penalità di -4 al tiro di Agilità per non cadere Prono.
- **Lancio Lungo (+2):** la Gittata del *Lancia-Bolas* è Intelligenza x2.

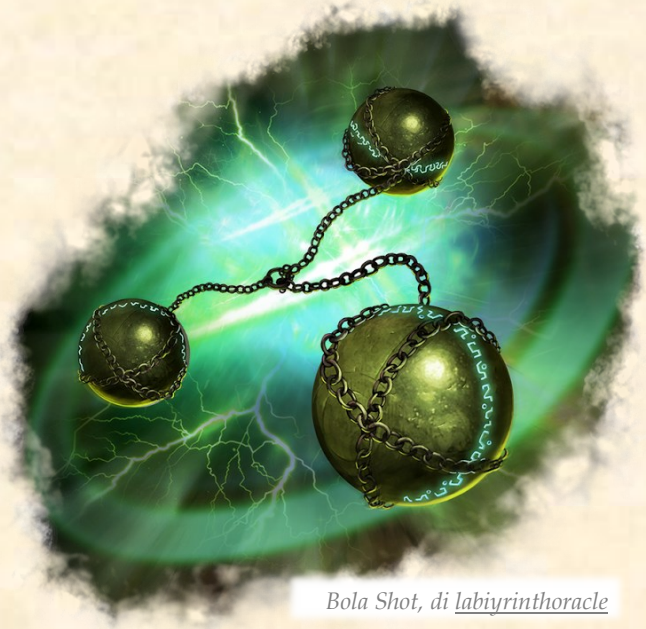
Uno speciale meccanismo che scaglia una catena con due o tre pesanti palle, facendole ruotare. L'impatto è spesso sufficiente a far cadere il bersaglio, e la gittata può essere notevole.

Rete di Calappi

BA: Scienza Folle
Il bersaglio subisce -2 a tutti gli attacchi in mischia che effettua mentre è intralciato dalla *Rete di Calappi*, ad eccezione di quelli per distruggere l'impedimento.

- **Rete Irrobustita (+2):** l'impedimento della *Rete di Calappi* ha Robustezza 7.
- **Rete Appesantita (+2):** provare a liberarsi dalla *Rete di Calappi* costa 2 azioni.

Marchingegno a molla capace di lanciare una rete rinforzata sul bersaglio, intralciandolo notevolmente. È possibile aggiungere pesi o rinforzi alla rete, secondo necessità.



Bola Shot, di labiyrinthoracle

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Barriera

Rango: Navigato
PP: 2
Gittata: Intelligenza
Durata: 3 round

Barriera crea un ostacolo di qualche tipo, largo 4 metri (5 cm) e alto 1 metro. Lo spessore varia a seconda dell'Aspetto ma è solitamente una decina di centimetri. L'ostacolo ha Robustezza 10 e può essere rotto come qualsiasi altro oggetto.

Copertura Istantanea

BA: Scienza Folle
La larghezza della *Copertura Istantanea* è 2 metri (2,5 cm), ma l'altezza è aumentata a 1,5 metri e presenta delle feritoie che permettono di sparare rimanendo protetti (fornisce Copertura Pesante). La Gittata della *Copertura Istantanea* è Contatto.

- **Copertura Rinforzata (+2):** la Robustezza dell'ostacolo aumenta a 12.
- **Copertura Estesa (+2):** il Potere crea due sezioni, ciascuna con le caratteristiche della *Copertura Istantanea*, che possono essere piazzate in linea o ad angolo, ma adiacenti.

Un compatto dispositivo meccanico che, una volta piazzato sul terreno, si dispiega automaticamente a formare una barriera metallica, saldamente ancorata al suolo. Pensata specificatamente per chi necessita di copertura durante scontri a fuoco, può essere modificata secondo necessità.

Firewall, di zoppy

Muro di Fiamme

BA: Alchimia, Scienza Folle
L'ostacolo creato dal *Muro di Fiamme* non è solido e non ha Robustezza, ma fornisce Copertura Leggera (da entrambi i lati). Creature che nel loro round si trovano nel *Muro di Fiamme* o lo attraversano subiscono 2d6 danni e rischiano di andare a fuoco: con 5-6 su 1d6 subiscono 2d6 danni da fuoco all'inizio di ogni round. Questi danni non aumentano col tempo. Una creatura in fiamme può gettarsi prona e usare la prima azione del suo turno per estinguere il fuoco.

- **Fiamme Espanse (+2):** la larghezza del *Muro di Fiamme* diventa 8 metri (10 cm).
- **Fiamme Intense (+2):** i danni del *Muro di Fiamme* e dell'andare a fuoco diventano 3d6.

Getti di liquidi infiammabili o composti alchemici che bruciano all'aria. Certamente non blocca i colpi in arrivo, ma il calore ed i fumi oscurano parzialmente la vista. Le sostanze rischiano di attaccarsi a chi vi entra in contatto, avvolgendolo nelle fiamme.

Muro di Miasma

BA: Necromanzia
L'ostacolo creato dal *Muro di Miasma* non è solido e non ha Robustezza, ma fornisce Copertura Leggera (da entrambi i lati). Creature che nel loro round si trovano nel *Muro di Miasma* o lo attraversano devono fare un tiro di Vigore per non subire 1 livello di Fatica. Se una creatura diventa Incosciente per questo effetto o ottiene un Fallimento Critico, è contagiata dal Flagello. La Progenie del Flagello è immune a questo Potere.

- **Miasma Denso (+2):** il *Muro di Miasma* fornisce Copertura Media (da entrambi i lati).
- **Miasma Intenso (+2):** il tiro di Vigore ha una penalità di -2.

Sostanzialmente una replica dei fumi miasmatici presenti nei luoghi più devastati dal Flagello. Non sono sufficientemente densi da bloccare un proiettile, ma forniscono comunque un minimo di copertura. Piccole modifiche alla miscela iniziale possono rendere i fumi più opachi o tossici.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Castigo

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Contatto
Durata: 3 round

Questo Potere deve essere utilizzato su di un'arma di qualche tipo. Se è un'arma a distanza, influenza un caricatore intero, 20 proiettili/frecce o comunque un "gruppo" di munizioni (il GM determina il numero appropriato). Mentre il Potere è attivo, il danno dell'arma ha un bonus di +2 (+4 con Incremento).

Arma Incandescente

BA: Scienza Folle
Se l'arma infligge la condizione Scosso o ferite a una creatura, questa perde 1 punto di Armatura nella locazione colpita. Alla fine di ogni round, tira 1d6: con 4-6 l'arma impone un -1 cumulativo ai tiri per colpire. Il malus termina insieme al Potere.

- **Isolamento Termico (+2):** l'arma subisce il -1 ai tiri per colpire solo con un 6 su 1d6.
- **Calore Estremo (+2):** la creatura colpita perde 1 punto di Armatura anche se non è Scossa o ferita, ma l'arma subisce il -1 a colpire alla fine di ogni round automaticamente.

Dispositivi che surriscaldano armi o proiettili tramite combustione o induzione elettrica. Il calore permette di indebolire le armature nemiche, ma rende l'arma meno maneggevole col passare del tempo. Per alcuni questo non è un problema, e sono disposti a sovraccaricare il meccanismo.

"Kore ga Requiem Aeternam da!"

[Masamune, il Demone d'Acciaio]

Zatrute ostrze, di Sandra Chlewinska

Arma Perforante

BA: Scienza Folle
Invece di ottenere un bonus ai danni, l'arma acquisisce +2 PA (+4 con incremento) e infligge danni doppi ai Veicoli.

- **Arma Pesante (+2):** i danni dell'arma contano come Arma Pesante.
- **Precisione Estrema (+2):** le penalità di Gittata e dei Colpi Mirati per attacchi con l'arma sono dimezzate.

Meccanismi a cremagliera o che impartiscono rotazioni perforanti a punte e proiettili, consentendo di penetrare meglio le armature e in generale oggetti corazzati. Il funzionamento può essere calibrato per colpire con più precisione o con impatti potenti.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Rivestimento Venefico

BA: Alchimia, Necromanzia

Il bonus ai danni è ridotto a +1 (+2 con incremento), ma se l'arma infligge la condizione Scosso o ferite a una creatura, questa deve fare un tiro di Vigore: con un fallimento, subisce 1 livello di Fatica. Il *Rivestimento Venefico* conta come un Veleno.

- **Veleno Indebolente (+2):** se la creatura subisce il livello di Fatica, il suo Passo diminuisce di 2 (5 cm).
- **Veleno Potente (+2):** il tiro di Vigore per non subire il livello di Fatica ha -2.

Una soluzione tossica, adatta a rivestire ormi e proiettili. Veramente efficace solo se riesce ad entrare in circolo, può provocare malori e confusione con l'aggiunta di pochi reagenti, e può essere raffinato per essere più aggressivo.

Fernando's Sword, di Guillaume Sinou

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Confusione

Rango: Principiante
PP: 1
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo

Confusione disorienta il bersaglio, rendendolo sia Distratto che Vulnerabile se fallisce un tiro di Intelligenza (a -2 con un incremento). Queste condizioni rimangono fino alla fine del suo prossimo turno.

Bomba Asfissiante

BA: Fattucchieria
La *Bomba Asfissiante* ha effetto entro un Modello di Esplosione Piccola. Creature che non necessitano di respirare sono immuni agli effetti della *Bomba Asfissiante*.

- **Nube Ampliata (+2):** la *Bomba Asfissiante* ha effetto in un Modello di Esplosione Media.
- **Tosse Persistente (+2):** i bersagli rimuovono le condizioni solo se, al termine del proprio turno, riescono in un tiro di Vigore.

Apparentemente innocui, questi ordigni rilasciano fitte polveri nell'aria che se respirate provocano tosse e spasmi. Polveri particolarmente fini possono dare difficoltà nel tornare a respirare normalmente.

Caleb, di yettinim

Ipnosi Macabra

BA: Necromanzia
L'*Ipnosi Macabra* ha effetto solo sulla Progenie del Flagello (anche quella affetta dalla Capacità Speciale *Morte Cerebrale*). Il tiro di Intelligenza per resistere all'*Ipnosi Macabra* è contrapposto a quello dell'Abilità Arcana dell'utilizzatore, ma non subisce il -2 in caso di incremento.

- **Movimento Ipnotico (+3):** il bersaglio è solo Distratto, ma l'utilizzatore può costringerlo a spostarsi di 2 metri (2,5 cm) in una direzione. Questo movimento non può causare danno diretto, come buttarsi in un dirupo (a meno che il bersaglio non abbia la Capacità Speciale *Morte Cerebrale*), ma provoca attacchi di opportunità e *Primo Colpo*.
- **Falso Amico (+2):** bonus e malus dati da Distratto e Vulnerabile raddoppiano nei riguardi dell'utilizzatore.

Una mistura psicoattiva basata sull'Atramento, che tramite il contatto ottunde rapidamente i sensi. Versioni più elaborate possono far percepire pericoli o sensazioni illusorie alla vittima, condizionandone le azioni.

Polveri Urticanti

BA: Alchimia, Fattucchieria
Per evitare gli effetti delle *Polveri Urticanti* i bersagli tirano Vigore invece di Intelligenza. Se una creatura non subisce penalità per le Ferite, è immune alle *Polveri Urticanti*.

- **Nube Urticante (+2):** le *Polveri Urticanti* hanno effetto in un Modello di Esplosione Media.
- **Prurito Insopportabile (+2):** finché è soggetto agli effetti delle *Polveri Urticanti* il bersaglio deve usare una mano per grattarsi. Se stava impugnando un oggetto in entrambe le mani, deve lasciarne cadere uno immediatamente.

Queste polveri provocano una forte reazione urticante a contatto con la pelle. Il fastidio può essere a tal punto forte da costringere la vittima a grattarsi, ma creature senza sensibilità al dolore saranno difficilmente affette.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Vapori Allucinogeni

BA: Alchimia

Le penalità dei *Vapori Allucinogeni* cessano al termine del turno del bersaglio solo se questo usa un'azione per rimuoverli (nessun tiro richiesto).
Le creature che non necessitano di respirare sono immuni agli effetti dei Vapori Allucinogeni.

- **Vapori Intensi (+2):** il tiro di Intelligenza ha una penalità di -2 (-4 con incremento).
- **Allucinazioni Alienanti (+2):** finché è soggetto agli effetti dei Vapori Allucinogeni il bersaglio è incapace di distinguere alleati da avversari. Ogni volta che intraprende un'azione verso una creatura, tira 1d6: se il risultato è dispari l'azione è di aggressione, se il risultato è pari l'azione è di supporto. Le azioni possono essere attacchi, Poteri, tiri di Supporto o simili. Il bersaglio non è costretto a intraprendere azioni verso altre creature.

Questi vapori eterici causano forti allucinazioni in coloro che li respirano. Richiedono uno sforzo di concentrazione per essere sconfitti, ma miscele particolarmente concentrate possono portare persino a non saper riconoscere amici da nemici.

"Chi dice che il sorriso è l'arma delle donne non si è mai ritrovato con la cipria nei polmoni."

[Donata Sforza, detta La Mora, Reggente di Milano]

Chain of Vapor, di Svetlin Velinov

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Crescita/Rimpicciolimento

Rango: Navigato
PP: 2
Gittata: Contatto
Durata: 5 round

Crescita aumenta la Taglia del bersaglio di 1 (conferendo quindi anche un +1 a Robustezza) e aumenta il suo dado di Forza di un tipo. Questo non aumenta le Ferite massime del bersaglio a prescindere dalla sua Taglia.

Rimpicciolimento diminuisce la Taglia del bersaglio di 1 (fino a un minimo di -2) e diminuisce il suo dado di Forza di un tipo.

Per bersagli non consenzienti, il tiro di Abilità Arcana è contrapposto a un tiro di Spirito.

Crescita Macabra

BA: Necromanzia
Applica solo gli effetti di *Crescita*, ma tutte le creature presenti quando la *Crescita Macabra* viene attivata devono fare un tiro di Paura (ad eccezione di bersaglio e utilizzatore). Al termine del Potere, il bersaglio subisce 1 livello di Fatica.

- **Crescita Innaturale (+2):** tutti gli effetti di *Crescita Macabra* raddoppiano, ed il tiro di Paura è a -2.
- **Vigore Immondo (+2/+4):** il bersaglio ignora un punto di penalità da Fatica o Ferite, o due punti spendendo +4PP.

Una tecnica terrificante, la cui origine risiede nella fabbricazione delle Chimere, che permette di aumentare forza e dimensioni di un soggetto. Usando Atramento più raffinato è possibile ottenere effetti più intensi, ma ancora più provanti per il fisico di chi si sottopone a questa pratica.

Gamboo, di Vahid Ghobadi Arfai

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Dardo

Rango: Principiante
PP: 1
Gittata: Intelligenza x2 (Fattucchieria: Spirito x2)
Durata: Istantaneo

Dardo scaglia un proiettile di qualche tipo verso una creatura, infliggendo 2d6 danni (3d6 con un incremento). *Dardo* non subisce penalità da Gittata, ma subisce normalmente quelle da Copertura, Illuminazione, Colpi Mirati, ecc...

Dardo a Frammentazione

BA: Scienza Folle
I danni del *Dardo a Frammentazione* sono 2d6+2 (3d6+3 con incremento), ma l'Armatura del bersaglio è considerata raddoppiata. Questo Potere può essere mantenuto attivo, effettuando solo il tiro di Sparare ai turni successivi.

- **Schegge Concentrate (+3):** i danni aumentano a 3d6+3 (4d6+4 con Incremento)
- **Schegge Laceranti (+1):** se il bersaglio risulta Scosso (ma non ferito) dai danni del *Dardo a Frammentazione*, subisce 1 livello di Fatica.

Speciali armi da fuoco o balestre automatiche con punte a frammentazione. Devastanti contro bersagli con scarsa armatura, i frammenti dei proiettili possono causare dolore lancinante anche senza provocare danni consistenti.

Dardo Congelante

BA: Alchimia
I danni del *Dardo Congelante* ignorano tutta l'Armatura purché non sia *Ermetica,* e infliggono Fatica invece di Ferite (infliggono la condizione Scosso normalmente), ma possono rendere Incoscienti solo le Comparse.

- **Freddo Estremo (+2):** i primi danni subiti dal bersaglio entro l'inizio del suo prossimo turno hanno un bonus di +2.
- **Freddo Persistente (+1):** il Passo del bersaglio è ridotto di 2 (5cm) fino alla fine del suo prossimo turno.

Una speciale mistura alchemica che congela all'istante; pur non potendo causare direttamente ferite, la patina di gelo può rallentare gli avversari o renderli più vulnerabili agli attacchi.

Dardo Corrosivo

BA: Alchimia, Fattucchieria, Necromanzia
I danni del *Dardo Corrosivo* sono 3d4 (4d4 con incremento). All'inizio del prossimo turno il bersaglio subisce altri 2d4 danni (3d4 con incremento).

- **Corrodi Armatura (+2):** se il bersaglio risulta Scosso o ferito dai danni del *Dardo Corrosivo*, la sua Armatura diminuisce di 1 punto nella locazione colpita (che è possibile aggiustare in 10 minuti con un tiro di Riparare).
- **Acido Potente (+2):** se il bersaglio viene colpito in una locazione priva di armatura, i danni da acido che subisce al turno successivo hanno un bonus di +4.

Una fiala di acidi o sostanze molto aggressive che ricoprono il bersaglio, danneggiandolo nel tempo. Miscele specifiche attaccano particolarmente le armature o i tessuti biologici.

Alaeron, di Eric Belisle

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Dardo di Precisione

BA: Scienza Folle

Le penalità dovute ai Colpi Mirati e alla Copertura sono ridotte di 2. Questo Potere può essere mantenuto attivo, effettuando solo il tiro di Sparare ai turni successivi.

- **Lungo Raggio (+1/+3):** raddoppia la Gittata del *Dardo di Precisione*. Spendendo +3PP, la triplica.
- **Dardo Potenziato (+2):** i danni del *Dardo di Precisione* aumentano a 3d6 (4d6 con incremento).

Sistemi di puntamento integrati specificatamente con armi da fuoco o balestre meccaniche. Con le giuste correzioni balistiche possono arrivare più lontano, o puntare le zone più vulnerabili.

Dardo Perforante

BA: Scienza Folle

Il Dardo Perforante ha PA 2 (PA 4 con un incremento). Questo Potere può essere mantenuto attivo, effettuando solo il tiro di Sparare ai turni successivi.

- **Perforante Migliorato (+1/+3):** aumenta di 2 il PA del *Dardo Perforante*. Spendendo +3PP aumenta la PA di 4 (massimo PA 6 in totale).
- **Arma Pesante (+2):** i danni del *Dardo Perforante* contano come Arma Pesante.

Armi a distanza meccanizzate, appositamente pensate per penetrare armature. Possono essere sovraccaricate per colpire più a fondo, e perforare le corazze più spesse.

Dardo Incendiario

BA: Alchimia, Scienza Folle

I danni del *Dardo Incendiario* sono 2d6-1 (3d6-1 con incremento). Il bersaglio del *Dardo Incendiario* rischia di andare a fuoco (se può): con 5-6 su 2d6 prende fuoco, subendo 1d6 danni all'inizio di ogni turno. Dopo aver subito danni in questo modo, tira 1d6: con 5-6 i danni ai turni successivi aumentano di 1d6, fino a 4d6 massimo. Una creatura in fiamme può gettarsi prona e usare la prima azione del suo turno per estinguere il fuoco.

Per il BA Scienza Folle: questo Potere può essere mantenuto attivo, effettuando solo il tiro di Sparare ai turni successivi.

- **Fiamme Intense (+1):** i danni subiti da bersagli che prendono fuoco cominciano da 2d6 invece che da 1d6.
- **Molto Infiammabile (+1/+2/+3):** estende di 1 l'intervallo con cui il bersaglio prende fuoco e con cui aumentano i danni da fuoco. Può essere applicato più volte fino a un intervallo massimo 2-6.

Armi speciali con proiettili incendiari, o intrugli alchemici che bruciano violentemente all'aria. Con un po' di fortuna il bersaglio sarà avvolto dalle fiamme, e misture più infiammabili possono causare grandi danni in breve tempo.

"Dio ha creato gli uomini diversi,
il signor Beretta li ha resi uguali."

[detto popolare italiano]

Dardo Tracciante

BA: Alchimia, Fattucchieria, Scienza Folle

Il bersaglio del *Dardo Tracciante* emette luce in un Modello di Esplosione Piccolo, subendo un -4 a Furtività e negando 1 punto di penalità da Illuminazione per chi lo attacca. Questi effetti durano 3 round. Questo Potere può essere mantenuto attivo, effettuando solo il tiro di Sparare ai turni successivi.

Per il BA Scienza Folle: questo Potere può essere mantenuto attivo, effettuando solo il tiro di Sparare ai turni successivi.

- **Luce Intensa (+2):** il malus a Furtività sale a -6, e le penalità da Illuminazione sono ridotte di 2 per chi attacca il bersaglio.
- **Residui Ustionanti (+2):** se il bersaglio risulta Scosso o ferito dai danni del *Dardo Tracciante*, è anche Distratto fino alla fine del suo prossimo turno.

Proiettili o ampolle contenenti liquidi e polveri traccianti, che emettono una luce fioca. Possono essere modificati per intensificare la luce o lasciare residui ad alta temperatura sul bersaglio.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Deflettere

Rango: Principiante
PP: 3
Gittata: Personale
Durata: 3 round

Deflettere devia gli attacchi in arrivo verso l'utilizzatore del Potere, o gli permette di eluderli più facilmente.

Tutti gli attacchi in mischia o a distanza diretti all'utilizzatore subiscono una penalità di -2 (-4 con incremento).

Changeling Gunslinger Warlock, di Philip Drake

Mantello da Prestigiatore

BA: Fattucchieria
Il *Mantello da Prestigiatore* conferisce anche +2 a tutti i tiri di Arte Ladresca per borseggiare o simili (+4 con incremento).
Ogni volta che l'utilizzatore subisce danni mentre il *Mantello da Prestigiatore* è attivo deve effettuare un tiro di Spirito: con un fallimento il Potere cessa e l'utilizzatore è Scosso. Con un fallimento critico, fa una *Gaffe Clamorosa*.

- **Ritirata con Svolazzo (+1):** l'utilizzatore beneficia del Vantaggio *Disimpegno*, o della sua versione Migliorata se lo possiede già.
- **Manto Occultante (+2):** l'utilizzatore ha anche +2 a tutti i tiri di Furtività (+4 con incremento) mentre è in condizioni di Luce Fioca o più oscure.

Vecchio trucco di saltimbanchi e borseggiatori, questo mantello nasconde ganci e tiranti al suo interno per muoverlo e disorientare gli avversari. Gli utilizzatori più abili riescono in destrezze senza pari, ma la complessa coreografia che vi sta dietro può essere rovinata da un solo errore, o da un singolo colpo andato a segno.

Rimedio Adrenalinico

BA: Alchimia
L'utilizzatore ha anche +2 ai tiri di Agilità per evitare effetti dannosi (come un'esplosione).
Quando gli effetti del *Rimedio Adrenalinico* svaniscono, l'utilizzatore è Vulnerabile fino all'inizio del suo turno successivo.

- **Picco di Adrenalina (+2):** prima del termine del Potere, l'utilizzatore può decidere di ottenere per un intero round un bonus a colpire e ai danni pari alla Durata rimanente (in round) del Potere, ma questo cessa immediatamente (e l'utilizzatore diventa quindi Vulnerabile).
- **Istinto Fulmineo (+1):** l'utilizzatore ha anche +2 a tutti i tiri di Percezione (+4 con incremento).

Uno dei più recenti ritrovati alchemici, che se ingerito acuisce i sensi ed i riflessi, al costo di un torpore fulminante quando gli effetti cessano. Alcune versioni sfruttano l'adrenalina per concentrare il risultato in pochi secondi.

"Sii disinvolta di fronte alla Morte come se fossi a Teatro."

[Diana, la Seconda Vedova]

ESEMPIO: PICCO DI ADRENALINA

Abdul Ksonka, Cacciatore di Morti, trangugia un *Rimedio Adrenalinico* con il Modificatore *Picco di Adrenalina* (costo totale 5PP). Dopo che il Potere si attiva con successo, decide di passare il turno. Al turno successivo, vedendo un'opportunità per finire l'avversario che ha davanti, attiva il *Picco di Adrenalina*: dal momento che il Potere rimarrebbe ancora attivo per 2 round, ottiene un +2 ai tiri per colpire e ai danni. Tuttavia, gli altri effetti del *Rimedio Adrenalinico* cessano, e Abdul diventa immediatamente Vulnerabile.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Dissolvere

Rango: Navigato
PP: 1
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo

Dissolvere permette all'utilizzatore di annullare o negare Poteri avversari. Non ha effetto sulle proprietà intrinseche di oggetti o sulle abilità innate di creature.

Dissolvere può essere usato su di un Potere già in uso, oppure su di uno che sta venendo attivato. In quest'ultimo caso, l'utilizzatore di *Dissolvere* deve essere in Pausa e riuscire a interrompere con successo il turno avversario.

In entrambi i casi, *Dissolvere* richiede un tiro contrapposto di Abilità Arcana (chi usa *Dissolvere* ha un -2 se l'avversario sta utilizzando un Background Arcano diverso dal suo).

Con un successo, il Potere del bersaglio si disattiva immediatamente (o la sua attivazione fallisce). Con un incremento, il bersaglio è anche Distratto.

Polveri Corrotte

BA: Necromanzia
Le *Polveri Corrotte* permettono di arrestare temporaneamente anche le abilità innate della Progenie del Flagello (come la Rigenerazione Rapida di un Egemone). Il bersaglio in tal caso usa Vigore per il tiro contrapposto, e se perde non può usare la Capacità Speciale per 2 round.
La penalità contro BA diversi da Necromanzia sale a -4. Se il bersaglio ottiene un Fallimento Critico nel tiro contrapposto, è contagiato dal Flagello.

- **Volontà Soppressa (+2):** il bersaglio usa Spirito invece dell'Abilità Arcana (o di Vigore) nel tiro contrapposto.
- **Corruzione Persistente (+1/+3):** se le *Polveri Corrotte* hanno successo, il Potere bersagliato non può essere riattivato per 1 round (2 round con +3PP); se bersaglia una Capacità Speciale, aumenta di 1 i round in cui non può essere usata (2 con +3PP).

Una mistura alchemica a base di Atramento, capace di inibire molte delle capacità mostruose dei Morti e dei Necromanti. Può essere adattata anche per ostacolare i poteri di fattucchieri, alchimisti e inventori, seppur con difficoltà.

Sabotaggio

BA: Scienza Folle
La Gittata del *Sabotaggio* è Contatto, e può essere utilizzato solamente contro Poteri del BA Scienza Folle. Se viene usato per interrompere un Potere già attivo, l'utilizzatore ha +2 al tiro. In ogni caso, se il *Sabotaggio* va a buon fine il bersaglio non può utilizzare il Potere bersagliato finché non riesce in un tiro di Riparare, spendendo un round intero.

- **Disastro a Catena (+2):** il Potere oggetto del *Sabotaggio* rimane attivo fino all'inizio del turno del suo utilizzatore; a quel punto il Potere cessa e tutte le creature entro un Modello di Esplosione Piccola centrato sull'utilizzatore subiscono 3d6 danni.
- **Sabotaggio Irreparabile (+2):** riparare il Potere oggetto del *Sabotaggio* richiede 4 ore.

Strumenti, polveri e soluzioni appositamente studiare per sabotare le invenzioni altrui. Con il giusto ingegno, è possibile provocare danni irreparabili, ed esplosioni spettacolari.

Trucchi da Guiscardo

BA: Fattucchieria
I *Trucchi da Guiscardo* possono dissolvere Poteri già attivi solo dei BA Fattucchieria e Scienza Folle. Possono invece dissolvere Poteri dei BA Alchimia e Necromanzia solo nel momento in cui vengono attivati.

- **Derisione (+3):** se i *Trucchi da Guiscardo* hanno successo, il bersaglio ha -2 al prossimo tiro di Abilità Arcana per attivare un Potere (-4 con un incremento).
- **Plagio (+5):** se i *Trucchi da Guiscardo* sono usati con successo su un Potere del BA Fattucchieria, l'utilizzatore acquisisce immediatamente gli effetti del Potere che ha dissolto; questi effetti durano 3 round (non prolungabili) e contano come Potere mantenuto.

Rapidità di mano, trucchi, polveri e oli scivolosi sono solo alcuni dei modi con cui un fattucchiere riesce a vanificare i poteri altrui. Certo non è possibile annullare un elisir una volta che è stato assunto, ma farlo versare a terra quando lo stanno bevendo aggiunge al danno anche la beffa.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Divinazione

Rango: Eroico
PP: 5
Gittata: Personale
Durata: qualche minuto

Divinazione permette all'utilizzatore di leggere presagi o avere visioni mistiche, parlando con spiriti o esseri paranormali (esistenti o meno).

Preparare il Potere richiede un minuto ininterrotto, ed è possibile farlo solo in luoghi e situazioni appropriate allo spirito da contattare, o comunque ai presagi da ottenere.

Al termine della preparazione, l'utilizzatore pone una domanda semplice ed effettua il tiro di Abilità Arcana. Con un successo ottiene una risposta veritiera ma possibilmente ambigua, a discrezione del GM. Un incremento implica che la risposta sia più diretta o più utile.

Una volta utilizzato, questo Potere non può essere usato nuovamente prima di 24 ore.

Comunione con la Morte

BA: Necromanzia
La *Comunione con la Morte* può essere effettuata solo entrando in contatto con il corpo di una Progenie del Flagello (non per forza deceduta). Se il bersaglio non è consenziente e non ha la Capacità Speciale *Morte Cerebrale*, può tentare di resistere con un tiro di Spirito contrapposto.
È possibile porre comunque una sola domanda; le risposte sono tratte dalle conoscenze complete del bersaglio, ignorando anche eventuali amnesie o traumi.
Dopo un uso di *Comunione con la Morte* (con o senza successo) su di una creatura, questa ne diventa completamente immune.

- **Atramento Condiviso (+1):** con un successo l'utilizzatore può anche scegliere una delle Abilità possedute dal bersaglio e acquisirla (per sempre) al d4 (d6 con incremento). È possibile apprendere fino a 3 abilità in questo modo (possono essere sostituite).
- **Comunione Aggressiva (+1):** l'utilizzatore può usare Spirito per il tiro contrapposto, invece del risultato ottenuto per attivare *Comunione con la Morte*; in tal caso, ignora le penalità da PP per il tiro di Spirito.

Pratica macabra e di estrema difficoltà, sfrutta l'Atramento di una creatura per accedere ai suoi ricordi e pensieri. Nessuno è riuscito a replicare questa tecnica più volte sullo stesso soggetto, ma i Necromanti più esperti riescono persino ad apprendere alcune delle abilità della creatura.

witch craft, di Michael Wang

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Rituale del Veggente

BA: Fattucchieria

Il *Rituale del Veggente* può essere utilizzato solo in luoghi fortemente spirituali, in condizioni emotive forti oppure sotto l'effetto di sostanze allucinogene. La domanda posta può riguardare solo il presente o il futuro immediato.

- **Seduta Spiritica (+1/persona):** più persone possono partecipare, ponendo una domanda ciascuno. Tutti devono rispettare i requisiti del *Rituale del Veggente*, e a tutti si applicano le stesse restrizioni su domande e risposte.
- **Visioni del Futuro (+1):** la domanda posta può riguardare anche il futuro lontano; con un incremento si ha anche un'idea più precisa di quanto lontano sia tale futuro.

Rituali antichi e tramandati tra gitani e girovaghi, comprendono oniromanzia, rituali di sangue e comunioni con gli spiriti dei defunti. Sebbene molti siano fortemente scettici verso queste pratiche, definendole barbare e superstiziose, alcuni individui sembrano manifestare veramente il "Dono". Tutti i veggenti concordano tuttavia che affinché il rituale riesca è necessario trovarsi in presenza di una forte energia spirituale. Altri si ostinano a sostenere che sia colpa degli allucinogeni...

ESEMPIO: ATRAMENTO CONDIVISO

Armida de' Pazzi, necromante, si è già trovata più volte di fronte a strane Chimere e necromanti. Da questi ha già appreso, tramite il Modificatore *Atramento Condiviso* di *Comunione Macabra*, tre abilità: Sopravvivenza al d6, Intimidire al d4 e Provocare al d4. In seguito, con un Avanzamento, ha alzato Sopravvivenza al d8. Si ritrova ora davanti ad un Egemone catturato: usa di nuovo la *Comunione Macabra* con il Modificatore *Atramento Condiviso*. L'Egemone non riesce a resisterle, e oltre ad ottenere una risposta dai suoi ricordi, Armida può apprendere un'abilità al d4. Vuole imparare Tattica (che l'Egemone possiede), ma deve sostituirla ad un'altra abilità. Se la sostituisse a Sopravvivenza, questa verrebbe persa completamente, perdendo così i punti abilità spesi per aumentarne il dado. Decide quindi che le conviene sostituire Intimidire, e trae dai ricordi dell'Egemone i fondamenti di truppe, schieramenti e battaglie campali.

Guardian of Chaos, di 000Fesbra000

"La Fenice vi dico! L'Uccello Scarlatto mi ha parlato! Sarà uno spettacolo grandioso!"

[Amleto Belelli, detto il Divino, o più recentemente Fenicio]

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Dono del Guerriero

Rango: Navigato
PP: 4
Gittata: Contatto
Durata: 5 round

Con un successo, il bersaglio ottiene tutti i benefici di un singolo Vantaggio di Combattimento a sua scelta. Il bersaglio deve possedere il Rango necessario (ma non gli altri requisiti) del Vantaggio scelto. Con un incremento, ottiene la versione Migliorata del Vantaggio scelto (se esiste, e anche se non soddisfa il requisito di Rango).

Esoscheletro Adattivo

BA: Scienza Folle
La Gittata dell'*Esoscheletro Adattivo* è Personale. Non è possibile attivare più volte questo Potere per ottenere contemporaneamente Vantaggi differenti.
Quando si apprende questo Potere è necessario selezionare 3 Vantaggi di Combattimento, tra i quali sarà possibile poi scegliere ogni volta che si attiva l'Esoscheletro Adattivo.
È possibile, quando si apprende un nuovo Aspetto per *Dono del Guerriero*, selezionare nuovamente l'*Esoscheletro Adattivo*: in tal caso si aggiungono altri 3 Vantaggi di Combattimento alla lista di quelli utilizzabili, ed è possibile cambiare quelli selezionati in precedenza.

- **Scheletro Multifunzione (+2):** l'utilizzatore acquisisce 2 Vantaggi di Combattimento tra quelli disponibili, ma deve rispettare tutti i requisiti.
- **Adattamento Superiore (+2):** mentre l'*Esoscheletro Adattivo* è attivo, l'utilizzatore può, una volta per turno, scambiare il Vantaggio di Combattimento di cui ottiene i benefici con un altro di quelli disponibili. Fare questo cambio è un'Interazione con Oggetto.

Uno speciale esoscheletro meccanico, studiato non per potenziare la forza del portatore, ma per consentirgli movimenti e prodezze per le quali non possiede l'addestramento. L'esoscheletro è programmabile con un set limitato di capacità, che tuttavia possono essere estese o modificate. Quando è sovra-alimentato, l'apparato permette di combinare abilità o modificarle al volo.

Mutazione

BA: Necromanzia
La *Mutazione* permette anche, invece di acquisire un Vantaggio di Combattimento, di tirare due volte sulle Capacità Speciali delle Chimere e ottenerne gli effetti. Quando la *Mutazione* viene utilizzata in questo modo, il bersaglio subisce un livello di Fatica al termine del Potere.
In ogni caso, tutte le altre creature presenti quando la *Mutazione* viene attivata devono fare un tiro di Paura (tranne bersaglio e utilizzatore).

- **Mutazione Stabile (+2/+4):** se l'utilizzatore usa le Capacità Speciali delle Chimere, può scegliere il risultato del secondo tiro (entrambi con +4PP).
- **Mutazione Superiore (+2):** l'utilizzatore può ignorare i requisiti di Rango del Vantaggio di Combattimento da ottenere.

Tecnica tremendamente prossima a quella per la creazione delle Chimere, dona al soggetto capacità innaturali. Le mutazioni subite, spesso casuali, sono uno spettacolo terrificante per chi vi assiste. Quando le mutazioni rassomigliano troppo quelle delle Chimere, il soggetto ne esce spesso fisicamente provato.

Ministry Instigator, di Graey Erb

[Torna alla Tabella dei Poteri]

CAPACITÀ SPECIALI DELLE CHIMERE

	Tira 1d12 due volte per determinare casualmente le Capacità Speciali delle Chimere acquisite. Se si ottiene due volte lo stesso risultato, ritirare finché non si ottiene un risultato diverso.
1	**Ali:** la Chimera sviluppa delle ali, ottenendo Passo 25 in volo
2	**Arti Estesi:** la Chimera ha Portata 2,5 cm con tutti gli attacchi in mischia
3	**Arti Multipli:** la chimera ottiene *Frenesia*, o la sua versione Migliorata se la possiede già
4	**Ipertrofia:** la Forza della Chimera aumenta di due tipi di dado, la sua Agilità diminuisce di due; la Chimera ottiene anche +2 a Taglia
5	**Lame Ossee:** gli attacchi senz'armi della Chimera infliggono For+d8 danni
6	**Miasma:** tutte le creature adiacenti alla Chimera all'inizio del loro turno sono esposte al Miasma (vedi il Manuale di UF)
7	**Orrore Rivoltante:** il tiro di Paura iniziale quando si assiste alla *Mutazione* è a -3
8	**Placche Ossee:** la Chimera ottiene 2 punti di Armatura su tutto il corpo
9	**Pseudopodi:** la Chimera ottiene la Capacità Speciale *Arrampicamuri*
10	**Secrezione:** ogni creatura che termina il proprio turno adiacente alla Chimera deve superare un tiro di Agilità per non cadere Prona
11	**Soffio di Morte:** come azione la Chimera può emettere aria miasmatica; tutte le creature entro un Modello Conico centrato sulla chimera sono esposte al Miasma (vedi il Manuale di UF)
12	**Vomito Nero:** come azione la Chimera può vomitare Atramento; tutte le creature entro un Modello Conico centrato sulla Chimera devono effettuare un tiro contrapposto di Agilità contro il Vigore della Chimera per non subire Infezione Indiretta (vedi le ***Regole di Ambientazione***)

"L'intelligenza e la stupidità umane sono infinite, ma non sono sicura della prima."

[Sveva Massari, detta Salinzucca]

Vevelor, the Broken Dream, da "Pathfinder: The Complete Book of the Damned"

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Empatia

Rango: Principiante
PP: 1
Gittata: Spirito
Durata: 5 round

L'utilizzatore forma un legame empatico tra di lui ed il bersaglio se vince un tiro contrapposto di Abilità Arcana contro Spirito. Con un successo riesce a intuire il suo stato emotivo ed i suoi pensieri meno profondi: ottiene un +1 (+2 con Incremento) a tutti i tiri di Intimidire, Persuasione, Esibirsi e Provocare contro il bersaglio.

Empatia funziona anche su animali. Un successo conferisce un +2 (+4 con incremento) ai tiri di Cavalcare e per interagire con la creatura.

Animo Naturale

BA: Fattucchieria
L'*Animo Naturale* può essere utilizzato solo su animali. Può essere utilizzato anche su animali al servizio di avversari: in quel caso è un tiro contrapposto di Abilità Arcana contro Cavalcare o abilità appropriata. In caso di successo dell'utilizzatore, l'animale obbedisce male agli ordini: richiede un tiro di abilità appropriata anche per ordini semplici, e impone un -2 a tutte le prove per comandarlo (-4 con un incremento).

- **Richiamo della Foresta (+1):** la Gittata dell'*Animo Naturale* diventa Spirito x2.
- **Grande Mandria (+1/animale):** per ogni +1PP speso, l'*Animo Naturale* ha effetto contro un bersaglio aggiuntivo.

Spesso retaggio di tradizioni circensi o da ammaestratore, le tecniche per ingraziarsi o condizionare un animale sono molteplici. Si dice che un gruppo di fattucchieri possa essere più devastante di una linea di picchieri contro una carica di cavalleria.

"È assurdo dividere le persone in buone e cattive. Le persone si dividono in simpatiche e noiose."

[Anna, la Prima Vedova]

Istinto del Teatrante

BA: Fattucchieria
L'*Istinto del Teatrante* può essere utilizzato solo su persone, ma i bonus ottenuti aumentano a +2 (+3 con incremento). Dopo aver utilizzato l'*Istinto del Teatrante* su una persona, con successo o meno, questa ne è immune per 24h.

- **Spettacolo Orchestrato (+3):** l'utilizzatore sceglie una sola delle abilità per cui ricevere i bonus, che salgono a +4 (+6 con incremento).
- **Grande Pubblico (+1/persona):** per ogni +1PP speso, l'*Istinto del Teatrante* ha effetto contro un bersaglio aggiuntivo.

Da sempre abituati a ingraziarsi o raggirare le genti, gitani e girovaghi hanno sviluppato trucchi e tecniche per far leva sulle emozioni del loro pubblico. Succede spesso che gli spettatori si rendano conto delle fregature troppo tardi...

Risonanza del Flagello

BA: Necromanzia
La *Risonanza del Flagello* può essere utilizzata solo sulla Progenie del Flagello, e per attivarla l'utilizzatore deve ingerire la pozione relativa, mentre il bersaglio deve semplicemente essere entro Gittata. I bonus ottenuti a Intimidire e Provocare aumentano a +2 (+3 con incremento). Gli unici animali su cui la *Risonanza del Flagello* ha effetto sono le Fiere e le Fiere Imbastardite.

- **Risonanza Offuscata (+1):** il bersaglio della *Risonanza del Flagello*, al termine del Potere, ha ricordi scarsi e confusi di ciò che è accaduto nella sua Durata.
- **Memoria della Paura (+1):** l'utilizzatore può ignorare la Capacità Speciale *Senza Paura* del bersaglio, o Vantaggi come *Coraggioso* e tutti i Vantaggi Sociali.

Questa tecnica apparentemente innocua si basa sulla manipolazione delle emozioni del soggetto tramite l'Atramento che ha in corpo. Questa manipolazione può essere a tal punto profonda da offuscare i ricordi recenti, o far tremare gli spiriti più saldi e insensibili.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Esplosione

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Modello Conico
Durata: Istantaneo

Esplosione genera un'ondata di energia e/o materia entro un Modello Conico centrato sull'utilizzatore. Con un successo, tutte le creature entro il Modello Conico subiscono 2d6 danni (3d6 con un incremento). L'Armatura dei bersagli è considerata al torso.

Bombarda Automatica

BA: Scienza Folle
La *Bombarda Automatica* può essere mantenuta attiva come un Potere non Istantaneo; in tal caso, nel round successivo a quello di attivazione, usare la *Bombarda Automatica* non risente di penalità per Azioni Multiple (occorre comunque effettuare un tiro di Abilità Arcana, a cui è possibile applicare eventuali Modificatori, anche differenti dal turno precedente).
La *Bombarda Automatica* può essere utilizzata una sola volta per turno.

- **Colpo Rapido (+2):** usare la *Bombarda Automatica* non impone penalità da Azioni Multiple nemmeno nel turno di attivazione.
- **Mitraglia Compressa (+2):** la *Bombarda Automatica* infligge 3d6 danni (4d6 con incremento) ma non può essere mantenuta attiva.

Uno speciale cannone caricato con frammenti e mitraglia, progettato per ricaricarsi in maniera automatica. Il sistema di puntamento e fuoco è estremamente rapido, e può essere sovraccaricato per un fuoco più rapido o concentrato.

Cono di Ghiaccio

BA: Alchimia
I danni del *Cono di Ghiaccio* ignorano tutta l'Armatura purché non sia *Ermetica,* e infliggono Fatica invece di Ferite (infliggono la condizione Scosso normalmente), ma possono rendere Incoscienti solo le Comparse.

- **Freddo Persistente (+2):** le creature che sono Scosse o affaticate dai danni del *Cono di Ghiaccio* hanno anche il Passo dimezzato fino alla fine del loro prossimo turno.
- **Brinata (+2):** il terreno investito dal *Cono di Ghiaccio* è congelato per 3 round; una creatura che provi ad attraversarlo deve fare un tiro di Agilità a -2 per non cadere Prona.

Uno dei ritrovati alchemici più moderni; consiste in un piccolo mantice che disperde due sostante, che congelano non appena reagiscono tra loro. Pur non infliggendo vere ferite, la brina e il ghiaccio possono ostacolare notevolmente i bersagli.

"Il cannone è lo strumento migliore per la rettifica dei confini nazionali."

[Friedrich Bockmann, congegnere]

Ray of Frost, di Kim Sokol

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Getto di Fiamme

BA: Alchimia, Fattucchieria

L'Armatura delle creature colpite è considerata nella locazione meno protetta, a meno che non abbia la proprietà Ermetica.

- **Incendio (+2):** le creature colpite dal *Getto di Fiamme* rischiano di andare a fuoco (se possono): con 5-6 su 2d6 prendono fuoco, subendo 2d6 danni all'inizio di ogni loro turno. Dopo aver subito danni in questo modo, tirano 1d6: con 5-6 i danni ai turni successivi aumentano di 1d6, fino a 4d6 massimo. Una creatura in fiamme può gettarsi prona e usare la prima azione del suo turno per estinguere il fuoco.
- **Calore Penetrante (+2):** i danni del *Getto di Fiamme* hanno PA 2.

Sia esso un trucco da saltimbanco che spruzza fiamme, sia invece un piccolo mantice che proietta sostanze incendiarie, questo potere è tanto semplice quanto devastante. Oltre a penetrare negli interstizi delle armature, le fiamme possono inghiottire il bersaglio e carbonizzarlo lentamente.

ESEMPIO: BOMBARDA AUTOMATICA

Amadeus von Stroenheim, Inventore, attiva la sua fidata *Bombarda Automatica* e apre il fuoco sui Trapassati che gli si stanno avvicinando. Dal momento che le loro schiere sono ben nutrite, decide di mantenere il Potere attivo. Al turno successivo spara con il suo archibugio al Trapassato che gli si è fatto più vicino, dopodiché scarica nuovamente la *Bombarda Automatica* sugli altri nemici, questa volta utilizzando anche la *Mitraglia Compressa*. Dal momento che ha mantenuto il Potere attivo, non ha penalità per le azioni multiple, ma deve tirare comunque su Scienza Folle con un totale di 4PP.

Steampunk Cannoneer, di jubjubjedi

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Evoca Alleato

Rango: Principiante
PP: 2+
Gittata: Contatto
Durata: 8 ore

Questo Potere permette all'utilizzatore di creare o evocare un servitore. Questo prende tipicamente la forma di un umanoide della Taglia appropriata, ma può cambiare a seconda degli Aspetti. Con un successo si materializza di fianco all'utilizzatore; con un incremento, l'alleato è Resistente (può subire una Ferita aggiuntiva prima di diventare Incosciente). L'alleato evocato è una Comparsa.

L'alleato agisce con la Carta Azione del suo creatore, immediatamente prima o dopo il suo turno. Segue i suoi comandi al meglio delle proprie possibilità, ma non ha personalità, creatività né emozioni. Una volta che il Potere cessa o l'alleato diventa Incosciente, l'alleato svanisce o si disattiva.

Il tipo di servitore che può essere evocato (ed il costo in PP) dipende dal Rango dell'utilizzatore (vedi l'Elenco dei Servitori). Con il permesso del GM, è possibile modificare le Abilità possedute dall'alleato e gli attacchi che può effettuare.

CAPACITÀ SPECIALI DEI SERVITORI

Consultare le statistiche del singolo Servitore per verificare quali delle seguenti Capacità Speciali possiede.

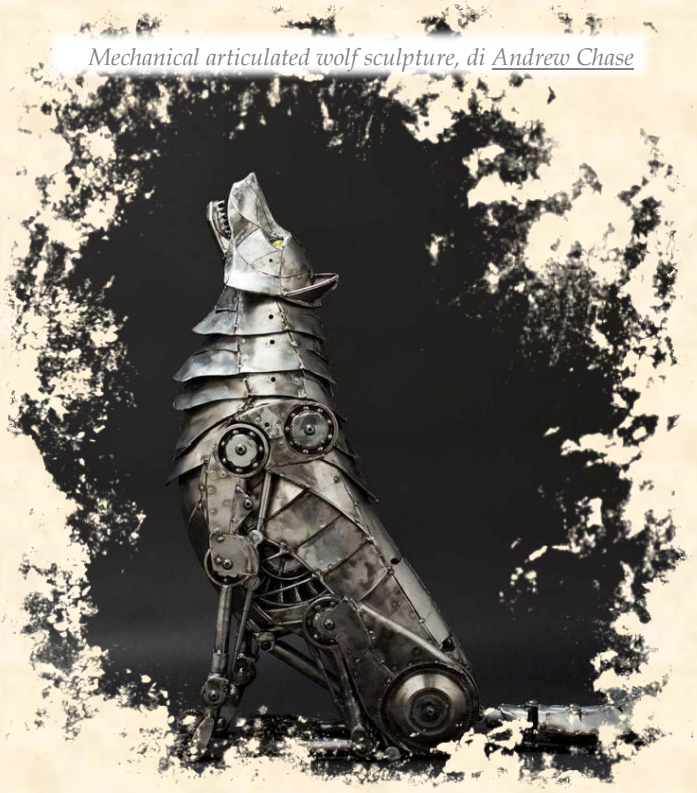
- **Costrutto:** il Servitore ha +2 per riprendersi da Scosso; ignora 1 punto di penalità da Ferite ed è immune alla Fatica. Non ha bisogno di respirare, mangiare o bere ed è immune a malattie e veleni. Le Ferite possono essere rimosse con un tiro di Riparare invece di Guarigione, anche dopo l'Ora di Grazia.
- **Resistenza Arcana:** i tiri di Abilità Arcana per influenzare il Servitore (anche quelli degli alleati e del suo creatore) hanno -2. Il danno da Poteri inflitto al Servitore è ridotto di 2.
- **Senza Paura:** il Servitore è immune agli effetti di Paura ed Intimidire; è ancora vulnerabile a Provocare (inteso come attirare la sua attenzione).

Servitore Meccanico

BA: Scienza Folle
Quando si apprende questo Potere è necessario scegliere un tipo di servitore dal relativo Elenco: il *Servitore Meccanico* che si crea può essere solo di quel tipo. Ogni volta che si acquisisce un nuovo Aspetto per *Evoca Alleato*, si apprende un nuovo tipo di servitore tra cui scegliere quando si attiva il *Servitore Meccanico* (è comunque una sola invenzione, non si hanno più *Servitori Meccanici*). Non è possibile prolungare questo Potere; inoltre, quando termina, non può essere utilizzato nuovamente prima di 8 ore.
Il *Servitore Meccanico* non è in grado di parlare.

- **Dono della Favella (+2):** il *Servitore Meccanico* è in grado di parlare, anche se con voce metallica e piatta.
- **Anima Meccanica (+3):** il *Servitore Meccanico* è un Protagonista, ma non può essere Resistente ed incrementi non danno effetti aggiuntivi.

Tra le più mirabolanti invenzioni di quest'epoca di cambiamenti, ci sono speciali automi in grado di svolgere compiti semplici. Programmati tramite schede perforate o altri meccanismi, possono assumere le fattezze più strane, e più adatte al loro scopo. Seppure privi di qualsiasi forma di immaginazione, quando degli automi acquistano la capacità di parlare è lecito chiedersi cosa li separi ancora da un essere vivente.


Mechanical articulated wolf sculpture, di Andrew Chase

[Torna alla Tabella dei Poteri]

ELENCO DEI SERVITORI

Attendente

Rango: Principiante; **PP:** 2

Attributi: Agilità d4, Forza d4, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d4
Abilità: Atletica d4, Combattere d4, Furtività d4, Percezione d4, Sparare d4
Passo: 4; **Parata:** 4; **Robustezza:** 4
Capacità Speciali:
- **Pugno:** For+d4
- **Costrutto**
- **Senza Paura**

Guardia del Corpo

Rango: Navigato; **PP:** 3

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6
Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d4, Sparare d4
Passo: 6; **Parata:** 5; **Robustezza:** 7 (2)
Capacità Speciali:
- **Arma da Mischia:** For+d6
- **Armatura (+2)**
- **Costrutto**
- **Primo Colpo**
- **Senza Paura**

Tuttofare

Rango: Veterano; **PP:** 4

L'utilizzatore può personalizzare il Tuttofare *nel momento in cui apprende questo tipo di servitore, spendendo i punti elencati di seguito come durante la creazione di un personaggio. Nessun tratto può essere portato sopra il d12. Una volta personalizzato, il* Tuttofare *non può essere modificato. Tuttavia, quando si apprende un nuovo tipo di servitore, è possibile scegliere nuovamente il* Tuttofare *per creare una seconda personalizzazione.*

Attributi: Tratti al d4 + 8 punti
Abilità: Abilità di base a d4 + 9 punti
Passo: 6; **Parata:** ?; **Robustezza:** ? (2)
Capacità Speciali:
- **Arma da Mischia:** For+d6
- **Armatura (+2)**
- **Costrutto**
- **Senza Paura**
- **Vantaggio a Scelta:** (che sia sensato)

Sentinella

Rango: Eroico; **PP:** 6

Attributi: Agilità d6, Forza d12+2, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d10
Abilità: Atletica d6, Combattere d10, Intimidire d10, Percezione d8
Passo: 6; **Parata:** 7; **Robustezza:** 13 (4)
Capacità Speciali:
- **Arma da Mischia:** For+d8
- **Armatura (+4)**
- **Costrutto**
- **Resistenza Arcana**
- **Senza Paura**
- **Spazzata Migliorata**
- **Taglia +2**

Nice steam robot, di LandscapeRunner

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Guarigione

Rango: Principiante
PP: 3
Gittata: Contatto
Durata: Istantaneo

Guarigione rimuove Ferite subite entro l'Ora di Grazia. Con un successo rimuove una Ferita, con un incremento ne rimuove due. È possibile applicare più volte il Potere entro l'Ora di Grazia.

Il tiro di Abilità Arcana per attivare *Guarigione* ha una penalità pari alle Ferite del bersaglio.

Antidolorifico

BA: Alchimia, Fattucchieria
Invece di rimuovere Ferite, l'*Antidolorifico* permette di ignorarne le penalità e ha Durata 1 ora. Con un successo, ignora 1 punto di penalità (2 con un incremento). Tuttavia, può essere utilizzato anche dopo l'Ora di Grazia.

- **Antidolorifico Potente (+2):** permette di ignorare anche le penalità delle Lesioni Permanenti (non alla testa).
- **Elisir del Berserk (+1):** la Durata dell'*Antidolorifico* diventa 3 round, ma il bersaglio ha un bonus di +2 a Robustezza e +2 ai danni in mischia. Il bersaglio deve avere almeno una ferita per ottenere questi bonus.

Una mistura di erbe e medicamenti che, pur non facendo rimarginare le ferite, permettono di ignorare il dolore. Pare che gli Al-Barsark abbiano creato un decotto simile, di minor durata ma che aumenta ancor di più la loro furia combattiva.

Legends of Norrath - Lifegiver, di Kaiz0

Rimedio Erboristico

BA: Fattucchieria
Il tempo necessario per utilizzare il *Rimedio Erboristico* è 10 minuti. Non è possibile applicare più volte il *Rimedio Erboristico* per trattare la stessa Ferita.

- **Rimedi Antichi (+5):** il *Rimedio Erboristico* può guarire Ferite anche dopo l'Ora di Grazia.
- **Antiveleno (+1):** il *Rimedio Erboristico* può, invece di guarire Ferite, neutralizzare qualsiasi Veleno. In questo caso, il tiro di Abilità Arcana non ha penalità per le Ferite del bersaglio, ma può avere modificatori legati alla potenza del Veleno. Non è possibile trattare più volte lo stesso caso di avvelenamento.

Un insieme di medicamenti, impiastri e pratiche mediche, spesso tramandate gelosamente di generazione in generazione. Richiede un certo tempo per trattare una ferita, ma i guaritori più esperti sanno porre rimedio anche a danni che solo il tempo saprebbe guarire altrimenti.

Salute Immonda

BA: Necromanzia
Salute Immonda può essere utilizzata su tutta la Progenie del Flagello (e sui Mondi, che tuttavia sono automaticamente contagiati).

- **Rigenerazione Occulta (+1):** invece di rimuovere Ferite, *Salute Immonda* permette al bersaglio di fare un tiro di Vigore all'inizio di ogni suo turno, per 5 turni; con un successo rimuove una Ferita, con un incremento due. Può essere attivato quando non si hanno Ferite, ma non può comunque rimuovere Ferite dopo l'Ora di Grazia.
- **Rigenerazione Profonda (+2):** *Salute Immonda* può guarire Ferite anche dopo l'Ora di Grazia, a patto che il bersaglio riesca in un tiro di Vigore. Non è possibile applicare più volte *Salute Immonda* in questo modo per trattare la stessa Ferita.

Un preparato che sfrutta la naturale capacità dell'Atramento di rigenerarsi velocemente. Può essere miscelato in proporzioni differenti per incrementare ulteriormente questa capacità, a patto che il fisico dell'utilizzatore riesca a sostenere lo sforzo.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Incrementa/Riduci Tratto

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: 3 round (Incrementa), Istantaneo (Riduci)

Incrementa Tratto permette di aumentare un Tratto del bersaglio di un tipo di dado (due con incremento).

Riduci Tratto diminuisce un Tratto del bersaglio di un tipo di dado (due con incremento), fino a un minimo di d4. Al proprio turno, il bersaglio può provare gratuitamente a rimuovere questo effetto tirando su Spirito: con un successo migliora il dado di un tipo, con un incremento torna al dado originale.

Utilizzi multipli di questo Potere sullo stesso Tratto di uno stesso bersaglio non si sommano (tieni il risultato migliore), ma *Incrementa/Riduci Tratto* può essere utilizzato più volte su Tratti diversi. Questo si applica anche per utilizzi con Background Arcani diversi.

Droghe Stimolanti

BA: Fattucchieria
La Gittata del Potere è Contatto e non può essere mantenuto, ma non conta come Potere attivo. Permette di usare solo *Incrementa Tratto*, e solo per aumentare Caratteristiche, non Abilità. In compenso, in aggiunta ai normali effetti, il Dado del Destino della Caratteristica scelta aumenta di un tipo.

- **Droghe Potenti (+1):** la Caratteristica scelta aumenta di due tipi di dado, e con un incremento anche il Dado del Destino aumenta di due tipi. L'utilizzatore subisce 1 livello di Fatica immediatamente.
- **Spirito Indomito (+3):** il bersaglio ignora tutte le penalità da Fatica.

Un insieme di droghe e miscugli di derivazione naturale, conosciuti da molti erboristi e girovaghi, capaci di aumentare temporaneamente le capacità di un individuo. Composti più puri o concentrati hanno effetti estremi, con ricadute sulla lucidità di chi li consuma.

Farmaco dell'Acume

BA: Alchimia
La Gittata del Potere è Contatto. Permette di usare solo *Incrementa Tratto*, e solo per aumentare Intelligenza, Spirito o un'Abilità ad esse correlata. In compenso, in aggiunta ai normali effetti, il bersaglio può decidere di pescare una Carta Azione aggiuntiva ad ogni round, ma se lo fa deve usare quella Carta Azione. È possibile scegliere dopo aver visto le altre carte a propria disposizione.

- **Intuito Fulminante (+2):** il bersaglio vince tiri contrapposti anche in caso di pareggio.
- **Intuito Tattico (+2):** il bersaglio può, come azione, fare un tiro di Intelligenza (o Tattica a +2) contrapposto all'Intelligenza di un avversario (con gittata pari a Intelligenza). Con un successo, l'utilizzatore intuisce le intenzioni dell'avversario nel prossimo turno.

Un rimedio alchemico psicotropo, che dona non solo un intelletto più acuto ma anche riflessi più pronti in combattimento. Pare che una versione particolare di questo preparato fosse consumata spesso da Giovanni delle Bande Grigie per aumentare la sua attenzione tattica sul campo.

Filtro Energizzante

BA: Alchimia, Necromanzia
La Gittata del Potere è Contatto. Permette di usare solo *Incrementa Tratto*, e solo per aumentare Agilità, Forza, Vigore o un'Abilità ad esse correlata. In compenso, in aggiunta ai normali effetti, l'utilizzatore ha +2 a tutti i tiri per resistere alla Fatica.

- **Filtro di Resilienza (+2):** il bersaglio ha +2 a tutti i Tiri di Assorbimento.
- **Filtro Sinergico (+2/+4):** il bersaglio può scegliere due Abilità da aumentare (correlate alla stessa Caratteristica), oppure un'Abilità e la Caratteristica correlata per +4PP.

Un farmaco che va a influenzare il fisico ed i muscoli di chi lo assume, aumentandone anche la resistenza. Miscele specifiche possono andare ad influenzare più capacità assieme.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Suggestione

BA: Fattucchieria

Permette di usare *Incrementa/Riduci Tratto* solo per influenzare Abilità, non Caratteristiche, e non ha effetto sulle creature con Intelligenza di tipo (M) o (A). Se usato come *Incrementa Tratto*, non può essere usato su sé stessi, ma alla fine di ogni suo turno il bersaglio fa un tiro di Spirito: con un successo il dado dell'Abilità selezionata aumenta di un altro tipo (fino a un massimo di tre dadi sopra l'originale), ma con un fallimento la *Suggestione* termina.

- **Scherno Provocatorio (+2):** solo per *Riduci Tratto*; il bersaglio è anche Distratto finché è influenzato dalla *Suggestione*.
- **Fiducia Incrollabile (+2):** il bersaglio riceve bonus raddoppiati per tutti i Tiri di Supporto effettuati dall'utilizzatore (può superare +2).

Discorsi motivazionali, retorica e derisione, il tutto condito da scaramanzie, simbolismi e maestria nell'orazione. Sono in molti a sottovalutare il potere di un gesto, una storia o una parola; tuttavia, le storie vanno sempre raccontate a qualcuno, e tutto dipende da quanto vi si creda...

Tossine Inibitrici

BA: Alchimia, Necromanzia

Permette di usare solo *Riduci Tratto*, e solo per diminuire Intelligenza, Spirito o tutte le Abilità ad esse correlate. In compenso, in aggiunta ai normali effetti, il bersaglio conta i valori delle proprie Carte Azione come diminuiti di 1 (non ha effetto sul Matto e sull'Arcano del Destino). Questo potere conta come un Veleno.

Per il BA Necromanzia: il bersaglio è contagiato dal Flagello se ottiene un fallimento critico per rimuovere gli effetti delle *Tossine Inibitrici*.

- **Inibizione Persistente (+2):** il tiro di Spirito per rimuovere gli effetti delle *Tossine Inibitrici* ha una penalità di -2.
- **Intuito Offuscato (+2):** il bersaglio considera i valori delle Proprie Carte Azione come diminuiti di 2 (non ha effetto sull'Arcano del Destino, ma ha effetto sul Matto).

Un composto di neurotossine, progettate per ottundere il ragionamento e la volontà. Possono essere particolarmente aggressive, e causare perdita di prontezza in combattimento.

Veleno Sedativo

BA: Alchimia, Necromanzia

Permette di usare solo *Riduci Tratto*, e solo per diminuire Agilità, Forza, Vigore o tutte le Abilità ad esse correlate. In compenso, in aggiunta ai normali effetti, il bersaglio ha -1 a tutti i tiri per colpire e ai danni in mischia. Questo Potere conta come un Veleno.

Per il BA Necromanzia: il bersaglio è contagiato dal Flagello se ottiene un fallimento critico per rimuovere gli effetti del *Veleno Sedativo*.

- **Sedativo Muscolare (+1):** il bersaglio deve usare Vigore invece di Spirito per rimuovere gli effetti del *Veleno Sedativo*.
- **Torpore Pervasivo (+3):** il bersaglio può effettuare un solo attacco per turno (indipendentemente da Vantaggi e Capacità Speciali) finché è sotto gli effetti del *Veleno Sedativo*. Può ancora effettuare attacchi ad area (come per *Spazzata*), ma non può sparare colpi multipli usando armi con Cadenza di Tiro maggiore di 1.

Un veleno insidioso e difficile da realizzare, che inibisce specifiche funzioni muscolari o fisiologiche del bersaglio. Oltre a indebolire i suoi attacchi fisici, può instillare un torpore diffuso, diminuendo la furia dei suoi assalti.

Plague Doctor, di PatrickSigma

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Invisibilità

Rango: Navigato
PP: 5
Gittata: Contatto
Durata: 5 round

Con un successo, il bersaglio e tutti gli oggetti che sta indossando diventano trasparenti, tranne che per un vago alone o bordo. Qualsiasi azione contro di lui che richieda la vista ha una penalità di -4 (-6 con un incremento). Le stesse penalità si applicano ai tiri di Percezione per individuare la sua presenza. Il bersaglio ha un bonus ai tiri per colpire di attacchi in mischia pari a metà delle penalità precedenti (arrotondato per difetto).

Polvere di Proiezione

BA: Alchimia
Attivare la *Polvere di Proiezione* richiede un round intero. Quando il bersaglio diventa Scosso o subisce una o più Ferite, o dopo aver effettuato un'azione offensiva, le penalità date dal Potere diminuiscono di 1 (se arrivano a 0, il Potere termina).

- **Polveri del Cecchino (+2):** bonus e penalità della *Polvere di Proiezione* non diminuiscono se il bersaglio attacca con armi a distanza aventi Cadenza di Tiro pari a 1, e compiendo al più un attacco per turno.
- **Polveri della Spia (+2):** la Durata della *Polvere di Proiezione* raddoppia, ma il Potere termina se si verifica una delle condizioni per cui le penalità diminuirebbero.

Prodotto alchemico segretamente tramandato da gilde e maestri, è alquanto complicato da realizzare, nonché molto instabile. Deve essere cosparsa accuratamente su tutte le superfici da occultare, e colpi o movimenti violenti ne diminuiscono l'adesione. Queste polveri sono altamente ricercate da spie e tiratori scelti.

ESEMPIO: POLVERI DEL CECCHINO

Fukuro, arciere dal lontano oriente, è appostato lungo un sentiero. Quando sente arrivare il convoglio a cui vuole tendere un'imboscata, attiva la *Polvere di Proiezione* con il Modificatore *Polveri del Cecchino*. Sfruttando l'invisibilità (penalità -4, bonus a colpire +2), scaglia subito una freccia verso il conducente del carro, abbattendolo. Dal momento che l'arco lungo ha Cadenza di Tiro 1, la *Polvere di Proiezione* continua a aderire ed i modificatori non diminuiscono. Dal carro scendono tre armigeri, che tuttavia non riescono a individuare l'arciere (tirando su Percezione). Fukuro ne approfitta per scagliare un'altra freccia e abbattere uno dei tre. I due rimanenti riescono a intuire da dove è provenuta la freccia (riuscendo nel tiro di Percezione) e uno di loro gli spara con una pistola, fallendo però nel colpirlo. Fukuro non sbaglia invece mira e ferisce il tiratore; l'altro, tuttavia, riesce ad arrivargli addosso e con un fortuito colpo in mischia colpisce l'arciere, infliggendogli una Ferita. Un po' della *Polvere di Proiezione* comincia a staccarsi: le penalità per colpire Fukuro diventano -3, ed i suoi bonus a colpire +1 (metà delle penalità, arrotondato per difetto). L'arciere estrae un pugnale e, aiutato dalle polveri ancora presenti, riesce a ferire l'avversario; le penalità per colpirlo diminuiscono nuovamente (-2), mentre i bonus rimangono invariati (+1). Questo non è un problema, dal momento che il convoglio è ora indifeso e Fukuro può impossessarsene, portando via il suo prezioso contenuto.

"Occhio non vede,
scarsella non duole."

[Gian Gianni, l'Impresario]

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Lentezza

Rango: Navigato
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo

Lentezza diminuisce la velocità e la coordinazione del bersaglio. Il suo Passo è dimezzato (arrotondato per eccesso), con un incremento muoversi costa un'azione. Può ancora correre ma la distanza di Corsa è dimezzata (arrotondata per eccesso).

Il bersaglio può provare gratuitamente a liberarsi dall'effetto al termine di ogni suo turno, riuscendo in un tiro di Spirito.

Bomba Viscida

BA: Alchimia, Fattucchieria
La *Bomba Viscida* ha effetto entro un Modello di Esplosione Grande su tutte le creature che vi camminano dentro. Questa area permane per 3 round. Una creatura che esce dall'area di effetto non è più influenzata, ma quelle all'interno non hanno diritto a tiri di Spirito per liberarsi.

- **Viscidume Scivoloso (+2):** una creatura che provi a muoversi all'interno dell'area della *Bomba Viscida* deve superare un tiro di Agilità (a -2 se sta correndo) per non cadere Prona (può comunque rialzarsi e muoversi con il Passo rimanente).
- **Viscidume Appiccicoso (+2):** muoversi all'interno dell'area della *Bomba Viscida* è sempre un'azione, e con un incremento non è possibile correre.

Miscela di reagenti speciali inseriti in un ordigno abbastanza voluminoso, che una volta sparsi creano una densa melassa su un'ampia porzione di terreno. Camminare su questa superficie è decisamente difficoltoso, e modificando taluni ingredienti è possibile rendere la sostanza più scivolosa o appiccicosa. Questo trucco è molto amato dai saltimbanchi, in particolare quelli con un rapporto difficoltoso con la legge.

"Non inciampare è impossibile.
Non fermarsi invece è solo difficile."

[Iacopo Ameli, aspirante Iscariota]

Nube del Torpore

BA: Alchimia, Necromanzia
In aggiunta ai normali effetti, il dado di Corsa del bersaglio diminuisce di un tipo. Creature che non necessitano di respirare sono immuni a questo Potere.
Per il BA Necromanzia: la *Nube del Torpore* non può infettare una creatura in nessun modo.

- **Vapori Estesi (+3):** la *Nube del Torpore* ha effetto in un Modello di Esplosione Media.
- **Torpore Persistente (+3):** il tiro di Spirito per rimuovere gli effetti della *Nube del Torpore* ha una penalità di -2.

Un miscuglio di gas e vapori che se respirati ottundono la coordinazione e la velocità del bersaglio. Anche i Necromanti possono realizzare un composto analogo partendo da forme molto diluite di Miasma. Usando reagenti più potenti è possibile aumentare la dimensione della nube o la durata dei suoi effetti.

spell: grease, di Dean Spencer

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Lettura del Pensiero

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo

Attivare *Lettura del Pensiero* è un tiro contrapposto con l'Intelligenza del bersaglio. Un successo consente all'utilizzatore di avere una risposta sincera dal bersaglio (senza dovizia di particolari). Il bersaglio è consapevole dell'intrusione a meno che l'utilizzatore non ottenga un incremento.

Lettura Somatica

BA: Fattucchieria
La *Lettura Somatica* può essere mantenuta attiva come un Potere non Istantaneo. L'utilizzatore, tuttavia, è semplicemente conscio del fatto che il suo interlocutore stia mentendo o meno; con un incremento capisce anche se gli sta nascondendo qualcosa senza mentire. Il bersaglio non è obbligato a rispondere alle domande, ma non è consapevole dell'utilizzo del Potere.

- **Gendarme Buono (+2):** l'utilizzatore può decidere, quando fa una domanda, di fare un tiro di Persuasione a -2; con un successo il bersaglio risponde sinceramente alla domanda. In ogni caso il Potere termina e il bersaglio ne diventa immune per 24 ore, ma il rapporto con l'utilizzatore migliora di un grado.
- **Gendarme Cattivo (+2):** l'utilizzatore può decidere, quando fa una domanda, di fare un tiro di Intimidire a -2; con un successo il bersaglio risponde sinceramente alla domanda. Il Potere non termina, ma il rapporto del bersaglio con l'utilizzatore peggiora (di un grado per ogni tiro di Intimidire).

Un insieme di accortezze, trucchi da ciarlatano e investigatore, e soprattutto un'approfondita conoscenza dell'arte del mentire. Spesso i volti ed i corpi sono molto più eloquenti di un libro per chi sa come leggerli, e soprattutto per chi sa quando mostrare la carota e quando il bastone.

"I saggi non dicono tutto ciò che pensano, ma pensano tutto ciò che dicono."

[Laiqa Sami Al-Barudi, Dama Nera d'Egitto]

Mente del Flagello

BA: Necromanzia
Per attivare la *Mente del Flagello* l'utilizzatore deve ingerire la pozione relativa, mentre il bersaglio deve semplicemente essere entro Gittata. Attivare la *Mente del Flagello* richiede un round intero. Questo Potere ha effetto solo se il bersaglio è una Progenie del Flagello, tranne quella con la Capacità Speciale *Morte Cerebrale*.

- **Interrogatorio (+0):** finché l'utilizzatore ha successo, può continuare a fare tiri contrapposti per porre altre domande; con un fallimento deve rispondere lui ad una domanda del bersaglio, poi il Potere termina. Il bersaglio apprende la risposta mentalmente ed è conscio che ciò ha a che fare con l'intrusione. Se il bersaglio esce dalla Gittata il Potere termina, e al termine del Potere il bersaglio diventa sempre consapevole dell'intrusione (anche se l'utilizzatore ha ottenuto un incremento).
- **Mente Aperta (-2):** l'utilizzatore deve rispondere ad una domanda del bersaglio, che però diventa consapevole dell'intrusione solo in caso di fallimento. Il bersaglio apprende la risposta mentalmente ma non è conscio di come ciò sia avvenuto, né sa fornire alcuna prova aggiuntiva a sostegno delle informazioni acquisite. Questo Modificatore non può essere utilizzato insieme ad altri.

Un preparato che acuisce ed estende la connessione con l'entità unica che è l'Atramento, consentendo di sondare le conoscenze delle creature che lo ospitano. Un'intrusione spesso fastidiosa, anche se i Necromanti più abili riescono a farla apparire solo come un leggero mal di testa Spingere questa comunione all'estremo può rendere il processo più facile e proficuo, con il rischio di condividere informazioni preziose.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Siero della Verità

BA: Alchimia

La gittata del *Siero della Verità* è Contatto, ed il bersaglio deve ingerire la pozione relativa (che può essere mischiata ad altre bevande). Il bersaglio risponde sinceramente alle domande entro 10 minuti dall'ingestione, ma diventa consapevole dell'effetto (o comunque di cosa sta rivelando) dopo la prima risposta a cui non avrebbe dato una risposta sincera. In ogni caso il bersaglio non è obbligato a rispondere alle domande.

- **Antidoto (+2):** al posto del *Siero della Verità* si crea una dose di antidoto, che immunizza l'utilizzatore per un'ora dagli effetti del *Siero della Verità* (anche prodotto da altri).
- **Siero della Parlantina (+2):** il bersaglio diventa consapevole dell'effetto del *Siero della Verità* dopo un'ora dall'ingestione, ma non è comunque costretto a rispondere.

Un liquido incolore e insapore, distillato tramite processi innovativi, che disinibisce notevolmente l'animo di chi lo assume. In forti concentrazioni porta ad una sincerità disarmante, spesso anche per chi si sente parlare; non a caso è spesso aggiunto all'ultimo bicchierino di una lunga serata di bevute. Gli alchimisti più esperti riescono a produrre versioni più concentrate o antidoti.

Sebastian Castellanos, di Juon Art

"Un segreto rimane tale finché una sola persona ne è a conoscenza."

[Dama Lucia, alchimista e cortigiana]

LA COSCIENZA DEL FLAGELLO

Sebbene la lettura del pensiero rimanga per molti un trucco da imbonitori, per quello che riguarda la Progenie del Flagello la questione diventa decisamente più reale. Non è ancora noto come sia possibile che l'Atramento permetta questo tipo di coscienza condivisa, ma è innegabile che esista una sorta di connessione tra le creature che lo ospitano. Le prime testimonianze di questo tipo vengono da alcune Strigi o dai loro scritti. Pare che il processo diventi più facile con il tempo, ma che proprio questa "assuefazione" possa portare ad un deterioramento della propria personalità. Ormai sono note le storie di Strigi che hanno perso il contatto con la realtà, chiuse in isolamento o in meditazione. Che sia perché, quando i sensi fisici si spengono, sono la mente e lo spirito a risvegliarsi?

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Luce/Oscurità

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: 10 minuti

Luce crea un'area illuminata entro un Modello di Esplosione Grande. Con un incremento, la luce può essere concentrata in un fascio lungo 10 metri (12,5 cm).

Oscurità blocca qualsiasi illuminazione in un'area pari a un Modello di Esplosione Grande, rendendola Oscurata (Buio Pesto con un incremento).

Se *Luce* e *Oscurità* si sovrappongono, creano una zona di Luce Fioca.

Bengala

BA: Alchimia, Fattucchieria
Permette di usare solo Luce. La luce del *Bengala* origina da un omonimo oggetto, che è possibile spostare dopo l'attivazione. La luce del *Bengala* ha una tonalità rossastra e non permette di distinguere i colori.
Per il BA Fattucchieria: la Durata di questo Potere non può essere estesa.

- **Fuoco di Segnalazione (+0):** il *Bengala* è automaticamente scagliato in alto di 100 metri e rimane acceso per 1 minuto, diventando visibile fino a 15 km di distanza.
- **Bengala Appiccicoso (+2):** il *Bengala*, dopo l'attivazione, aderisce alla prima superficie che tocca; una volta attaccato a qualcosa può essere rimosso con un tiro contrapposto di Forza contro il tiro di Alchimia in creazione.

Un miscuglio di reagenti semplici che sprigiona all'aria una forte luce rossastra. Usato spesso dagli eserciti come segnalazione, è diventato anche il modo di illuminare i campi di battaglia notturni, ricoprendoli di una tonalità sanguigna e rendendoli ancora più inquietanti.

Coltre Notturna

BA: Alchimia, Fattucchieria
Permette di usare solo Oscurità. L'oscurità data dalla *Coltre Notturna* sprigiona da un piccolo dispositivo che è possibile spostare dopo l'attivazione.
Per il BA Fattucchieria: la Durata di questo Potere non può essere estesa.

- **Coltre Spessa (+3):** l'area della *Coltre Notturna* diventa Buio Pesto invece che Oscurata; con un incremento, il Potere *Luce* rende l'area Oscurata e non Luce Fioca.
- **Coltre Asfissiante (+3):** se una creatura termina il proprio turno dentro all'area della *Coltre Notturna* subisce la condizione di Scosso (che non può causare Ferite, ma può causare Fatica). Le creature che non hanno bisogno di respirare sono immuni a questo effetto.

Sostanze reattive che sprigionano una fitta nube opaca, spesso usate sia dai teatranti che dai ladri. Sono spesso inserite in semplici contenitori che possono essere spostati senza problemi; usare componenti più costose permette di rendere la nube più scura, o addirittura di sprigionare vapori pesanti che ostruiscono le vie respiratorie.

The Gyntal Ridge, di korbox

[Torna alla Tabella dei Poteri]

The Midst of Battle, di William Wu

Torcia Cinetica

BA: Scienza Folle

Permette di usare solo Luce e la Gittata è Personale. Tenere la *Torcia Cinetica* attiva necessita di utilizzare una mano a tal scopo, anche se l'invenzione è montata su di un'armatura o altro oggetto. È sempre possibile passare dal Modello di Esplosione Grande al fascio di luce e viceversa come Interazione con Oggetto, anche se non è attivata con incremento.

- **Meccanismo Inerziale (+2):** la luce della *Torcia Cinetica* rimane accesa per un round se si smette di alimentarla con una mano.
- **Luce Intensa (+2):** la distanza a cui arriva la luce della *Torcia Cinetica* è aumentata di 4 metri (5 cm).

Ingegnoso meccanismo che converte un moto rotatorio o ciclico in energia luminosa. A meno di aggiungere volani inerziali, la luce si spegne non appena viene meno l'alimentazione. Tuttavia, è estremamente semplice focalizzare la luce, e inserire un rapporto maggiore nei meccanismi può aumentare notevolmente la potenza.

Cortina di Fumo

BA: Scienza Folle

Permette di usare solo Oscurità; la Durata di questo Potere è 3 round e non può essere estesa. Gli effetti della *Cortina di Fumo* hanno luogo in due Modelli di Esplosione Media, centrati entro Gittata e distanti tra di loro in modo che al massimo si tocchino i bordi.

- **Fumogeno Esteso (+2):** gli effetti della *Cortina di Fumo* hanno luogo in tre Modelli di Esplosione Media, piazzati come sopra.
- **Cortina Distante (+2):** la Gittata della *Cortina di Fumo* diventa Intelligenza x2.

Piccolo cannone ad aria compressa che lancia bossoli fumogeni. Pur esaurendosi rapidamente, questi possono essere direzionati in modo da coprire aree ampie. È anche possibile lanciare più bossoli o mandare in sovrapressione il cannoncino per aumentare notevolmente la gittata.

Assassin, di Xu Zhang

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Marionetta

Rango: Veterano
PP: 3
Gittata: Intelligenza
Durata: 3 round

Attivare *Marionetta* è un tiro contrapposto con lo Spirito del bersaglio. Con un successo, la vittima obbedisce automaticamente ai comandi che non danneggiano lui stesso o quelli a cui tiene.

Con un incremento, il bersaglio è controllato in maniera più stretta; tuttavia, ha diritto ad un tiro di Spirito gratuito per evitare di danneggiare sé stesso o quelli a cui tiene. Con un successo non obbedisce al comando specifico ma rimane sotto il controllo dell'utilizzatore; con un incremento, rompe il controllo e il Potere termina.

I comandi devono essere semplici ("attacca quella persona" o "apri quella porta"). L'utilizzatore non può controllare l'utilizzo di eventuali Capacità Speciali o Vantaggi (ad esempio *Spazzata*) e può far compiere al bersaglio una sola azione per turno. Dare un comando al bersaglio conta come Interazione con Oggetto.

Obbedienza Macabra

BA: Necromanzia
Per attivare *Obbedienza Macabra* l'utilizzatore deve ingerire la pozione relativa, e scegliere un bersaglio entro Gittata. Questo Potere ha effetto solo se il bersaglio è una Progenie del Flagello. Il tiro di Spirito del bersaglio è contrapposto al tiro di Creazione, non di Attivazione.

- **Capacità Macabra (+1):** l'utilizzatore può controllare l'utilizzo delle Capacità Speciali del bersaglio, ma non dei Vantaggi.
- **Volontà Piegata (+4):** il bersaglio obbedisce anche ai comandi che danneggiano quelli a cui tiene, e anche sé stesso se ha Intelligenza di tipo (A) o (M).

Uno dei preparati più occulti dei necromanti, dona a chi lo consuma capacità simili a quelle di un Egemone. Seppur per breve tempo, dona il controllo anche su Corrotti e simili. Molto utile per gestire Chimere e Abomini, alcune delle versioni più terribili consentono di avere un controllo quasi completo sulla creatura.

Vapori Ipnotici

BA: Alchimia
Gli effetti dei Vapori Ipnotici si applicano entro un Modello di Esplosione Piccola (è possibile quindi influenzare più creature assieme). Il tiro di Spirito del bersaglio è contrapposto al tiro di Creazione, non di Attivazione. Le creature che non hanno bisogno di respirare sono immuni a questo Potere.

- **Abilità Ipnotica (+2):** l'utilizzatore può controllare l'utilizzo dei Vantaggi del bersaglio, ma non delle Capacità Speciali.
- **Ipnosi Profonda (+2):** l'utilizzatore può far compiere al bersaglio due azioni per turno.

Un miscuglio di vapori eterici trasparenti, che si spandono naturalmente e che una volta respirati attaccano il sistema nervoso. Le vittime subiscono un'ipnosi temporanea ma che può raggiungere diversi gradi di profondità, piegando le loro azioni alla volontà dell'alchimista.

MARIONETTA E L'AUTOCONSERVAZIONE

Il confine tra ciò che può essere definito "danneggiare sé stesso" e non è in certi casi labile. Spesso il punto non è in cosa il bersaglio fa, ma in cosa non fa. Rimanere immobili mentre un nemico sta menando un fendente non provoca danno direttamente, ma è l'inazione a portare al danno. In generale il GM ha l'ultima parola, ma la regola generale è la seguente: se il comando va contro l'istinto di (auto)conservazione in senso stretto, il bersaglio non lo esegue (a meno di incrementi o Modificatori, come specificato negli Aspetti).
Ad esempio, un bersaglio può essere costretto a non muoversi dalla posizione in cui si trova, ma non se questa è esattamente davanti ad una carica di cavalleria.
Infine, dal momento che i comandi devono essere semplici, è possibile che l'istinto di (auto)conservazione modifichi in parte l'esito del comando: un bersaglio può essere costretto a lasciare una copertura in mezzo ad una sparatoria, ma non senza cercare di evitare i colpi (ad esempio buttandosi prono o cercando un'altra copertura).

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Onda d'Urto

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza
Durata: Istantaneo

Onda d'Urto crea un'esplosione che sbalza via oggetti e creature. Con un successo, l'utilizzatore piazza un Modello di Esplosione Medio ovunque entro Gittata, oppure un Modello Conico centrato su di sé.

Tutte le creature entro l'area di effetto devono fare un tiro di Forza (a -2 se il Potere è stato attivato con incremento). Se falliscono, sono sbalzate di 2d6" in direzione dell'esplosione (via dal centro del Modello di Esplosione, o dalla punta del Modello Conico), e cadono Prone.

Le vittime che impattano contro oggetti rigidi (come un muro) subiscono 2d6 danni.

Gli oggetti nell'area con un peso inferiore a 100kg sono sbalzati automaticamente di 2d6". Se questi impattano contro una creatura (conta come un attacco a distanza), subisce danni come da un'arma improvvisata (**Piccola**: 2d4; **Media**: 2d6; **Grande**: 2d8).

"Sono più il genere di Santone che spacca le teste invece di riempirle del sapere del Profeta."

[Kaimakan, protettor dei Musulman]

Cannone Tonante

BA: Scienza Folle
Permette di utilizzare *Onda d'Urto* solo con il Modello Conico, ma il costo base in PP è 1.

- **Urto Potente (+2):** i tiri di Forza hanno una penalità di -2 (-4 con incremento), e i danni da impatto o da oggetti scagliati hanno +2.
- **Scoppio Focalizzato (+2):** il Modello Conico può essere centrato entro Gittata, comunque orientato via dall'utilizzatore.

Bombarda ingegnerizzata per funzionare ad aria compressa e senza proiettili, rilascia una potente onda d'urto davanti a sé. Semplice da usare, può scagliare creature e oggetti con una forza impressionante, ancor più quando viene sovraccaricata. Recentemente è stato trovato un modo per alterare il tipo di scoppio, rendendolo efficace a distanze maggiori.

Wind Blast, di Nicolas Petrimaux

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Paura

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo

Questo Potere causa orrore e paura schiaccianti. Il bersaglio deve effettuare immediatamente un tiro di Paura (a -2 con un incremento). Con un fallimento, le Comparse vanno nel Panico, mentre i Protagonisti tirano sulla Tabella della Paura (a +2 con un incremento).

Racconto Agghiacciante

BA: Fattucchieria
Il tiro di Paura del bersaglio è contrapposto a quello per attivare il Potere. Se deve tirare sulla Tabella della Paura, considera i risultati 22+ come un 21 (non può ottenere *Attacco Cardiaco*).

- **Dovizia di Particolari (+2):** i tiri sulla Tabella della Paura hanno +2.
- **Auditori Multipli (+2/+4):** il *Racconto Agghiacciante* ha effetto su 2 creature entro Gittata (4 con +4PP).

I cantastorie più esperti o gli sgherri più abili nell'arte dell'intimidazione hanno sempre pronta una storia da far gelare il sangue nelle vene. Chi riesce a rendere vive delle immagini con le sole parole può spesso suscitare il panico nelle menti meno salde.

"Ma forse la tua testa sarà una bella offerta per l'Oscuro, in fondo sai come si dice…"

[Chernistal, il Macellaio]

Terrore Macabro

BA: Necromanzia
La Progenie del Flagello ha +2 per resistere agli effetti del *Terrore Macabro* (e tira a -2 sulla Tabella della Paura). Per tutte le altre creature questi bonus diventano penalità (-2 al tiro di Paura e +2 sulla Tabella). Le creature con la Capacità Speciale *Senza Paura* sono comunque immuni a questo Potere, che conta come un Veleno.

- **Terrore Attanagliante (+2):** il bersaglio deve ripetere il tiro di Paura all'inizio di ogni round finché non ottiene un incremento o finché non rompe linea di vista con l'utilizzatore.
- **Terrore Nauseante (+2):** se il bersaglio fallisce il tiro di Paura subisce anche un livello di Fatica. Questo effetto non può rendere Incosciente una creatura.

Miscela di neurotossine, basata sull'Atramento, che va a instillare paura e sgomento nella vittima. Se da un lato è meno efficace sui Corrotti, tutti i Mondi ne sono estremamente vulnerabili. La morsa sulla psiche del bersaglio può essere estremamente forte e portare a reazioni di panico, paralisi o nausea.

Vapori dell'Incubo

BA: Alchimia
I *Vapori dell'Incubo* hanno effetto in un Modello di Esplosione Piccola. Le creature che non hanno bisogno di respirare sono immuni a questo Potere.

- **Vapori Espansi (+2/+4):** i *Vapori dell'Incubo* hanno effetto in un Modello di Esplosione Media (Grande per +4PP).
- **Incubo Senza Fine (+2):** i bersagli dei *Vapori dell'Incubo* che falliscono il tiro di Paura devono ripetere il tiro all'inizio di ogni round successivo finché non lo superano.

Miscela di vapori eterici che, una volta rilasciati, si espandono nell'aria ma si dissolvono rapidamente. Chi li respira è soggetto ad allucinazioni, che spesso provocano sgomento e reazioni di fuga o panico. Calibrare finemente le proporzioni nella miscela permette di rendere più durature le allucinazioni, che spesso lasciano le vittime nel terrore.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Protezione dall'Ambiente

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Personale
Durata: 1 ora

Questo Potere protegge l'utilizzatore da pericoli ambientali, come pressioni o temperature estreme. Permette di respirare, parlare e muoversi normalmente dove non sarebbe altrimenti possibile.

Inoltre, *Protezione dall'Ambiente* riduce di 4 (6 con incremento) il danno da fonti specifiche (a seconda dell'Aspetto). Ad esempio, se protegge da calore estremo riduce il danno da fuoco, come per il *Muro di Fiamme* o il *Dardo Incendiario*.

Steam Punk Exo, di Sir Roderick Weise

Rivestimento Isolante

BA: Alchimia
Il *Rivestimento Isolante* necessita di un round intero per essere attivato, cospargendolo su tutto il corpo. Protegge da temperature estreme (sia calde che fredde) e dall'acido o agenti simili, ma non conferisce la proprietà Ermetica.

- **Rivestimento Duraturo (+2):** la durata del *Rivestimento Isolante* diventa 8 ore.
- **Dose Abbondante (+1/+3):** l'effetto del *Rivestimento Isolante* si applica anche a un bersaglio adiacente aggiuntivo (2 bersagli aggiuntivi spendendo +3PP).

Una speciale pasta isolante, da spargere su indumenti e corazze per renderli più resistenti a gelo, calore e agenti corrosivi. Non può colmare le fessure in un'armatura, può essere preparata con formulazioni più stabili o per dare rese maggiori.

Scafandro Istantaneo

BA: Scienza Folle
Lo *Scafandro Istantaneo* necessita di un round intero per essere attivato. Protegge da pressioni estreme e consente di respirare sott'acqua, conferendo anche la proprietà Ermetica. Inoltre, rende l'utilizzatore immune a tutti i Poteri ed effetti che non sono efficaci contro creature che non necessitano di respirare.

- **Isolamento Termico (+2):** lo *Scafandro Istantaneo* protegge anche dalle temperature estreme (sia calde che fredde).
- **Airbag (+0):** invece di qualsiasi altro effetto, lo *Scafandro Istantaneo* protegge da impatti, urti, cadute elevate e simili (riducendo il danno di 6, 8 con incremento). Attivare lo *Scafandro Istantaneo* in questo modo è solo un'azione, ma dopo aver assorbito danno il Potere termina.

Una speciale tuta che necessita di essere indossata al di sotto dell'armatura, assieme ad un piccolo zaino. Una volta attivata, giunture e sostegni vanno ad adattarsi a corazze e indumenti, rendendoli ermeticamente protetti, e fornendo all'utilizzatore una notevole riserva di aria. Con le dovute modifiche, la tuta può schermare anche da calore o gelo estremi, o addirittura rigonfiarsi in più punti per proteggere da impatti e cadute.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Rapidità

Rango: Navigato
PP: 2
Gittata: Personale
Durata: 3 round

Rapidità duplica il movimento dell'utilizzatore (sia il Passo che la Corsa). Con un incremento, ignora anche la penalità di -2 per la Corsa.

Filtro Fulmineo

BA: Alchimia
Il *Filtro Fulmineo* non raddoppia la Corsa, ma il risultato del dado di Corsa è automaticamente 4.

- **Movimento Scattante (+2):** se l'utilizzatore corre, gli attacchi contro di lui hanno -2 fino all'inizio del suo turno successivo, e l'utilizzatore ha anche +2 ai tiri di Agilità per evitare effetti dannosi (come un'esplosione).
- **Colpo Repentino (+2):** se l'utilizzatore usa in un solo turno due azioni di attacco (contro due bersagli diversi) può effettuarne un'altra senza penalità da Azioni Multiple (contro un qualsiasi bersaglio).

Ritrovato alchemico di recente scoperta, riesce ad aumentare notevolmente la capacità di movimento. L'aggiunta di stimolanti specifici dona riflessi felini, aumentando la coordinazione e consentendo di sfruttare ogni occasione per mettere a segno un colpo.

"Ci sono due tipi di persone al mondo. Io sono quello veloce. Tu sei quello morto."

[Abdul Ksonka, Sterminatore di Morti]

Ciri, di Anna Podedworna

Furia Liquida

BA: Necromanzia
La *Fura Liquida* non raddoppia il Passo, ma solo la Corsa. Tuttavia, consente all'utilizzatore di effettuare attacchi in Carica (vedi riquadro) se corre nel suo turno.

- **Furia Atavica (+3):** le penalità per Azioni Multiple dell'utilizzatore sono ridotte di 2.
- **Passo del Cacciatore (+3):** l'utilizzatore ignora il Terreno Difficile e ha +2 a tutti i tiri di Atletica per saltare, arrampicarsi, nuotare e simili.

Un preparato che deve il nome alla tristemente nota razza di Trapassati, nota per la loro velocità e irruenza negli attacchi. Perfezionare il processo di creazione rende ancora più affilati gli istinti di chi la usa, e dona alle sue membra un'agilità fuori dal comune.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Scarica

Rango: Navigato
PP: 3
Gittata: Intelligenza x2
Durata: Istantaneo

Scarica genera un'esplosione di materia o energia entro un Modello di Esplosione Media. Ogni creatura e oggetto al suo interno subisce 2d6 danni (3d6 con un incremento). L'Armatura delle creature è considerata nella locazione meno protetta.

Bomba Incendiaria

BA: Alchimia, Scienza Folle
I danni della *Bomba Incendiaria* sono 2d6-1 (3d6-1 con incremento), ed i bersagli rischiano di andare a fuoco (se possono): con 5-6 su 2d6 prendono fuoco, subendo 2d6 danni all'inizio di ogni turno. Dopo aver subito danni in questo modo, tira 1d6: con 5-6 i danni ai turni successivi aumentano di 1d6, fino a 4d6 massimo; con 1-3 diminuiscono di 1d6 (quando arrivano a 0, il fuoco di estingue). Una creatura in fiamme può gettarsi prona e usare la prima azione del suo turno per estinguere il fuoco.

- **Fiamme Vive (+1):** i danni ai turni successivi non diminuiscono con 2-3 sul d6.
- **Combustione rapida (+2):** i danni ai turni successivi aumentano (e diminuiscono) di 2d6 invece che 1d6.

Preparato altamente infiammabile, racchiuso in un ordigno di modeste dimensioni. Il combustibile brucia molto rapidamente, consumando in poco tempo tutto ciò che prende fuoco. Modificare la miscela in modo opportuno permette alle fiamme di bruciare più a lungo o più intensamente.

"Se alla prima non riesci, fallo esplodere un'altra volta."

[Rollo, dinamitardo]

Bomba Miasmatica

BA: Necromanzia
La *Bomba Miasmatica* genera una nube di gas nel suo Modello di Esplosione, che permane per 3 round. I danni della *Bomba Miasmatica* ignorano completamente l'Armatura delle creature, ma queste subiscono danni dalla *Bomba Miasmatica* solo se cominciano il turno all'interno della sua area. Creature che non necessitano di respirare sono immuni a questo Potere, che conta come un Veleno.

- **Miasma Espanso (+3):** la *Bomba Miasmatica* ha effetto in un Modello di Esplosione Grande.
- **Miasma Aggressivo (+2):** i danni della *Bomba Miasmatica* diventano 3d6 (4d6 con un incremento).

Miscuglio di polveri e vapori compressi, racchiuso in un contenitore di ceramica. Alla rottura rilascia una nube simile al Miasma ma molto più tossica nel breve termine, se respirata. Una delle armi più infami dei Necromanti, terrore di ogni soldato in trincea o in un rifugio.

Granata Alchemica

BA: Alchimia
La *Granata Alchemica* è soggetta a tutte le regole delle granate comuni (ad esempio può essere "cotta" o evasa), e se lanciata con incremento infligge 1d6 danni aggiuntivi.

- **Deflagrazione Ampliata (+3):** la *Granata Alchemica* ha effetto entro un Modello di Esplosione Grande.
- **Onda d'Urto (+1):** le creature che risultano Scosse o ferite dalla *Granata Alchemica* sono anche spinte di 1d6" dal centro del Modello di Esplosione, e cadono Prone.

Versione sperimentale e "personale" delle granate ormai diffuse sul commercio bellico. Ha una potenza ed una versatilità decisamente maggiori, dal momento che ogni Alchimista modifica o aggiunge reagenti secondo la preferenza o secondo la necessità. Spesso innescata tramite una miccia o una sicura.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Lanciagranate Automatico

BA: Scienza Folle

Questo Potere necessita di utilizzare una granata (vedi ***Equipaggiamento***) ogni volta che lo si utilizza. Danni, area di effetto e altre condizioni sono tutti determinati dalla granata usata, ma questa è "cotta" automaticamente con successo e la Gittata è quella del Potere. Il *Lanciagranate Automatico* può essere mantenuto attivo, effettuando solo il tiro di Sparare (come azione) quando lo si usa successivamente. È possibile cambiare tipo di granata tra un uso e l'altro.

- **Lancio a Mortaio (+1):** la Gittata aumenta a Intelligenza x4.
- **Surriscaldamento (+2):** le granate non possono essere "cotte" (quindi sono soggette a Evasione e Patata Bollente), ma infliggono 1d6 danni in più.

Piccolo cannone ad aria compressa, capace di scagliare granate di qualsiasi tipo ad una notevole distanza. La camera di carico è progettata per innescare l'esplosivo e poi lanciarlo in modo automatico dopo un tempo stabilito, garantendo un'esplosione subito dopo l'impatto. Alcuni inventori più audaci modificano la camera per surriscaldare gli esplosivi.

Ordigno Congelante

BA: Alchimia

I danni dell'*Ordigno Congelante* non infliggono Ferite ma livelli di Fatica (infliggono la condizione Scosso normalmente). Questo Potere non può rendere Incosciente una creatura.

- **Freddo Penetrante (+2):** i danni dell'*Ordigno Congelante* ignorano l'Armatura.
- **Vento Gelido (+2):** le creature che risultano Scosse o affaticate dall'*Ordigno Congelante* hanno il Passo ridotto a 0 e non possono correre finché non usano due azioni per eliminare questa penalità.

Uno degli ordigni più straordinari e complessi dell'alchimia moderna. Un recipiente sigillato contiene un miscuglio di fluidi ed eteri ad alta pressione, che una volta rilasciati provocano un rapido congelamento di tutto ciò che si trova nelle vicinanze. In certi casi questo può formare un vero strato di ghiaccio su chi vi è esposto, impedendone i movimenti finché non viene rotto.

Ordigno Corrosivo

BA: Alchimia, Necromanzia

L'*Ordigno Corrosivo* ha effetto in un Modello di Esplosione Piccola e infligge 4d4 danni (5d4 con un incremento), ma il punteggio di Armatura del bersaglio nella locazione colpita conta doppio.

- **Corrosione Profonda (+3):** se una creatura risulta Scossa o ferita dall'*Ordigno Corrosivo* il valore della sua Armatura diminuisce di 1 in tutte le locazioni.
- **Deflagrazione Ampia (+2):** l'*Ordigno Corrosivo* ha effetto in un Modello di Esplosione Media.

Piccola bomba che rilascia acido o soluzioni molto aggressive. Poco efficace quando non raggiunge direttamente i tessuti viventi, può però essere realizzato specificatamente per attaccare le armature dei bersagli.

Dwarf Pyrotechnician, di Brian Sola

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Scurovisione

Rango: Principiante
PP: 1
Gittata: Personale
Durata: 1 ora

Scurovisione permette all'utilizzatore di vedere al buio, negando fino a 4 punti di penalità da Oscurità. Con un incremento ignora fino a 6 punti e vede anche nel Buio Pesto. In ogni caso, non vede i colori e percepisce tutto in toni di grigio.

Nictalopa

BA: Alchimia
La *Nictalopa*, se preparata spendendo un'ora (e non un round con la preparazione veloce) non perde efficacia dopo una settimana ma si conserva indefinitamente. Tuttavia, l'utilizzatore diventa estremamente sensibile alla luce: luci intense come quella del sole o di un grande fuoco lo accecano per 1d4 round.

- **Pupille Feline (+2):** l'utilizzatore non è più accecato da luci intense.
- **Nitidezza (+2):** l'utilizzatore ha anche +1 (+2 con incremento) a tutti i tiri di Percezione, Ricerca e Sopravvivenza che coinvolgono la vista.

Polvere di origine principalmente vegetale, è un preparato estremamente stabile se realizzato correttamente. Incrementa notevolmente la sensibilità degli occhi alla luce, consentendo di vedere al buio ma rendendo vulnerabili a luci intense. Varianti moderne arrivano a modificare temporaneamente pupilla e cornea, adattando la vista alle varie condizioni.

"Nel buio, tutti i gatti sono grigi."

[Mosaico, necromante secolare]

ROD II, di Wen-JR

Occhi del Flagello

BA: Necromanzia
Gli *Occhi del Flagello* permettono all'utilizzatore di vedere normalmente anche in condizioni di scarsa visibilità (come fumo o nebbia). Tuttavia, nel Buio Pesto è in grado di discernere solamente le creature, non l'ambiente circostante.

- **Sguardo Terrificante (+2):** l'utilizzatore ha +2 a Intimidire, anche in condizioni in cui il bersaglio non è in grado di vederlo (come al buio o nella nebbia).
- **Sensi del Predatore (+2):** l'utilizzatore può come azione gratuita (una volta a round) effettuare un tiro di Spirito contrapposto con una creatura che è in grado di vedere. Se vince, apprende il dado in un Tratto a sua scelta posseduto dalla creatura.

Speciale siero, spesso assunto per iniezione, che dona la "vista" tipica dei Morti. Questa percezione più acuta è particolarmente efficace contro tutto ciò che vive, ma fa ancora affidamento sulla luce. La trasformazione può donare fattezze spaventose, ma al contempo anche parte di quell'intuito ferale tipico degli Ossessi.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Sollievo

Rango: Principiante
PP: 1
Gittata: Contatto
Durata: Istantaneo

Sollievo rimuove 1 livello di Fatica, o 2 con un incremento. Può rimuovere anche la condizione di Scosso, e con un incremento quella di Stordito.

Boccata d'Aria

BA: Alchimia
La *Boccata d'Aria* ha costo base 2PP e può rimuovere solo 1 livello di Fatica, ma rimuove la condizione di Stordito anche senza incremento.

- **Pulviscolo Ossigenante (+2):** il bersaglio non ha bisogno di respirare per 2d6 round in combattimento, o 5 minuti non in combattimento.
- **Antitossine (+2):** il bersaglio ha +2 per resistere a tutti gli effetti dei Veleni e ha +2 alla Robustezza contro i danni di un Veleno.

Polvere alchemica molto fine, preparata in fiale e da inspirare profondamente. Ha un moderato effetto stimolante, ma soprattutto riscuote dallo stordimento. Recentemente è stato scoperto che è possibile incorporare in queste polveri diversi reagenti, che aggiungono effetti fuori dal comune.

Nenneke, di Brian Sola

Panacea

BA: Alchimia
La *Panacea* non può rimuovere la condizione di Stordito, e non ha effetto sulla Progenie del Flagello. Con un incremento il bersaglio ha diritto, per 2d6 round, ad un tiro di Vigore quando sarebbe contagiato dal Flagello: se ha successo ignora il contagio (ma non altri effetti).

- **Antiveleno (+1):** gli effetti di un singolo Veleno (tutti con un incremento) cessano immediatamente sul bersaglio.
- **Chiarezza (+2):** il bersaglio della *Panacea* pesca una Carta Azione, che può usare in combattimento. Se non è usata, la Carta Azione rimane tra un round e l'altro (ma è scartata a fine sessione). Finché la carta non è spesa questo Potere è considerato attivo.

Seppur lontana dall'essere la cura per ogni male, questa elaborata soluzione è uno dei prodotti degli studi sulla ben più rara Manna. Pur non avendo la stessa efficacia nel contrastare il Flagello, è a suo modo più versatile.

Polvere Smeralda

BA: Fattucchieria
La *Polvere Smeralda* non rimuove livelli di Fatica. Invece, con Durata 1 ora, permette al bersaglio di ignorare 2 livelli di Fatica; con un incremento non può diventare incosciente per la Fatica. Tuttavia, al termine del Potere il bersaglio ottiene 1 livello di Fatica e la *Polvere Smeralda* non ha più effetto su di lui per 24 ore.
La *Polvere Smeralda* non può rimuovere la condizione di Scosso o Stordito, e non può essere mantenuta attiva.

- **Polvere Raffinata (+2):** la Durata della *Polvere Smeralda* aumenta a 3 ore.
- **Metabolizzazione (+1):** al termine del Potere, il bersaglio non subisce il livello di Fatica e può beneficiare 2 volte della *Polvere Smeralda* in 24 ore. La seconda volta, tuttavia, il bersaglio diventa Distratto e Vulnerabile per tutta la Durata del Potere.

Polvere ricavata essiccando e lavorando la pianta omonima, è il classico rimedio di ogni teatrante in tournee o artista troppo nervoso. Dosi ingenti donano una resistenza incredibile, ma gli effetti collaterali non sono da invidiare...

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Sali Rinvigorenti

BA: Fattucchieria

I *Sali Rinvigorenti* non possono rimuovere livelli di Fatica, ma rimuovono la condizione di Stordito anche senza incremento. Inoltre, il bersaglio ha +1 a Robustezza (+2 con incremento) fino alla fine del suo prossimo turno.

- **Alzati e Cammina (+1):** i *Sali Rinvigorenti* rimuovono anche la condizione di Incosciente (1 volta per bersaglio ogni 8 ore).
- **Seconda Chance (+1):** il bersaglio ha diritto ad effettuare immediatamente un tiro a +2 (+4 con incremento) per porre fine ad un Potere o un Veleno che lo affligge, purché questo richieda un tiro.

Miscuglio di sali naturali ed erbe salubri, esistono in innumerevoli versioni personali e tradizionali. In ogni caso l'effetto è sempre il medesimo, ossia far riprendere all'istante qualcuno da uno choc, spesso con un bel picco di adrenalina. C'è chi dice che risveglierebbero anche un morto, ma non sono in molti a ridere di questa battuta...

"Ho perso del sangue."

[Sterben Ivanovich, Gran Maestro del Theta Tacitum]

Healing Potion, di Beaver-Skin

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Sonno

Rango: Navigato
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: 1 ora

Il bersaglio deve fare un tiro di Spirito (a -2 con un incremento) per non cadere addormentato. Rimane in un sonno profondo e tranquillo per tutta la Durata; è possibile provare a svegliarlo fisicamente o con rumori forti, nel qual caso il bersaglio ha diritto ad un altro tiro di Spirito. Subire Ferite o condizioni nocive svegliano immediatamente l'addormentato.

Nube Sonnifera

BA: Alchimia, Fattucchieria
Gli effetti della *Nube Sonnifera* si applicano entro un Modello di Esplosione Piccola, ma tutti i tiri di Spirito per risvegliarsi hanno +2. Creature che non necessitano di respirare sono immuni a questo Potere.

- **Nube Espansa (+3):** il Potere ha effetto entro un Modello di Esplosione Media.
- **Nube Persistente (+3):** la nube rimane sospesa nell'aria per 3 round; finché una creatura è al suo interno non ha il +2 ai tiri per risvegliarsi, e creature che terminano il loro turno all'interno dell'area subiscono gli effetti del Potere.

Etere a base di cloroformio che se respirato provoca narcolessia fulminante, anche se leggera. Recipienti adatti possono spargere i fumi su aree più ampie, e persino farli rimanere sospesi per qualche tempo. Questi vapori sono notoriamente trasparenti e quasi inodori.

"Avrò tempo per dormire quando sarò morto, suppongo."

[Germain la Fayette, Siniscalco del Theta Nigrum]

Veleno Narcotico

BA: Alchimia
Se il bersaglio è soggetto al *Veleno Narcotico* per ingestione o simili il tiro di Spirito iniziale è a -2 (-4 con incremento). Questo Potere conta come un Veleno.

- **Narcosi Potente (+3):** i tiri di Spirito per non cadere addormentati e per risvegliarsi hanno una penalità di -2, e durante il sonno il bersaglio sembra morto avvelenato.
- **Sonnolenza (+3):** dopo il risveglio il bersaglio ha i dadi di Agilità e Intelligenza (con un incremento anche Forza e Spirito) ridotti di un tipo fino alla fine del suo round successivo.

Potente sedativo ad azione rapida, ha effetto maggiore se ingerito piuttosto che inoculato. Dosi particolarmente concentrate addormenterebbero anche un elefante e fanno apparire la vittima come morta per un veleno. Inoltre, al risveglio rimane spesso un torpore diffuso che fiacca i muscoli e la mente. Sono stati azzardati usi di questo rimedio anche in campo medico, con successi non indifferenti.

Nilfgaard Poisoner (Old Gwent Illustration), di Grafit Studio

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Stordire

Rango: Principiante
PP: 2
Gittata: Intelligenza (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo

Il bersaglio deve fare un tiro di Vigore (a -2 con un incremento); con un fallimento, è Stordito.

Bomba Carta

BA: Alchimia, Fattucchieria, Scienza Folle
La *Bomba Carta* è soggetta a tutte le regole delle granate comuni (ad esempio può essere "cotta" o evasa) ma ha effetto in un Modello di Esplosione Piccola.

- **Quella Grossa (+3):** la *Bomba Carta* ha effetto entro un Modello di Esplosione Media.
- **Carta Canta (+3):** tutti i tiri di Vigore per resistere e riprendersi dagli effetti della *Bomba Carta* hanno una penalità di -2 (-4 con incremento), ma quando i bersagli si riprendono non sono né Distratti né Vulnerabili.

Ordigno relativamente semplice ma dalla potenza considerevole, capace di frastornare piccoli gruppi di persone. Alla portata di inventori e fattucchieri, è stato modificato innumerevoli volte nel corso del tempo ma ha sempre effetti devastanti su un campo di battaglia.

Petardi Pirotecnici

BA: Alchimia, Fattucchieria
La Gittata dei *Petardi Pirotecnici* è Intelligenza x2 ma il bersaglio non cade Prono e può ancora muoversi (ma non correre) se diventa Stordito.

- **Scoppio Prolungato (+3):** i tiri di Vigore per rimuovere la condizione di Stordito hanno una penalità di -2.
- **Petardi Appiccicosi (+3):** un bersaglio che si riprende e diventa Distratto e Vulnerabile può rimuovere queste condizioni solo spendendo un'azione e riuscendo in un tiro di Forza (un tiro e azione per condizione).

Variante bellica di molti preparati usati anche negli spettacoli, assordano e confondono chi vi si ritrova nel mezzo. Essendo auto-propellenti arrivano anche molto lontano, e micce modificate permettono una combustione lunga. Di recente l'industria alchemica ha permesso di aggiungere un rivestimento esterno che rende i petardi molto difficili da rimuovere.

Siero Paralizzante

BA: Necromanzia
Le creature che ottengono un fallimento critico al tiro di Vigore iniziale sono contagiate dal Flagello. Questo Potere conta come un Veleno.

- **Paralisi Locale (+2):** il *Siero Paralizzante* può essere mirato alle diverse parti del corpo; se il bersaglio diventa Stordito, subisce le penalità da Lesione Permanente nella locazione colpita finché è Stordito, Distratto o Vulnerabile da questo Potere.
- **Tossina Latente (+2):** un bersaglio che si riprende da Stordito e diventa Distratto e Vulnerabile, mantiene queste condizioni per un turno aggiuntivo.

Insidioso preparato a base di Atramento, sfrutta il controllo di questo sui muscoli della vittima, rendendola inerme ed impotente. Può avere anche azione locale e spesso il corpo impiega diverso tempo per neutralizzare ogni traccia della tossina.

STORDIMENTO

Un personaggio Stordito ha le seguenti penalità:
- cade Prono
- non può muoversi o compiere azioni
- non conta per il Fiancheggiamento
- è considerato Inerme

Recupero: un personaggio Stordito fa un tiro di Vigore all'inizio di ogni turno. Con un successo non è più Stordito ma diventa Distratto e Vulnerabile; con un incremento non è più Stordito e non ha altre condizioni.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Suono/Silenzio

Rango: Principiante
PP: 1
Gittata: Intelligenza x5 (Suono),
Intelligenza (Silenzio) (Fattucchieria: Spirito)
Durata: Istantaneo (Suono), 5 round (Silenzio)

Suono imita un qualsiasi suono o voce conosciuta, che sembra emanare da un punto entro gittata, con un volume massimo pari a quello di un urlo. Può essere usato come un Test e l'avversario tira su Intelligenza.

Silenzio attutisce tutti i suoni di volume massimo pari a un urlo, entro un Modello di Esplosione Grande. Questo impone -4 a tutti i tiri di Percezione basati sull'udito. Con un incremento, nessun suono può attraversare l'area di Silenzio e i tiri di Percezione collegati falliscono automaticamente.

Illusione Sonora

BA: Fattucchieria
Permette di usare solo *Suono*, ma può essere mantenuto come un Potere di Durata non Istantanea (ad esempio riproducendo una finta conversazione). Se è mantenuto come Test, gli avversari devono ripetere il tiro di Intelligenza ad ogni round finché non lo superano.

- **Voci Danzanti (+2):** una volta per round (come Azione Gratuita) l'utilizzatore può spostare il punto di origine dei suoni di un numero di metri pari al doppio del proprio dado di Fattucchieria.
- **Dialogo (+3):** l'utilizzatore può creare due suoni differenti e non simultanei in due posizioni diverse entro Gittata.

Un insieme di piccoli strumenti sonori, notevoli doti da ventriloquo e sapiente sfruttamento dell'acustica. I Fattucchieri più abili sono in grado di allestire vere e proprie messe in scena: litigi immaginari, incidenti mai avvenuti, monologhi improbabili. È sorprendente quanto la mente umana sia portata a dedurre solo da un suono.

Nube Anecoica

BA: Alchimia, Fattucchieria
Permette di usare solo *Silenzio* ma la Gittata è Intelligenza x2 e la Durata diventa 10 round, ma la nube può essere dispersa da vento o simili. **Per il BA Fattucchieria:** la Durata di questo Potere non può essere estesa.

- **Rivestimento Anecoico (+1):** invece dei normali effetti, è possibile usare questo Potere su un singolo bersaglio, che ottiene +2 a tutti i tiri di Furtività e Arte Ladresca che richiedono silenzio.
- **Polveri Aderenti (+1):** le creature che escono dall'area della *Nube Anecoica* ne subiscono ancora gli effetti fino all'inizio del loro round successivo.

Mirabolante scoperta alchemica diffusasi rapidamente anche tra i Fattucchieri, consiste di polveri molto leggere in grado di assorbire le vibrazioni nell'aria e dunque qualsiasi suono non troppo forte. Successivamente è stato trovato che queste polveri possono essere fatte aderire bene alle superfici, dando rivestimenti insonorizzati.

"Il suono annichila la bellezza del silenzio."

[Olga, la Quinta Vedova]

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Registro Acustico

BA: Scienza Folle

Permette di usare solo *Suono*, e può riprodurre solo suoni che ha registrato. Registrare una "traccia" richiede di attivare il *Registro Acustico* e di mantenerlo durante la durata della registrazione. Un *Registro Acustico* può memorizzare un numero di tracce pari al doppio del dado di Scienza Folle del costruttore (possono essere sovrascritte), e ogni traccia può durare al più un minuto. Se usato come Test, ha effetto su tutte le creature entro un Modello di Esplosione Media entro Gittata.

- **Emissione Direzionale (+1/bersaglio):** il suono prodotto dal *Registro Acustico* è udito solo da bersagli specifici entro Gittata, scelti dall'utilizzatore (+2PP per ogni bersaglio).
- **Montaggio (+1/traccia):** l'utilizzatore può riprodurre più tracce insieme (+1PP per ogni traccia), sincronizzandole come vuole.

All'apparenza un giocattolo, questo apparecchio è in grado di registrare su schede speciali ogni tipo dii suono, e di riemetterlo con fedeltà assoluta. La direzione di emissione è controllata da membrane acustiche, e alcuni Inventori sono in grado di sovrapporre più schede e dunque più suoni.

"Meglio un silenzio sensato che parole senza senso."

[Mordred, lo Scudo]

Steampunk Ages, di Aleksander Kuskov

Veleno dell'Afono

BA: Alchimia, Necromanzia

Permette di usare solo *Silenzio* e il Potere ha effetto su un solo bersaglio. Questo può provare a resistere con un tiro di Vigore (a -2 con incremento), ma se fallisce oltre alle normali penalità perde anche la capacità di parlare, riuscendo solo a emettere sussurri soffocati. Questo Potere conta come un Veleno.

Per il BA Necromanzia: se il bersaglio ottiene un Fallimento Critico è contagiato dal Flagello.

- **Silenzio Eterno (+3):** la Durata del Potere diventa 1 minuto.
- **Spasmo Involontario (+2):** il bersaglio usa Spirito invece di Vigore per resistere agli effetti del *Veleno dell'Afono*.

Speciale tossina che va a colpire non solo la parte auricolare, ma anche quella vocale della vittima. Spesso inoculato con cerbottane monouso, può essere assunto anche per via orale. In ogni caso la sensazione di impotenza è disarmante, e spesso accompagnata da spasmi e singulti incontrollabili.

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Travestimento

Rango: Navigato
PP: 2
Gittata: Personale
Durata: 10 minuti

Travestimento permette all'utilizzatore di assumere l'aspetto di un'altra persona della stessa Taglia, inclusi gli abiti. Non conferisce tuttavia alcuna Abilità né proprietà collegati agli oggetti indossati, né permette di replicare la voce della persona.

Coloro che hanno motivo di dubitare dell'identità dell'impostore possono effettuare un tiro di Percezione a -2 (-4 con incremento) per vedere oltre il *Travestimento*.

"È inutile che nascondi il viso, i tuoi atteggiamenti rivelano chi sei."

[Derya, pirata e capitana]

Impersonare

BA: Fattucchieria
Impersonare richiede 10 minuti per essere attivato, ma non conta nel numero dei Poteri attivi.

- **Doppiatore (+2):** l'utilizzatore può replicare anche la voce della persona desiderata, a patto di averla ascoltata per almeno 10 minuti nell'ultima settimana.
- **Troupe (+2):** la Gittata del Potere diventa Contatto, e i bersagli possono terminare il Potere quando desiderano.

Anni di esperienza attoriale, abilità nella sartoria e un sapiente uso della voce sono gli ingredienti alla base dei sosia più veri del vero. Certo questo richiede un po' di lavoro di preparazione, ma il risultato è spesso sbalorditivo. Sono ormai noti gli episodi di banche svaligiate dai loro stessi proprietari, e generali che ordinano sia la carica che la ritirata.

Plasmare la Carne

BA: Necromanzia
Attivare *Plasmare la Carne* richiede 1 minuto. Questo Potere non permette di replicare abiti di alcun tipo, ma la persona di cui si assume l'aspetto può essere di una Taglia superiore o inferiore.

- **Carne Malleabile (+2):** per tutta la Durata del Potere l'utilizzatore può, spendendo 1 round intero, modificare nuovamente il proprio aspetto.
- **Forma Duratura (+2/+4):** la Durata del Potere diventa 1 ora (1 giorno per +4PP).

Preparato da iniezione altamente sperimentale, che lega le proprietà mutanti dell'Atramento alla volontà dell'individuo, consentendo di modificare il proprio aspetto fisico anche se per breve tempo. Pur agendo solo sul corpo e non sugli indumenti, consente di mutare forma anche più volte, dando a una sola persona mille volti, mille maschere.

Broken Mirror, di Pandora Pavlides

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Vista Lontana

Rango: Navigato
PP: 2
Gittata: Personale
Durata: 5 round

Vista Lontana permette all'utilizzatore di vedere a lunghe distanze, distinguendo dettagli fini. Ad esempio, è possibile leggere il labiale o una pagina scritta fino a 1 km di distanza.

Con un incremento, dimezza tutte le penalità di Gittata per i tiri di Sparare, Atletica (lanciare) o altre abilità che sono affette dalla Gittata.

Occhiali Focalizzanti

BA: Scienza Folle
Gli *Occhiali Focalizzanti* dimezzano le penalità di Gittata anche senza un incremento, ma devono essere attivati per una Gittata specifica. Tutte le azioni a Gittate differenti hanno -2 (oltre alle normali penalità di Gittata), finché il Potere non termina.

- **Focale Compensata (+3):** le azioni a Gittate differenti da quella di attivazione non hanno la penalità di -2.
- **Lenti Policristalline (+1):** l'utilizzatore beneficia anche degli effetti di base del Potere *Scurovisione*, ma solo alla Gittata di attivazione.

Speciali tipi di lenti con una montatura meccanica che consentono ingrandimenti molto notevoli con relativa semplicità. Anche se la combinazione delle distanze focali è impossibile da modificare al volo, esistono tecniche di compensazione e materiali speciali per la rifrazione e conversione della luce. Pare che questi materiali provengano dalle regioni Baltiche, ma la ricerca su di essi è ancora alle fasi iniziali.

Inventor's Goggles, di Jason Felix

Sensi del Flagello

BA: Necromanzia
Il costo base dei *Sensi del Flagello* è 1PP, ma hanno effetto solo verso creature viventi, Morti inclusi (ad esempio è possibile riconoscere un volto lontano, ma non leggere una pagina).

- **Marchio della Morte (+2):** l'utilizzatore può una volta per turno spendere un'azione e concentrarsi su di una creatura che riesce a vedere; se vince un tiro contrapposto di Intelligenza ha +1 (+2 con incremento) a tutte le azioni contro la creatura, e la creatura ha -1 (-2 con incremento) a tutte le azioni contro l'utilizzatore, fino alla fine del Potere. È possibile avere questi bonus solo su di una creatura alla volta, e solo una volta per creatura.
- **Sensi Immondi (+5):** l'utilizzatore è in grado di percepire la presenza e la posizione di tutte le creature (di Taglia maggiore di -2) entro 50 metri.

Preparato estremamente inusuale, dona a chi lo assume una percezione della vita simile a quella dei Morti. La raffinazione dell'Atramento assieme a una certa dose di reazioni alchemiche arriva ad estendere questa sensazione addirittura oltre gli ostacoli fisici. Dalle poche testimonianze che si hanno, è una sensazione molto disorientante.

"Lontano è solo un punto di vista."

[Fukuro, arciere del levante]

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Volare

Rango: Veterano
PP: 3
Gittata: Personale
Durata: 5 round

Volare conferisce all'utilizzatore un Passo in volo di 12" (30 cm), o il doppio con un incremento. In ogni caso, non può correre mentre vola.

Propulsore Personale

BA: Scienza Folle
L'utilizzatore del *Propulsore Personale* non può rimanere fermo a mezz'aria, ed è costretto a muoversi di almeno 6" all'inizio di ogni turno. L'utilizzatore è considerato su di una Piattaforma Instabile, ma può correre (usando un d6).

- **Stabilizzatori Aerei (+2):** l'utilizzatore può rimanere fermo a mezz'aria e non è costretto a muoversi ogni turno; se in un turno non si muove, non è considerato su di una Piattaforma Instabile.
- **Volo Guizzante (+3):** dopo essersi mosso di almeno 6" e fino all'inizio del suo prossimo turno, l'utilizzatore ha +2 a tutti i tiri di Agilità per evitare effetti dannosi (come un'esplosione) e tutti gli attacchi contro di lui hanno -2.

Marchingegni di vario tipo, da ali meccaniche a getti di aria combusta, che condividono ad ogni modo caratteristiche simili. Tutti permettono di librarsi in volo con velocità notevole, anche se mantenere un buon controllo richiede pratica. Pare che sia un'esperienza talmente inebriante ed adrenalinica che alcune persone ne sviluppano una sorta di dipendenza.

E IL CARBURANTE?

In condizioni normali non è necessario tener conto dell'autonomia di un *Propulsore Personale* o di una *Vite Aerea*. Come rifermento, ciascuno dei due Aspetti consente di volare ininterrottamente per un'ora, dopodiché occorre aspettare 24 ore prima di poterli usare di nuovo. Si suppone che in questo tempo l'invenzione sia in qualche modo ricaricata, senza bisogno di azioni o tiri specifici da parte dell'utilizzatore.

Vite Aerea

BA: Scienza Folle
Dopo l'attivazione la *Vite Aerea* copre un Modello di Esplosione Piccola e può trasportare fino a 4 persone. Tuttavia, è considerata Piattaforma Instabile e il suo Passo diminuisce di 3" per ogni persona a bordo. La *Vite Aerea* può essere manovrata da una persona sola (senza bisogno di tiri), che è considerata l'utilizzatore del Potere.

- **Calibrazione Dinamica (+2):** la *Vite Aerea* non è più considerata una Piattaforma Instabile e il suo Passo diminuisce di 1" anziché di 3" per ogni persona a bordo.
- **Turbolenza (+3):** una volta per round l'utilizzatore può usare un'azione per ottenere gli effetti di *Onda d'Urto* con un Modello di Esplosione Media centrato sotto la *Vite Aerea* (fino a 4 metri al di sotto).

Versione rimodernata e perfezionata, mantiene ancora il nome datole dal maestro Da Vinci. Anche se di dimensioni contenute può sollevare un piccolo gruppo di persone, a scapito della velocità. I progressi della tecnologia l'hanno dotata di una stabilizzazione notevole e di un motore dalla potenza considerevole, ma nonostante questo non è comunque adatta ai lunghi viaggi.

Steampunk Iron Man, di ChasingArtwork

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Zombi

Rango: Principiante
PP: 3
Gittata: Contatto
Durata: 1 ora

Zombi rianima i resti di una creatura vivente, rendendola obbediente verso l'utilizzatore, anche se con comandi verbali semplici e adesione letterale a questi. La creatura rianimata mantiene tutte le abilità fisiche che aveva in vita, ma la sua Intelligenza, il suo Spirito e tutte le Abilità correlate sono ridotte a d4. Con un incremento, l'utilizzatore può aumentare uno qualsiasi dei Tratti del bersaglio di un tipo.

CONOSCERE LA PROGENIE

La conoscenza del Flagello, da tempo comune tra i cacciatori di Morti, è requisito fondamentale per tutti i Necromanti, specie se desiderano generare della Progenie.
I Necromanti che possiedono il Potere *Generare la Progenie* possono consultare le statistiche delle Progenie contenute nell'Elenco precedente, a patto che abbiano il Rango necessario per crearle. Hanno automaticamente successo nei tiri per riconoscerle, e hanno +2 a tutti i tiri di Conoscenze a loro collegate.

Generare la Progenie

BA: Necromanzia
Attivare *Generare la Progenie* richiede un round intero, ed è possibile usarla una volta sola per cadavere. La Durata del Potere è considerata Istantanea e i cadaveri rimangono Redivivi fino alla Morte Ultima. Tuttavia, la Progenie creata non deve obbedienza al suo creatore (che può controllarla in altro modo).
Il cadavere rianimato da *Generare la Progenie* ha le stesse statistiche del Tipo di Progenie creato (vedi l'Elenco di seguito), ma con un incremento l'utilizzatore può ancora aumentare di un tipo un Tratto del bersaglio. È possibile creare qualsiasi Tipo di Progenie per la quale si possiede il Rango necessario e per cui il cadavere si trovi in condizioni sufficienti.
Non è possibile creare Fiere con *Generare la Progenie*.

- **Barlume di Ragione (+2):** la Progenie creata non possiede le Capacità Speciali *Morte Cerebrale* e *Fame Cieca*, se le possederebbe normalmente.
- **Obbedienza Istintiva (+1/progenie):** la Progenie creata è obbediente al suo creatore; il costo in PP è pari al numero di Progenie già create (e ancora "vive") con il Modificatore *Obbedienza Istintiva*.

L'arte originale e forse più terribile posseduta dai Necromanti. Pratica ritenuta aberrante anche nei luoghi più tolleranti, non dona tuttavia il controllo sui Morti. Nonostante ciò, una certa maestria sul processo permette di instillare nei Morti un briciolo di obbedienza e raziocinio. Questo quando i Redivivi non posseggono già volontà propria...

Gravecrawler, di Steven Belledin

[Torna alla Tabella dei Poteri]

"Ci sono cose a questo mondo che non dovrebbero esistere, ed una di queste sono io."

[Caterina, la Terza Vedova]

The Beast Inside – female zombie, di Mike Bernhardt

ELENCO DEI TIPI DI PROGENIE

Rango: Principiante
Condizioni sufficienti: cadavere estremamente danneggiato e/o decomposto

- **Carcassa:** uno scheletro tenuto insieme dall'Atramento, ma riesce a camminare.
- **Carogna:** capace solo di strisciare, ma più robusta di una Carcassa.
- **Obbrobrio (1d4):** arti spezzati o masse di carne morta che si trascinano, brancano e mordono ciò che trovano.

Rango: Navigato
Condizioni sufficienti: cadavere danneggiato e poco decomposto

- **Annegato:** Larva adattata all'acqua, in grado di nuotare e di strisciare.
- **Larva:** il Morto più comune, caracollante ma ancora abbastanza agile.
- **Omuncolo:** Morto grottesco alto meno di un metro ma molto docile.

Rango: Veterano
Condizioni sufficienti: cadavere recente e poco danneggiato

- **Blemma:** Redivivo mutato e rigonfio a tal punto da nascondere i punti vitali.
- **Furia:** Morto rimasto forte, agile e percettivo, nonché feroce e irrazionale.
- **Ributtante:** Larva dal corpo rigonfio e suppurante di vermi corrotti dal Flagello.

Rango: Eroico
Condizioni sufficienti: cadavere recente e intatto

- **Gargolla:** Furia glabra e sadica, capace di tendere agguati e arrampicarsi.
- **Lamia:** Furia tipicamente notturna e dall'intelligenza simile ad un Ossesso.
- **Ossesso (+3PP):** Morto dall'energia, resistenza e intelligenza diabolica, capace persino di utilizzare armi.

Rango: Leggendario
Condizioni sufficienti: a Rango Leggendario l'utilizzatore può ignorare l'età e lo stato di decomposizione di tutti i cadaveri che rianima, ma deve ancora osservarne l'integrità.

- **Egemone (+5PP):** a metà tra la vita e la morte, questi Trapassati Redivivi sono molto fortificati dal Flagello, pur conservando tutta la loro intelligenza e coscienza. Per questo quando si crea un Egemone è bene sperare che sarà un alleato e non un nemico...

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Sezione del Master

[Torna alla Tabella dei Poteri]

Bestiario

[Torna alla Tabella dei Poteri]