

Juri "Xeres" Orrù
Nicola "Seinen" Orrù
Sergio "Alice" Piccianu
Carlo "Masamune" Rosas

RADIX MALORUM

RADIX MALORUM

Hanno collaborato: Salvatore “*Led Lucifer Toti Nexus7*” Saba che ha realizzato i disegni dei Simboli delle Scuole; Ocio, Cuccio, Chicco e Saetta che hanno elargito moltissimi consigli, alcuni addirittura utili, una moltitudine di playtester, pazienti e divertiti, disseminati qua e là per Cagliari.

A tutti, un semplice ma sentitissimo grazie.

Con infiniti affetto e nostalgia, al caro amico **Francesco “Tanaka Nakatsada” Mereu**.

Licenza d'uso e distribuzione di Radix Malorum versione 1.0, aprile 2003

1. L’uso personale” e la distribuzione totale o parziale del materiale contenuto in quest’opera (da qui in poi **Radix Malorum**) sono consentite e gratuite per “scopi non commerciali”, fermo restando l’obbligo per il distributore e l’utilizzatore di rispettare questa Licenza in toto e distribuire integralmente (verbatim) il testo di questa Licenza in maniera chiara e visibile, insieme a ciascuna copia integrale o parziale di **Radix Malorum**.
2. Gli autori si riservano di revocare la licenza d’uso e distribuzione agli utilizzatori e ai distributori che si trovassero in contravvenzione di almeno uno degli articoli di questa Licenza.
3. Qualunque utilizzo o distribuzione per “scopi commerciali” di **Radix Malorum** deve essere esplicitamente concordato con gli autori, nelle forme che verranno di volta in volta ritenute opportune dagli autori stessi.
4. Per uso o distribuzione per “scopi commerciali” si intende qualunque situazione o condizione d’uso che può portare un guadagno, anche indiretto, in termini economici, per l’utente o il distributore. Il rimborso spese per il supporto, la stampa e la distribuzione non sono da considerare “guadagno” nella valutazione della “scopo commerciale”. Per uso o distribuzione per “scopo non commerciale” si intende qualunque situazione o condizione d’uso che non rientra nello “scopo commerciale”. Per “uso personale” si intende qualunque situazione in cui una singola persona fisica utilizza **Radix Malorum** per sé, in toto o in parte, senza distribuirlo o cederlo a terzi.
5. Per “distribuzione” si intende l’atto con il quale si consente a terzi di accedere ad una copia parziale o totale di **Radix Malorum**, attraverso qualsiasi mezzo. Sono esempi di distribuzione: la trasmissione radiotelevisiva; la duplicazione, la stampa, la cessione o la condivisione di un supporto digitale o analogico contenente parti di **Radix Malorum**; la pubblicazione su una rete informatica o affini di parti di **Radix Malorum** che ne consenta la consultazione o la copia a più di una singola persona. Ogni supporto analogico o digitale contenente **Radix Malorum** deve contenere una copia integrale di questa Licenza.
6. Gli organizzatori di manifestazioni aperte al pubblico in cui si utilizza, si presenta o si distribuisce **Radix Malorum**, tra cui tornei, fiere, meeting, ecc., sono vivamente pregati (anche se non formalmente obbligati) di contattare anticipatamente gli autori, o i loro delegati, per informarli circa le modalità di utilizzo e distribuzione di **Radix Malorum**, fermo restando i rimanenti articoli della presente Licenza.
7. Tutte le informazioni ufficiali su **Radix Malorum**, ivi incluse le modalità per contattare direttamente o indirettamente gli autori di **Radix Malorum** e le informazioni relative alla presente Licenza e alle sue successive modifiche, sono accessibili al sito internet ufficiale, che può essere raggiunto via World Wide Web all’indirizzo:
<http://www.radixmalorum.it>
8. La distribuzione di versioni modificate di **Radix Malorum** dovrà essere esplicitamente concordata con gli autori.
9. Gli autori di **Radix Malorum** sono (in ordine alfabetico): Juri Orrù, Nicola Orrù, Sergio Picciau e Carlo Rosas.

Il Libro

“La stanza era fredda e fiocamente illuminata da tre candele su un candelabro di bronzo. La fiamma nel camino si era assopita da tempo lasciando alla brace il ruolo di protagonista. Don Michele era così intento a copiare il vecchio testo che non si rese conto del suo respiro che si condensava davanti alle pergamene.

La stanza era invasa da ombre che gettavano in ogni angolo un cesto di paure. Michele ripeteva sottovoce ciò che la sua mano e la sua penna andavano vergando sul foglio. Egli non si sarebbe mai aspettato di cadere nel baratro della dannazione. Era un servo fedele di Ryless, del suo Pontefice e del suo Vescovo, e come suo braccio destro credeva d’essere un protetto dal Messia.

Le ombre si condensarono dietro di lui e un vento gelido mosse le fiamme delle candele e ravvivò i ceppi moribondi del camino. Don Michele non si ridestò dal suo lavoro mentre i passi silenziosi prendevano forma dietro di lui. Una mano gelida si posò sulla sua spalla sinistra. Don Michele si voltò e il suo urlo, un urlo che non emise suono, gli morì in gola. I suoi occhi strabuzzarono mentre osservava la figura davanti a lui.

–Chi... Chi Sei? – mormorò

–Ciao, giovane Michele, ti ho spaventato? – disse la figura, una donna bellissima dai capelli rossi avvolta da un sottile velo nero che non lasciava niente da immaginare.

–Chi sei, e cosa fai nelle mie stanze, donna? – rispose con il cuore che martellava come un tamburo.

–Donna? Non sono donna più di quanto non lo sia tu, Michele –

–Che cosa vuoi dire? –

–Troppe domande e tutte inutili, Michele. Piuttosto chiediti cosa voglio da te e cosa posso fare per te – continuò la donna

–Cosa vuoi da me? – chiese allora Michele, stringendo, così forte da farsi sanguinare le mani, il pugnale: il simbolo della morte di Ryless.

–Voglio che abbandoni Ryless. Voglio la Chiesa, tutta, ai miei ordini. E voglio che tu sia mio –

–No! Mai! La mia fede è grande, più grande di qualunque potere o demone. Esci di qui! –

–Fede?? – La donna iniziò a ridere sguaiatamente, ma nessun suono usciva dalla stanza.

–Ryless avrebbe desiderato, e lo desidera ancora, un potere come il mio. È un debole, non sa neppure ciò che accade nei suoi amati cieli, non sa neppure cosa tramano i suoi adorati Gabriel e Lucifer, è un inetto che passa il suo tempo con Antiochìo, sorseggiando Phyluf-Herhu tra una partita a carte e una a morra. –

–Menzogna, lui è nostro padre e nostra madre; lui è la nostra guida, la salvezza che ci illumina con la sua grazia! – si difese con forza, Don Michele; ma già vacillava sull’orlo della disperazione.

–Già, menzogna! Michele, Ryless non ha creato nulla che io non possa creare mille volte più bello e potente. Ti dimenticherai di lui, credimi, e noi ci ameremo presto. Mentre attendi, mio piccolo amore, scendi nella cripta e apri il sarcofago di San Fulgenzio e togli l’elmo dalla sua testa, poi tutto ti si aprirà davanti. Dopo potrai scegliere il tuo destino –

La donna si accostò a don Michele, ormai paralizzato, e lo baciò sulle labbra.

Le labbra di lei erano di fuoco, roventi come la lava e taglienti come rasoi, e risvegliavano i sensi di Michele senza che egli potesse opporsi...

Michele si accasciò di colpo, come morto. Dormì, sognando demoni e partite di carte e la

donna dai capelli rossi che nei suoi incubi si trasformava in un terribile mostro dai denti aguzzi e dalle grandi ali di pipistrello, rosso come il sole al tramonto.

Si ridestò ben prima delle odi del mattino, madido di sudore ed infreddolito. Si ritrovò a pensare che tutto fosse stato un sogno, ma voltandosi nel letto trovò sul guanciale una ciocca di capelli rossi. Si alzò e indossò la tunica e i calzoni, poi si avviò verso le cantine. Udì la porta cigolare sinistramente ma non ci fece caso. Prese una lanterna dallo scaffale, la caricò ed accese lo stoppino. Scese silenziosamente sino alla cripta. L'umidità era come un peso sulle spalle e rendeva difficile la respirazione.

La luce della lanterna era fioca e non dissolveva le tenebre della tomba, ma Michele riuscì lo stesso a raggiungere il sarcofago di granito. Posò la lanterna a terra e spinse con forza. I suoi piedi scivolavano sulla muffa del pavimento e le sue unghie si spezzavano sul granito mentre il suo sangue cadeva in gocce grosse come perle.

Finalmente vide il volto scheletrico di San Fulgenzio, adorno del suo elmo. Il tanfo della morte lo investì come un cavallo in carica. Pose le sue mani sull'elmo e lo tirò con forza. L'elmo si staccò insieme al cranio.

—Ryless, cosa ho fatto!— bisbigliò, lasciando cadere il teschio e portandosi le mani, asciuttate e disperate, alla testa.

—Nulla di importante, ma lo hai fatto per me.— La donna era comparsa alle sue spalle, la luce della lanterna non riusciva ad illuminarne il volto incorniciato dal rosso crine.

—Mi hai ingannato! — Inveì Michele puntando il dito.

—Su, Su! Non essere pernmaloso! Avrai ciò per cui sei venuto.—La donna sorrise mostrando i denti aguzzi. —Ti presento uno dei miei servi— indicò l'oscurità —Si chiama Arioch.—

L'ombra vomitò un essere alto come un orco, con la pelle rossa e striata, le ali di pipistrello e il capo coronato da due corna massicce.

-Ciao, Uomo!- ghignò Arioch, mostrando una fila di robustissime zanne, bianche come ossa spolpate. Una colonna di fiamme si sprigionò dalle sue mani. Michele riuscì appena in tempo ad attivare l'incantesimo di protezione, toccando il suo orecchino magico. Fu avvolto dalle fiamme, che lo abbracciarono in mille e più vortici, ma soltanto qualche lembo della sua tunica risentì degli effetti della fiammata, restando bruciacchiato.

—Dannato demone! — imprecò con rabbia e paura.

-Guarda dietro di te, Uomo!- grugnì il mostro, -Non farmi pentire di averti risparmiato- Michele si voltò e vide che si era aperta una crepa nel muro. Una luce biancastra filtrava, accompagnata da una sorta di ronzio. Michele l'attraversò abbacinato.

Mentre i suoi passi rimbombavano nel corridoio, con le mani sfiorava le pareti, lisce e fredde, di un metallo mai visto. Di tanto in tanto trovava delle strane iscrizioni, dei dipinti con strane forme e porte di metallo che non potè aprire in nessun modo.

Camminò per un tempo che gli sembrò infinito, finché trovò il cammino sbarrato da una gigantesca parete di metallo. Provò a spingere con tutte le sue forze fino a sentire i muscoli di braccia e gambe intorpidirsi.

Poi urlò. -Ecco! È tutto qui ciò che doveva distruggere la mia fede? - chiese all'aria che respirava.

-Chiedi aiuto, giovane Michele.- risuonò nella sua mente così forte da costringerlo a tapparsi le orecchie.

—Aiuto, allora. Aiuto! — ringhiò. Una rabbia poderosa, imponente, che mai avrebbe sospettato di poter manifestare, si impossessò di lui.

Il mostro colpì l'uomo sul petto senza ferirlo, eruttando di nuovo le sue fiamme ma ora

con tutto il suo potere. Il volto del mostro illuminato dal fuoco infernale era una maschera di piacere, dolore e follia.

Michele avvertì nel petto un caldo opprimente e capì di essere stato risp

*dietro di lui si sciolse come lardo sulla brace.
Un vortice di fumo comparve ed avvolse il Demone, che urlò con odio.
Il fumo si dissolse. Michel si voltò, e il Demone era sparito.*

RADIX MALORUM

Lo raccolse e lo guardò impaurito. l'asta vibrava fra le sue mani come percorsa da una strana energia, ed era calda, viva. Lo rigirò fra le mani e si avvide della somiglianza del suo pastorale con quello del Vescovo.

Una luce accecante lo investì e lo distolse dalle sue impressioni sul pastorale. Come ipnotizzato si diresse verso la fenditura che il demone aveva aperto nella parete. Michele aveva il braccio destro davanti a se, disteso, quasi a voler tastare la luce, sentirla. Con l'altra mano stringeva il pastorale che continuava a muoversi e contrarsi e respirare. La luce era fredda e quasi tagliente all'interno di quella enorme stanza.

Davanti agli occhi gli si stagliava un gigantesco, monumentale cilindro di metallo che lo guardava con un enorme occhio rosso.

—Quanto tempo è passato!— risuonò una voce metallica, —Finalmente qualcuno con cui parlare—

—Chi... Cosa?— balbettò Michele

—Io sono la memoria impotente di questo mondo. Io ho visto e registrato vita e morte e ricostruzione, e poi ancora vita. Io sono il cuore che batte. Io sono...—

La voce fece una pausa.

—Solo.— Continuò la voce —Da troppo tempo ormai.—

—Ma...— Michele aveva molte domande, e tutte gli morirono in gola. Cosa era quell'essere? Era vivo? Cosa voleva? Da quanto esisteva?

—Io so che sono tante le tue domande, e che il tuo cuore batte troppo forte. Ma io non mi ricordo il calore di un essere vivente... Avvicinati, e se lo vorrai, ti svelerò la Verità.—

Michele si avvicinò passo dopo passo, lentamente, mentre il suo cuore sembrava non distinguere più un battito dall'altro. Il dimenarsi leggero e caldo del pastorale lo rassicurava. Sentiva il fuoco fluire dentro di sé.

—Mostramela!— gridò Michele, allargando le braccia. Dalla base dell'occhio saettarono migliaia di tentacoli che lo avvolsero come una gabbia di rovi e lo percorsero, lo sentirono, e gli mostrarono la Verità. La verità disperse il suo cuore. Per Sempre.

Il pastorale cadde dalla sua mano, mentre viveva ciò che era stato. Le macchine volanti. La nascita delle razze. L'arrivo di una nave dal cielo. La rabbia della Terra.

Vide colonne di fiamme alte decine di chilometri e nubi nere come l'oblio. Sentì il dolore, la paura, le lacrime e l'abbandono di un mondo. Urlò fino a dimenticare quanto. Riemerse dal dolore nel suo letto, si sedette e dopo aver dissolto il torpore iniziale studiò il pastorale fra le mani. Era vivo, non c'era dubbio.

—Arioch!— chiamò. Un vortice di fumo scaturì dall'asta, si condensò e l'Arioch apparve.

—Chiama i tuoi demoni. Che scrivano ciò che mi è stato svelato.— ordinò Michele.

Arioch rispose sprezzante: —O forse potrei strapparti la carne a poco a poco—

—Chiamali. Te lo ordino.— ribadì.

I loro sguardi si incrociarono. I rossi occhi di Arioch sprizzavano fiamme di odio e dolore, che sfidavano la pazzia pura e semplice degli occhi azzurri di Michele. Dopo una eterna frazione di secondo Arioch chinò il capo, si inginocchiò e ringhiò di rabbia:

—Agli ordini, Padrone!—

L'istante successivo apparve un essere orribile, una sorta di ammasso cartilagineo dotato di otto arti peduncolati e di uno strano tentacolo. Il tentacolo si avviluppò intorno alla testa di Michele ed iniziò a pulsare. Il Demone iniziò a gonfiarsi delle memorie del giovane, fino a occupare tutta la stanza. Una grossa pustola, ricolma di conoscenza.

Il mostro aracnoide iniziò a scrivere, veloce come il vento, e mentre scriveva il sapere sui fogli, il suo ventre si sgonfiava.

—Andiamo, ora, andiamo a trovare un defunto— ghignò Michele rivolgendosi all'Arioch.

—Sì, mio Signore— rispose l'Arioch, quasi soddisfatto.

Michele si diresse senza alcuna circospezione verso la stanza del suo superiore, si accostò alla porta salutando la guardia che la presidiava. Il Vescovo di Rylex dormiva ancora.

Michele lo destò dolcemente: —Mia Eccellenza— salutò con un inchino.

—Oh, Michele. Perché mi svegli così presto?— domandò assonnato l'anziano Vescovo.

—Un funerale, Eccellenza.— Michele sfoderò un sorriso sarcastico. Il pastorale gli pulsava ancora tra le mani.



—A quest'ora?— domandò sbigottito il vecchio, —E di chi?—

—Il suo, Eccellenza— Il vecchio non fece in tempo a stupirsi che le mani di Michele si levarono. Il corpo del vescovo cominciò a contrarsi in preda alle convulsioni. Il torace gli si gonfiò, fino a lacerare la veste, la pelle, la gabbia toracica fino alla gola, soffocando i suoi lamenti. Il corpo del vecchio esplose, rivoltandosi come un guanto. Di quello che era stato l'arcivescovo di Rylex era rimasto un ammasso di visceri e ossa sanguinolente.

Michele richiamò il suo Arioch e gli ordinò di uccidere la guardia all'ingresso. La porta si aprì e, mentre Michele usciva, la testa della guardia implodeva con uno schiocco sordo sotto la stretta dell'Arioch.

—Ora sparisci— ordinò al demone. Michele tornò nelle sue stanze. Dove prima c'era il demone gonfio di conoscenza si trovava il Libro. Sollevò il tomo fra le mani e pronunciò un vincolo, e poi un altro, e poi un altro ancora, e poi ancora, fino quasi a crollare esausto.

—Ecco il Radix Malorum, la Radice di tutti i Mali. Lo custodirò e nessuno saprà mai la Verità.— esclamò. Tra le nebbie della stanchezza che lo sommergevano vide apparire la donna dai capelli rossi. Nuda, bella, provocante.

—E tu sarai mio— disse sorridendo la donna.

—Sì, mio Signore— rispose Michele perdendosi nel suo caldo abbraccio.”

Capitolo 1

Introduzione

1.1 Prefazione

1.1.1 Cos'è un Gioco di Ruolo

Quello che avete fra le mani e che vi apprestate a leggere è il manuale di un Gioco di Ruolo, che gli addetti ai lavori chiamano **GdR**. A beneficio di chi non conosce il significato del termine, forniamo una breve spiegazione.

Il modo più semplice per descrivere il contenuto e lo scopo del GdR consiste nell'analizzare il termine stesso “Gioco di Ruolo”. In quanto **gioco** in esso è predominante l'aspetto ludico e ricreativo con lo scopo di divertire i partecipanti; il fine principale di ciascuno è quello di interpretare una parte, un **ruolo**, che gli permetta di cullarsi, con l'aiuto della propria fantasia, nei panni di un personaggio, e di interpretarlo, muovendolo con l'ausilio di regole all'interno della trama intessuta da un altro giocatore regista.

Questo mette in evidenza una prima distinzione fra i giocatori: coloro che si calano nei panni dei cosiddetti Personaggi Giocanti o **PG**, e colui che crea la storia, la trama all'interno del quale i PG si muoveranno, come il regista di un'opera. Il “regista” nella maggior parte dei GdR prende il nome di **Master** (o Arbitro, o qualcosa del genere).

Il GdR esalta la creatività delle persone portandole a sperimentare i modi di interagire più adatti alle situazioni in cui il Master decide di far imbattere i PG. L'interpretazione del ruolo è cardine fondamentale del GdR e non viene smisurata nel ruolo del Master, il quale non è il creatore di una trama sterile e prestabilita come potrebbe essere quella di un film, ma rappresenta tutto il mondo dei PG, comprese tutte le persone che i questi potranno incontrare durante lo svilupparsi del gioco.

In altre parole, il Master stende un canovaccio, una trama di cui decide i punti salienti e i personaggi “complementari” che egli dovrà gestire (detti Personaggi Non Giocanti o **PNG**), men-

tre i giocatori hanno il compito di sviluppare le linee guida della storia, tramite le proprie azioni, la reciproca interazione e l'interazione con il Master; il tutto mediante l'applicazione delle regole che permettono di far vivere e agire i PG, che restano comunque personaggi di fantasia.

1.1.2 Il GdR Fantasy

Il gioco di ruolo ha conosciuto nella sua storia adattamenti più o meno riusciti a molteplici ambientazioni, reali o parto della fantasia di autori più o meno noti, quali Tolkien, Gibson, Rice, solo per citarne alcuni.

Sul mercato si trovano GdR per tutti i palati: Horror, Gotico, Fantascientifico, Cyberpunk, Demenziale, Storico ecc. Tuttavia ci sentiamo di affermare che il genere più diffuso è il Fantasy, dove storia e fantasia si mischiano in una alchimia elettrizzante, dove la spada si incrocia con la magia (il classico *Sword & Sorcery*) e in cui abbondano creature fantastiche e mitologiche.

Il progenitore del GdR Fantasy è senza dubbio Dungeons & Dragons, che ha lanciato una moda e segnato un'epoca.

Il gioco che state per conoscere, **Radix Malorum**, appartiene a tale categoria. Esso rispecchia, con le dovute differenze, i capisaldi del genere fantasy. Radix Malorum è, ciononostante, frutto della fantasia dei suoi autori e la sua ambientazione è totalmente originale e scaturita insieme alle altre regole da un duro lavoro di sperimentazione durato quasi nove anni, senza negare il contributo datoci dagli autori che hanno fatto nascere in noi la passione per questo genere.

1.1.3 Le caratteristiche di Radix Malorum

Fra i punti di forza di Radix Malorum possiamo ricordare:

- ◊ la dettagliata ambientazione **originale**



CAPITOLO 1. INTRODUZIONE

RADIX MALORUM

- ◊ il sistema di **miglioramento** delle abilità, proporzionato alla complessità delle abilità stesse;
- ◊ il **sistema di combattimento**, studiato per garantire un buon equilibrio tra realismo e spettacolarità, in cui anche un solo colpo di pugnale può uccidere, in cui è prevista la possibilità per le armature di danneggiarsi e logorarsi, e per le armi di rompersi;
- ◊ infine, un sistema di **creazione immediata della magia** che permette di attivare incantesimi personalizzati da adattare ad ogni situazione.

Vi sveliamo a questo punto un “segreto” che potrebbe soddisfare le curiosità che sicuramente vi sorgeranno nella lettura: gli autori di Radix Malorum sono sardi e molto legati alla loro terra. In più punti del manuale troverete riferimenti a miti, luoghi e tradizioni della Sardegna, riferimenti che sono stati ritenuti dagli autori un doveroso omaggio alla loro isola.

Per scoprire un nuovo meraviglioso mondo, non dovete far altro che addentrarvi nella lettura, senza spaventarvi alle prime difficoltà di applicazione delle regole. E vi garantiamo che ne sarà valsa la pena.

1.2 Il Mondo di Quadrantal

Il mondo in cui vi apprestate ad entrare, per scoprirne misteri, meraviglie, passioni e paure, è stato chiamato, dai suoi abitanti originali, Quadrantal. Il nome **Quadrantal** significa nell'antica lingua “dado”, infatti gli indigeni pensavano che esso presentasse tale forma.

Attorno a Quadrantal orbitano due satelliti naturali, due lune chiamate **Mohwr** e **Alphan**. La prima appare di colore rosso, mentre la seconda di colore bianco.

L'anno solare dura 300 giorni.

1.2.1 L'Arcipelago

Il cosiddetto “mondo conosciuto”, chiamato **Arcipelago**, è un continente, situato interamente nell'emisfero settentrionale del pianeta, costituito da 7 grandi isole disposte in cerchio e delimitanti un grande specchio d'acqua chiamato **Mare Interno**. Al centro del Mare Interno sorge una piccola isola detta Isola del **Gran Consiglio**.

Gli abitanti dell'Arcipelago ignorano quanto si trovi nel resto del pianeta, oltre il cosiddetto **Mare Esterno**. Questo, infatti, non è da essi navigabile se non nelle immediate vicinanze delle isole.

Ogni nazione nell'Arcipelago ha un proprio calendario, ma durante la **Dominazione Levante**, per facilitare i fiorenti scambi commerciali, è stato adottato un calendario comune, detto Calendario Commerciale, utilizzato in tutto il continente, in cui l'anno solare è diviso in 10 mesi di 30 giorni ciascuno.

I mesi sono:

1. Titheea
2. Tebidow
3. Kalhentee
4. Bahska
5. Bowdhyow
6. Proydee
7. Skow-Thowladah
8. Fryow-Sow
9. Nyee
10. Jelhow

Il passaggio tra le fasce climatiche non è netto, ma graduale. È possibile comunque individuare quattro fasce principali.

Nella **zona artica** la temperatura è sempre molto bassa e non piove mai, perché nevica.

Nella **zona fredda** i mesi 1,2,9,10 sono invernali, 3,4 primaverili, 5 estivo e 6,7,8,9 autunnali. Le precipitazioni sono distribuite più o meno uniformemente su tutto l'arco dell'anno.

Nella **zona temperata** le stagioni sono ben definite, i mesi 1,9,10 sono invernali, 2 e 3 primaverili, 4,5,6 estivi e 7,8 autunnali. La stagione estiva è secca. L'alternarsi delle stagioni è graduale.

Nella **zona tropicale**, in cui la temperatura è sempre alta, esistono soltanto due stagioni, la stagione secca, nei mesi 9,10,1,2,3 e la stagione delle piogge nei mesi restanti. Durante la stagione delle piogge piove 5 giorni su 6. Nei deserti tropicali, anche durante la cosiddetta stagione delle piogge, non piove praticamente mai.

Troverete la Mappa dell'Arcipelago, in cui sono indicate anche le zone climatiche, allegata al manuale.

1.2.2 La Fauna

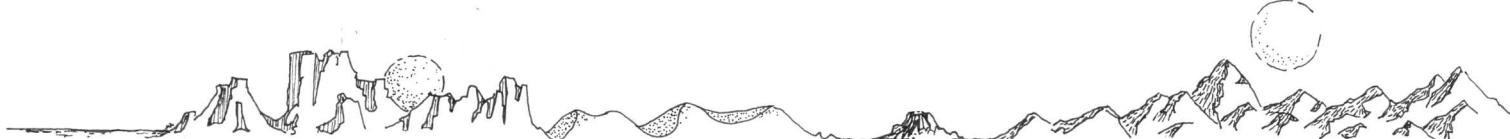
Nella tabella a pagina 11 sono indicate le razze animali più comuni nell'Arcipelago. Una descrizione dettagliata è fornita soltanto per le specie caratteristiche. Per le altre, basta consultare un buon testo di zoologia.

Nella tabella troverete indicati:

la **Specie** o gruppo di specie a cui appartengono;

CAT, i valori delle caratteristiche INT, CoNC, COS, AGI, FOR, OSS;

la **AMM** Difficoltà del tiro Ammaestrare;



la **CON** Difficoltà del tiro Conoscere Animali, che può aumentare per casi particolari a discrezione del Master, ad es. per sottospecie particolarmente rare;

Danni che gli esemplari della specie possono infliggere con gli attacchi naturali (ad essi andrà aggiunto il bonus forza).

Esempi di animali di quella specie.

Note e Particularità della specie.

Il TOT di ogni abilità di combattimento (Artigliata, Morso, Schivata ecc.) se non indicato diversamente nella descrizione, è uguale all'AGI.



N.B. Non lasciatevi spaventare da queste "strane sigle"! TOT e AGI indicano rispettivamente TOTale di un'abilità e la caratteristica AGIlità. Per il momento sono nomi oscuri, ma la mente vi si aprirà dopo aver letto il capitolo "Personaggio" a pagina 71

Fortral

Sono le cavalcature bipedi più diffuse. Sono dei massicci uccelli rapaci corridori, incapaci di volare, dotati di un grosso becco adunco usato per attaccare.

Fortral



I Fortral vivono in climi temperati, sono ricoperti di penne su tutto il corpo tranne che nella parte inferiore delle zampe, terminanti con robusti artigli che migliorano la presa sui terreni fortemente scoscesi. Il piumaggio è grigio-bruno, più scuro sul dorso.

Nortral

I Nortral sono una varietà di Fortral adattata ai climi rigidi delle terre del nord. Differiscono dai loro cugini del Sud sia per il colore delle penne che si presenta grigio-bianco che per le loro ali che sono leggermente più sviluppate, permettendo loro di spingersi in alto nell'eventualità che restino bloccati nella neve troppo soffice e profonda.

Le loro zampe sono interamente coperte da piume e terminano con degli artigli palmati che garantiscono una distribuzione del peso tale da facilitare l'andatura su terreni innevati.

Reptis

Sono le cavalcature volanti più diffuse. Sono simili a piccoli pterodattili con ali membranose ed un collo esile e allungato che li rende inadatti alle battaglie.

Non essendo dotati di coda, il loro timone è costituito da un'escrescenza cartilaginea della testa, il loro becco è lungo e robusto e dotato di piccoli denti.

Krenay

Sono grosse lucertole umanoidi che possono facilmente raggiungere i due metri di altezza. Hanno un collo tozzo e robusto; i loro arti superiori, allungati, terminano con dei potenti artigli.

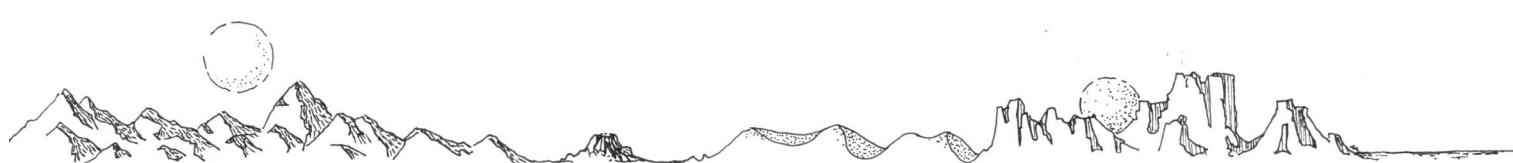
Sono organizzati e cacciano in branco, e può capitare che a volte brandiscono dei bastoni o delle ossa come armi da botta.

La loro pelle verde è squamosa ed è un'ottima protezione naturale.

È facile incontrarli sul "suolo" di Umbrosa; tuttavia sono stati avvistati anche nelle foreste di Terranova e Norda. Inoltre si è trovata una specie a loro simile nelle isole a Sud di Loydi-Genya.

Gli Umbra li hanno soprannominati "mangiatori di cuori" data la predilezione che nutrono per il cuore delle loro vittime.

I krenay temono il fuoco, ma non fuggono davanti ad esso. Attaccano chiunque gli si trovi davanti, soprattutto se sono affamati.



CAPITOLO 1. INTRODUZIONE

RADIX MALORUM

Krenay



Tartarughe Tsyu-betch

Sono tartarughe marine lunghe fino a quattro metri che vivono nel Mare Esterno e si nutrono di pesci e calamari. Ogni 5 anni si avvicinano alla terraferma per depositare le uova.

Sono rare e piuttosto ricercate visto che il loro guscio viene utilizzato per costruire oggetti magici. I più capaci cacciatori di Tsyu-betch sono i Chire.

Ragni giganti

Nell'Arcipelago vivono due principali varietà di ragni giganti.

I primi sono chiamati Marhya-Far-Hank. Sono diffusi nelle terre Reuben. Non sono velenosi, ma il loro morso è dolorosissimo e può trasmettere la malattia detta "Mows Sihadura".

Il guscio dell'addome viene utilizzato dai Reuben per costruire corazze. La durezza del guscio aumenta di pari passo con l'età del ragno. Questi ragni hanno zampe molto lunghe e affusolate, non sono pelosi e possono raggiungere due metri di lunghezza.

I secondi, che sono chiamati Tray-Toree dagli elfi, vivono ad Umbrosa e a Bahuney, nelle caverne o fra le fronde basse degli alberi di Segram. Hanno grossi addomi e zampe tozze e pelose e possono raggiungere i due metri di lunghezza.

I Tray-Toree sono di colore verde scuro o marrone e si mimetizzano facilmente fra le fronde, il loro morso è molto doloroso e inietta un veleno chiamato Kow-how, che porta alla paralisi.

Questi ragni conservano le vittime all'interno di bozzoli.

Insetti giganti

Gli insetti giganti abitano solitamente le foreste di segram di Umbrosa e Bahuney, ma si possono incontrare anche nelle altre terre conosciute. Ve ne sono di ogni tipo e possono raggiungere i due metri di lunghezza.

Troll

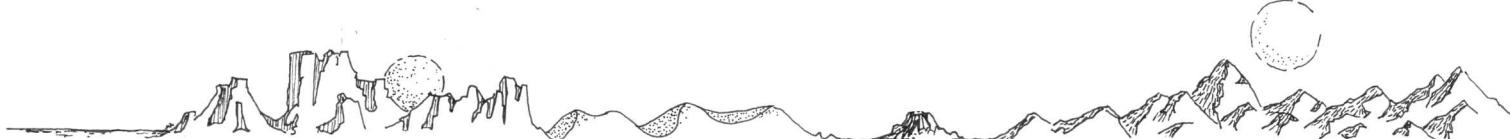
I troll sono grossi umanoidi dalla pelle color ocra, bitorzoluti, butterati e con il naso schiacciato che abitano la giungla sull'altopiano di Loydi-Genya. Sono molto stupidi ma in compenso possono raggiungere i 3 metri e mezzo di altezza. Temono il fuoco e solitamente fuggono, se non sono troppo affamati, alla sua vista. A volte brandiscono grosse clavi ricavate da ossa o alberi. I troll si nutrono di tutto quello che capita loro a tiro.

I troll sono nemici naturali dei giganti anche se hanno poche occasioni di incontrarli; quando accade gli scontri sono furiosi e all'ultimo sangue.

Stelle Marine Kalareyna

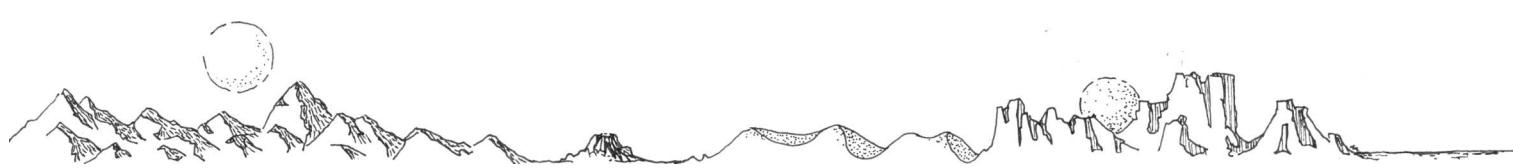
Sono stelle marine di circa 20 cm di diametro, che si trovano sul fondo del Mare Esterno,

Vengono pescate perché, essiccate, sono adatte alla costruzione di oggetti magici. Le kalareyna essiccate pesano da 10 a 20 grammi.



ANIMALI

Specie	INT	CNC	COS	AGI	FOR	OSS	AMM	CON	Danni	Esempi	Note
Equini Piccoli	1d4	4+ 2d8	10+ 1d10	10+ 1d10	10+ 1d10	10+ 1d10	20	5	1d4 (Calcio)	Pony, Asini	
Equini Medi	1d4	4+ 2d8	14+ 1d8	10+ 1d10	14+ 1d8	10+ 1d10	20	5	1d6 (Calcio)	Muli, Cavalli, Zebre	
Equini Grandi	1d4	4+ 2d8	17+ 1d8	10+ 1d10	17+ 1d8	10+ 1d10	20	5	2d6 (Calcio)	Cavallo da guerra, cavallo da tiro	
Cammello	1d4	4+ 2d8	17+ 1d8	10+ 1d10	17+ 1d8	10+ 1d10	20	10	2d6 (Calcio)	Cammello, dromedario	
Fortral e Nortral	1d4	4+ 2d8	12+ 1d8	15+ 1d10	14+ 1d8	10+ 1d10	20	5	1d8 (Becco)	V. Descrizione	
Reptis	1d4	4+ 2d8	10+ 1d10	15+ 1d10	16+ 1d6	15+ 1d10	23	15	1d6 (Becco o Artiglio)	V. Descrizione	
Felini piccoli	1d6	4+ 2d8	2+ 1d8	13+ 2d8	2+ 1d8	15+ 1d10	30	5-20	1d4 (Morso o Artiglio)	Gatti, linci	
Felini grandi	1d6	4+ 2d8	11+ 2d8	13+ 2d6	11+ 2d8	15+ 1d10	30	10-25	2d6 (Morso o Artiglio)	Leoni, Tigri, Pantere, Leopardi ecc.	
Canidi piccoli	1d6	4+ 2d8	3+ 1d8	10+ 1d10	3+ 1d8	10+ 1d10	10	5-20	1d6+ 1 (Morso)	Piccoli Cani, Dingo, Coyote, Volpe	
Canidi grandi	1d6	4+ 2d8	11+ 1d10	10+ 1d10	11+ 1d10	10+ 1d10	10	10-20	1d8+ 1 (Morso)	Grossi cani, lupi	
Elefante	1d4	15+ 1d10	40+ 2d10	6+ 1d6	30+ 2d10	6+ 1d10	22	15	1d10 (Testata, in Carica), 2d8 (Calcio)	Elefante Africano, Indiana.	Attacco in carica: somma la FOR al Danno; pelle 3 PP
Rinoceronte	1d4	4+ 2d8	30+ 1d10	9+ 1d6	25+ 2d6	2+ 1d10	40	20	2d8 (Corno, in Carica)	Rinoceronte Nero, indiano ecc.	Attacco in carica: somma la FOR al Danno; pelle 5 PP
Krenay	4+ 1d8	4+ 2d8	10+ 2d6	10+ 2d6	10+ 2d6	10+ 2d6	40	25	2d6 (Artiglio), 1d6 (Morso)	V. Descrizione	Pelle 3 PP
Orsi	1d4	4+ 2d8	5+ 2d10	8+ 1d6	5+ 2d10	10+ 1d10	25	20	2d6 (Artiglio), 1d8 (Morso)	Grizzly, orso polare, panda	
Bovini	1d4	4+ 2d8	15+ 2d6	1d10	10+ 2d6	10+ 1d10	5	10	1d6 (Cornata, in Carica)	Buoi, Tori, Yak, Bisonti	Attacco in carica: somma la FOR al Danno
Suini	1d4	4+ 2d8	8+ 3d6	2+ 1d10	8+ 2d6	10+ 1d10	15	10	1d6 (Testata, in Carica), 1d6 (Morso)	Maiali, Cinghiali	Attacco in carica: somma la FOR al Danno
Ragni piccoli	-	-	-	1d10	-	1d6	-	15-30	-	Vedove nere	Iniettano veleno se il TPC va a segno
Ragni grandi	-	1	1	1d10	1	1d6	-	15-30	1(Morso)	Migali	Iniettano veleno se il TPC va a segno
Ragni giganti	1	1d6	8+ 2d6	2d10	8+ 2d6	4+ 1d6	40	20-35	1d8+ 2 (Morso)	V. Descrizione	Iniettano veleno se il TPC va a segno; protezione 3-10 PP
Scimmie piccole	1d6	4+ 2d8	1d6	17+ 1d10	1d6	10+ 1d10	10	15-25	1d4 (Morso)	Bertucce, lemuri	
Scimmie medie	1d10	10+ 1d10	2+ 3d6	15+ 1d10	2+ 3d6	10+ 1d10	10	15-25	1d4 (Pugno), 1d6 (Morso)	Scimpanzè, Macachi, Babuini	
Scimmie grandi	1d10	10+ 1d10	15+ 1d10	13+ 1d10	15+ 1d10	10+ 1d10	25	15-30	1d4 (Pugno o Presa) 1d8 (Morso)	Oranghi, mandrilli, gorilla	



CAPITOLO 1. INTRODUZIONE

RADIX MALORUM

Specie	INT	CNC	COS	AGI	FOR	OSS	AMM	CON	Danni	Esempi	Note
Rettili piccoli	1	1d6	1	2d10	1	5+ 1d10	-	10-30	1 (Morso)	Lucertole, Bisce, Gechi ecc.	Iniettano veleno se il TPC va a segno
Rettili medi	1	1d6	1d6	2d10	1d6	5+ 1d10	-	10-30	1d4 (Morso)	Vipere, Cobra, Iguane	Iniettano veleno se il TPC va a segno
Rettili grandi	1	2d8	4+ 3d6	2d10	4+ 3d6	5+ 1d10	-	10-30	1d8 (Presa), 2d8 (Morso)	Varani, Coccodrilli, Anaconda, Boa, Tartarughe marine	
Uccelli piccoli	1d4	4+ 2d8	1	20+ 1d6	1	15+ 1d10	20	5-40	-	Colibrì passeri, canarini ecc.	
Uccelli medi	1d4	4+ 2d8	1d8	20+ 1d6	1d8	15+ 1d10	15	5-40	1d4 (Becco), 1d6 (Artigli)	Corvo, Falco, Civetta	
Uccelli grandi	1d4	4+ 2d8	3+ 2d6	14+ 2d6	3+ 2d6	15+ 1d10	20	5-40	1d8 (Becco), 1d8+ 1 (Artigli)	Aquila, Condor, Gufo, Avvoltoio	
Pesci piccoli	1	1d6	-	20+ 1d6	-	1d20	-	5-40	-	Ghiozzi, Triglie, Orate	
Pesci medi	1	1d6	1d4	20+ 1d6	1d4	1d20	-	5-40	-	Dentici, Cernie	
Pesci grandi	1	1d6	12+ 2d10	14+ 2d6	6+ 3d10	1d10	-	5-40	2d8+ d (Morso)	Grandi squali, Mante	
Balene	2+ 1d6	4+ 2d8	60+ 4d10	2+ 1d8	40+ 4d10	10+ 1d10	-	20	1d10 (Testata, in Carica)	Balenottere, Capodogli	Attacco in carica: somma la FOR al Danno
Orca	4+ 1d10	4+ 2d8	40+ 3d10	10+ 1d8	30+ 3d10	10+ 1d10	30	25	3d10 (Morso)	Orcinus Orca	Attacco in carica: somma la FOR al Danno
Delfino	10+ 1d10	4+ 2d8	20+ 1d10	20+ 1d6	15+ 1d10	15+ 1d10	25	20	1d10 (Testata, in Carica)	Delfini, Narvali,	Attacco in carica: somma la FOR al Danno
Insetti piccoli	-	-	-	2d20	-	10+ 1d10	-	5-40	-	Mosche, zanzare, formiche e molte altre	Iniettano veleno se il TPC va a segno
Insetti giganti	1	1	8+ 2d6	1d20	8+ 2d6	10+ 1d10	-	25-40	1d10 (Attacco generico)	V. Descrizione	
Troll	1d4	4+ 2d8	9+ 2d8	6+ 1d10	9+ 2d8	10+ 1d10	30	15	2d6 (Morso), possono avere CAC o ABL	V. Descrizione	
Roditori piccoli	1d4	1d6	1	10+ 1d10	1	10+ 1d10	15	10-30	1d6 (Morso)	Topi, criceti, lemmings	
Roditori grandi	1d4	1d6	1d6	6+ 1d10	1d6	10+ 1d10	25	20-30	1d6 (Morso)	Conigli, lepri, ratti	
Ovini piccoli	1d4	1d6	2+ 1d6	10+ 1d10	2+ 1d6	10+ 1d10	20	5-20	1d4 (Testata, in carica)	Pecore, Capre	Attacco in carica: somma la FOR al Danno
Ovini grandi	1d4	1d8	8+ 2d6	10+ 1d10	8+ 2d6	10+ 1d10	20	5-20	1d6 (Testata o cornata, in carica)	Mùvara, Stambecchi, Lama	Attacco in carica: somma la FOR al Danno

Tabella 1.1: Tabella Animali

Capitolo 2

Le Razze e le Etnie

Introduzione

In questo capitolo verranno descritte le razze e le etnie che popolano l'Arcipelago, nonché le terre da loro abitate.

Per **ogni razza** ed etnia verranno indicati:

- ◊ La **geografia** delle terre in cui sono stanziati e le città più importanti;
- ◊ il **sistema di governo** su cui poggiano le fondamenta della vita politica;
- ◊ le risorse su cui si basa il **sistema economico**;
- ◊ l'**organizzazione militare** adibita alla difesa del territorio;
- ◊ le **pratiche religiose**, i culti e le credenze in uso presso gli abitanti;
- ◊ gli **insegnamenti magici** a cui è possibile accedere;
- ◊ le **mode**, la cultura e i costumi più diffusi;
- ◊ le **caratteristiche fisiche** degli abitanti.

Vengono successivamente indicati:

I massimi ed i minimi delle caratteristiche, cioè le soglie per ogni caratteristica, che non possono essere superate, nella divisione dei Punti CAT (3.4 al momento della creazione, vedi pagina 73)

Le **Abilità di Razza** con i rispettivi VAL di base, cioè quelle capacità connaturate alla razza e all'etnia considerata.

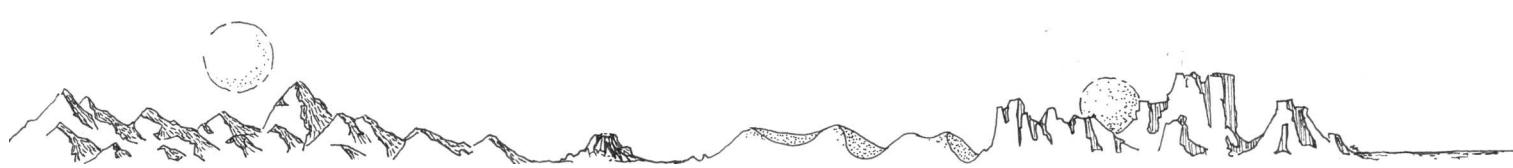
Vengono poi evidenziate le **Classi sociali** a cui è possibile appartenere in una determinata Razza ed Etnia. Per ognuna delle Classi sociali sono indicati:

- ◊ Le **probabilità di farvi parte** se si è un personaggio giocante (PG), espresse come intervallo di valori ottenuti dal lancio di 1d100; le probabilità indicate non rispecchiano necessariamente le proporzioni della popolazione;
- ◊ il **Fattore Istruzione (FI)** proprio di ogni classe sociale (a destra);
- ◊ una breve **descrizione** delle Classi sociali che mostra le professioni tipiche e gli introiti mensili;
- ◊ l'elenco delle **Abilità di Classe sociale**.

Mini-glossario

In questo capitolo troverete "sigle strane" che verranno spiegate in seguito. Comunque, per farvi un'idea, tenete conto che:

- ◊ per ATL si intende l'abilità di combattimento Armi da Taglio Lunghe.
- ◊ per ABL si intende l'abilità di combattimento Armi da Botta Lunghe.
- ◊ per ATC si intende l'abilità di combattimento Armi da Taglio Corte.
- ◊ per ABC si intende l'abilità di combattimento Armi da Botta Corte.
- ◊ per AIA si intende l'abilità di combattimento Armi In Asta.
- ◊ per ADT si intende l'abilità di combattimento Armi da Tiro.
- ◊ per ADL si intende l'abilità di combattimento Armi da Lancio.
- ◊ per AO si intende l'abilità di combattimento Armi Occasionali.
- ◊ per CAC si intende l'abilità di combattimento Corpo A Corpo.
- ◊ per *Abilità Professionale* si intende un'abilità correlata al mestiere svolto o alla professione esercitata. Devono essere concordate con il Master in funzione della professione scelta dal giocatore per il suo PG.
- ◊ per *Abilità a scelta del Master*, questi deve tener conto delle attitudini, delle inclinazioni e del Background del Personaggio.



	Umani	Elfi	Orchi	Gnomi	Nani	Reuben	Giganti
INT	3-20	3-20	3-18	3-20	3-20	3-20	3-12
CONC	3-20	3-20	3-20	6-22	3-20	3-20	3-20
OSS	3-20	3-22	5-21	6-22	3-20	3-20	6-22
AGI	3-20	3-20	5-21	3-20	3-20	12-20	3-16
COS	5-20	3-16	9-22	3-16	9-22	6-22	15-25
FOR	3-20	3-20	9-22	3-18	3-20	6-22	15-25
BEL	3-20	12-22	2-12	3-20	3-18	1-9	3-20
CAR	3-20	3-20	3-20	6-22	3-20	3-20	3-20

Tabella 2.1: Tabella comparativa minimi e massimi per le Caratteristiche



◊ per *Lingua Straniera* si intende una lingua diversa dalla lingua Madre e dalla Lingua Levante (vedi pag. 82 Abilità Lingua)

Qualora siano previste più abilità alternative (per esempio: Ventriloquo o Giocoleria o Acrobazia), è necessario optare per UNA soltanto di esse.

ESEMPIO 1

Abilità professionali tipiche del Medico possono essere: Medicina, Pronto soccorso, Alchimia, Conoscere Piante, ecc.

ESEMPIO 2

Abilità professionali di un Falegname: Carpenteria, Conoscere Piante, Architettura, Ingegneria, ecc.

I massimi (e i minimi) alle caratteristiche in quel caso sono pari alla media dei massimi (minimi), arrotondata per difetto, delle caratteristiche delle razze dei genitori.

Per quanto riguarda l'estrazione sociale, si potrà scegliere quella di uno qualunque dei due genitori.

I meticci non possono procreare.

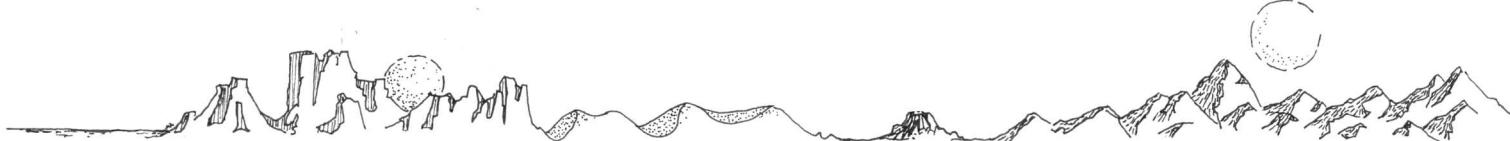
ESEMPIO 3

Brimbrim è un Mezzorco, nato da madre Umana Nōmade e padre Orco Haroka. I suoi massimi saranno la media tra i massimi degli umani e quelli degli orchi, e così minimi.

Brimbrim ha vissuto fin da piccolo con i Nōmade e la classe sociale verrà scelta fra quelle disponibili fra i Nōmade.

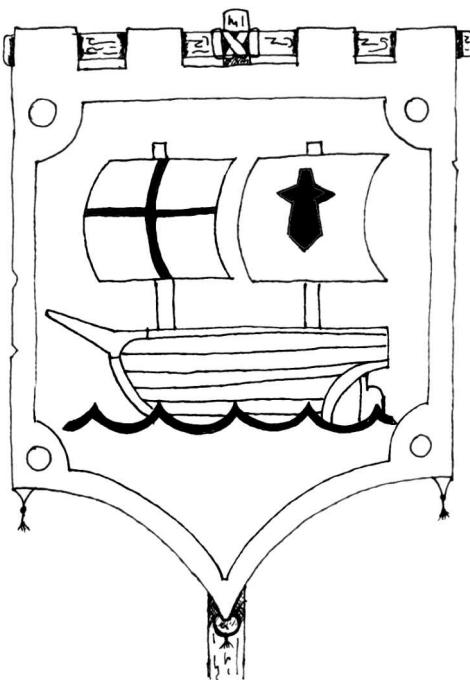
Mezze Razze

È possibile giocare personaggi "meticci" derivati dall'unione di genitori di razza diversa.



2.1 Gli Umani

2.1.1 La Terra di Levante



I Levanti sono un'etnia umana stanziate nella Terra di Levante.



Geografia

La Terra di Levante occupa la parte meridionale dell'Isola di Dyshu-Thandy; confina a nord con la Teocrazia di Ryless ed è separata a Sud da Bahuney dallo Stretto di Samar. Le origini del nome "Terra di Levante" si perdono nella notte dei tempi.

La superficie del territorio risulta ugualmente divisa tra pianura, collina, montagna, con prevalenza di monti al Nord-Ovest e di pianura a Sud-Est.

Le formazioni montuose più importanti sono la Catena Muraria a nord (cima più alta: Monte Rama, 4412 m), che costituisce il confine naturale con la Teocrazia di Ryless, e i monti Dolani (cima più alta: Altavir, 6001 metri) che percorrono tutta la costa occidentale da nord a Sud. Rilevante la presenza, tra Dolani e Catena Muraria, dell'altopiano desertico di Jeomath, di origine vulcanica, circondato da alte ed impervie montagne.

I Dolani danno vita al fiume Majirsus, il fiume più lungo ed importante di tutto il continente, lungo oltre 2000 km ed in gran parte navigabile, che sfocia nel mare Interno. La vastissi-

ma pianura di Maja, originata dai fiumi della rete idrografica del Majirsus, è fertile e produttiva.

Le coste sono basse e ricche di porti naturali a Sud e ad Est (se si esclude Capo Samar), alte e scoscese in quasi tutta la costa occidentale, fatte salve le piccole pianure che costituiscono il Prospero Ovest. Importante a Est il Golfo di Thandy, nel quale sfocia ad estuario il Majirsus.

La vegetazione naturale è costituita da boschi di latifoglie che crescono al centro, foreste di conifere sulle montagne ad Ovest e nord, e macchia mediterranea e pinete al Sud. Le città più importanti sono: Nuova Giassa, Lorn, Tentsa, Rubia e la capitale Dyshu.

Politica

Terra di Levante è una repubblica democratica parlamentare, la cui popolazione è costituita in maggioranza da Levanti. L'organo più importante è il Gran Consiglio, composto da 199 membri eletti ogni 6 anni a suffragio universale tra tutti i cittadini Levanti che abbiano compiuto 23 anni, che ha il compito di legiferare su questioni che riguardano l'intera nazione.

Una volta insediatosi, il Gran Consiglio elegge tra i suoi membri:

- ◊ il **Presidente del Gran Consiglio**, che dirige, coordina tutto il lavoro del Gran Consiglio rivestendo quindi la carica istituzionale più importante;
- ◊ la **Commissione Governativa** che detiene il potere esecutivo, composta da 6 ministri (tesoro, trasporti, corporazioni, esteri, difesa, cultura) a cui si aggiunge il Governatore, capo della Commissione;
- ◊ la **Commissione Giudiziaria** di 3 membri il cui compito è coordinare e dirigere il lavoro delle Corti di Giustizia (potere giudiziario) e di tutte le forze di polizia civile (la Guardia).

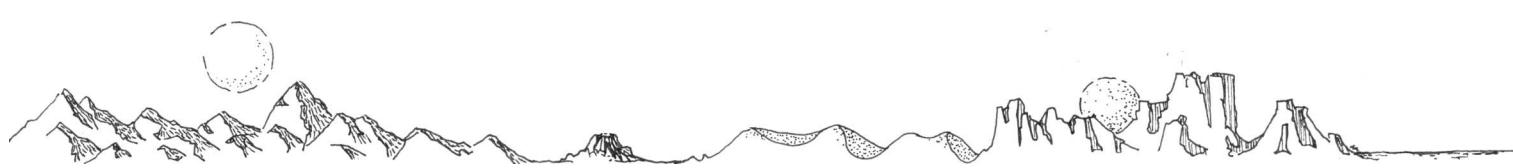
Compito del Gran Consiglio è nominare i due Condottieri dell'esercito.

La capitale, ospitante il Consiglio e le Commissioni, è la città di Dyshu.

Dal punto di vista amministrativo, la Terra di Levante è composta da 12 Zone, che godono di ampia autonomia legislativa, avendo propri Consigli e Commissioni con mandato di durata variabile a seconda della Zona.

La cittadinanza Levante può essere ottenuta da chiunque risieda sul territorio da almeno 10 anni e dai nuovi nati, aventi almeno un genitore





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

di cittadinanza Levante, entro i confini del territorio. La cittadinanza stessa può essere revocata se il cittadino non risiede più nel territorio da 10 anni. L'immigrazione è regolamentata da un apposito ufficio dipendente dal Gran Consiglio.

Le Corti di Giustizia hanno il compito di emettere e far eseguire le condanne per i contravventori al Codice Civile (il testo che raccoglie tutte le leggi emesse dal Gran Consiglio) o al Codice di Zona (testo che contiene le leggi locali). È prevista la pena di morte per reati gravissimi (omicidi plurimi, sequestri, alto tradimento) ma viene rarissimamente comminata.

I titoli nobiliari non danno diritto ad alcun privilegio; anche se, generalmente, le famiglie nobili possiedono vasti territori e sono perciò ricche.

Le donne godono degli stessi diritti e hanno gli stessi doveri degli uomini, escluso il servizio di leva.



Esercito e Armi

La Terra di Levante ha un esercito composto da tre settori: Leva, Professionisti, Mercenari, suddiviso in 12 guarnigioni (una per zona). Ciascuna delle guarnigioni si avvale di un organico che comprende elementi dei tre settori.

La Leva è costituita dai giovani cittadini maschi abili (min. 9 in AGI, FOR, COS) che hanno compiuto 19 anni e vengono obbligatoriamente richiamati per prestare un anno di servizio, in cui è compreso un periodo di addestramento.

I Professionisti sono soldati che, dopo aver terminato il servizio di leva, giurano fedeltà al Gran Consiglio e alla Popolazione e intraprendono la carriera militare come professione, dopo aver sostenuto una prova. Solo i Professionisti possono aspirare ai gradi più alti del comando. Tra i Professionisti spiccano i Corpi Speciali dei Guastatori (fanti specializzati in spionaggio e infiltrazione) e degli Incursori specializzati in missioni d'assalto.

I Mercenari sono soldati, maschi o femmine, che non hanno la cittadinanza Levante, assunti e pagati "a giornata" quando necessario tramite bando emesso dal Ministro della Difesa.

Le donne non vengono chiamate a prestare il servizio di Leva obbligatorio, ma sono ammesse come volontarie, potendo, dopo un anno di addestramento parificato alla leva, accedere al settore Professionisti.

Il settore più potente dell'esercito è senza dubbio la Flotta, che come tutto l'esercito della Terra di Levante è numeroso, coeso e ben addestrato.

La Flotta riveste importanti funzioni di controllo di tutto il mare interno, a livello internazionale.

Durante l'addestramento viene insegnato l'uso di tutte le armi, comprese quelle tipiche degli eserciti degli altri paesi, poiché molti Professionisti sono di origine straniera e tra i Mercenari è facile trovare veterani in grado di svolgere il ruolo di istruttore.

Il comando dell'esercito è affidato a due Connittori, scelti ogni 6 anni dal Gran Consiglio tra gli ufficiali di grado più alto, ciascuno dei quali controlla l'operato dell'altro mediante il voto.

Le funzioni di ordine pubblico vengono svolte da un apposito corpo armato chiamato Guardia, dipendente dalla Commissione Giudiziaria ed indipendente dall'esercito.

Presso la città di Thyesi si trova la principale accademia di Arti Marziali.

Economia

L'economia Levante è basata sull'agricoltura e sull'allevamento intensivi, sul commercio e sull'artigianato. Tutta la pianura di Maja è fertile e coltivabile; metà di essa è però protetta da leggi internazionali volute dal Conclave che impediscono di disboscare le vaste aree protette (ed in alcuni casi di accedervi).

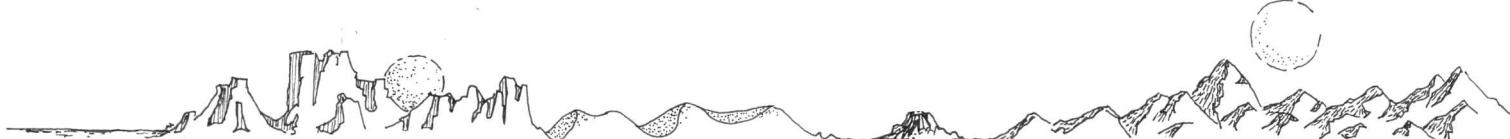
Le zone non coltivabili sono comunque utilizzate come territori di caccia, raccolta di erbe, piante curative, castagne, noci, nocciole e taglio del legname (in quantità limitata e legata al mantenimento dello stato di salute dei boschi).

Tra le colture si enumerano cereali, legumi, ortaggi e alberi da frutto. I pascoli del Meridione e delle Colline Pre-dolane forniscono cibo sufficiente per grandi mandrie di bestiame (cavalli, bovini) e greggi di ovini. È diffuso anche l'allevamento del fortral (grosso uccello corridore da sella).

L'artigianato è legato ai prodotti della terra e in misura minore alla lavorazione dei minerali e metalli importati. Famosi e fiorenti l'artigianato tessile e calzaturiero, i salumifici e caseifici e in genere tutte le attività di manipolazione dei generi alimentari. Sui monti Dolani, ad alta quota, sono situate miniere di metalli preziosi, che non possono essere sfruttate al meglio per via del clima freddo.

Le produzioni agricola e artigiana sono molto maggiori del consumo interno, così che gran parte dei prodotti è destinata all'esportazione, soprattutto verso Rylex, Bahuney e Terranova. L'importazione riguarda soprattutto materie prime di origine mineraria: metalli, minerali e carbone.





Il commercio è estremamente agevolato dalla morfologia del territorio, soprattutto dalla presenza di fiumi larghi e navigabili. Fittissima anche la rete stradale, che supera il confine settentrionale arrivando sino a Terranova, passando per la Teocrazia di Ryless.

Così come la Flotta Navale Militare, anche la Marina Mercantile gode di meritatissima fama. La pesca è praticata nel mare interno. Il grande sfruttamento avvenuto in passato ha, purtroppo, impoverito i fondali costieri rendendo questa attività molto meno importante e redditizia delle altre.

Le attività produttive sono organizzate dalle **Corporazioni**, associazioni sorte per difendere le categorie di lavoratori e organizzarne il lavoro. L'iscrizione alle Corporazioni è formalmente facoltativa, ma di fatto obbligatoria, perché altrimenti non si è né protetti, né rappresentati.

Ogni Corporazione, in cambio di una quota trimestrale variabile, istituisce Casse di Soccorso e Previdenza per garantire una dignitosa sopravvivenza ai membri che si infortunano o restano vittime di imprevisti. Ogni Corporazione garantisce comunque la segretezza sulle informazioni fornite dai propri iscritti.

Le corporazioni costituiscono degli "stati nello stato" paralleli, con elezioni proprie e lotte per il potere al loro interno. Essere a capo di una corporazione porta spesso ad un potere maggiore di quello detenuto dal Capo del Gran Consiglio di Zona. Ad esempio, Il capo della Corporazione dei Commercianti è una delle personalità più in rilievo in tutto lo Stato.

Per iscriversi ad una corporazione non è richiesta la cittadinanza, ma serve essere residenti da almeno tre anni. Gli interessi di alcune corporazioni spesso sconfinano nell'illegalità.

Religione

La religione di stato, per ragioni storiche, è quella Rileana. Essa viene insegnata nelle scuole e professata dalla maggior parte della popolazione originaria, anche se non con il rigore tipico di Novesi e Rileani.

Molti altri culti di minoranza sono però diffusi e tollerati, a causa della presenza di numerose etnie sul territorio, tanto che le religioni sono mischiate fra di loro in un particolare sincretismo.

La personalità religiosa più carismatica è il Vescovo di Tamat che, nonostante nelle gerarchie ufficiali sia un subalterno del Sommo Pontefice e del Vescovo di Rylex, nelle Terre Levanti gode di maggior prestigio rispetto a questi ultimi.

Magia

La magia è legalizzata. Qualsiasi mago iscritto al Conclave può esercitare la "libera professione" iscrivendosi alla Corporazione dei Maghi. Le leggi da rispettare sono le stesse imposte dal Conclave, oltre, naturalmente, alle leggi del Codice Civile e del Codice di Zona.

I maghi vengono considerati dalla popolazione alla stessa stregua di medici, alchimisti, ingegneri e sono frequentemente ammirati e stimati. Sovente vengono assunti dalla Guardia per risolvere casi particolarmente complicati o in cui sono coinvolti altri maghi.

È vietato l'insegnamento della Magia al di fuori delle quattro Accademie dipendenti dal Conclave. Le scuole insegnate nelle Accademie sono l'illusionismo, l'esistenza e la stregoneria. L'accademia principale si trova nella città di Seemur, ed è retta da un Arcimago.

L'ingresso alle Accademie è subordinato al versamento di una onerosa tassa (5 Piastre), il cui ricavato è diviso tra il Conclave, la Corporazione dei Maghi, il Gran Consiglio e il Consiglio di Zona. Questa tassa, insieme alla pesante retta, rende le Accademie accessibili quasi esclusivamente ai ricchi (0.6 Fattore Istruzione).

La Corporazione dei Maghi mette ogni anno a disposizione dei meno ricchi che dimostrano capacità fuori dal comune borse di studio attribuite in seguito alle segnalazioni di un membro della Corporazione.

Moda, cultura, costumi

Le leggi della Terra di Levante consentono una grande libertà di comportamento alla popolazione, essendo ben bilanciate le libertà individuali con i doveri sociali.

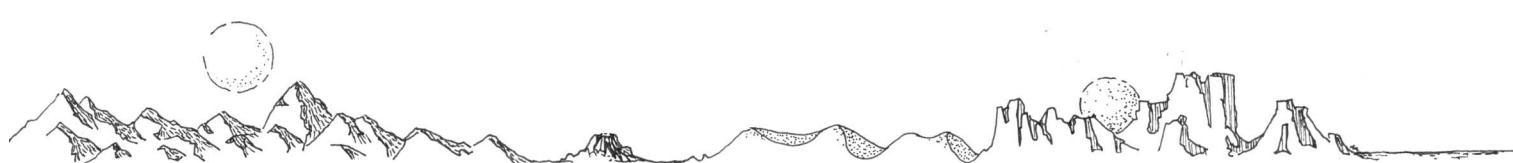
Non esistono vere e proprie "usanze levanti", dato il continuo viavai di mercanti di tutti i paesi del Continente che introducono continui cambiamenti nelle abitudini dei locali.

Qualunque tipo di attività che riguardi adulti consenzienti è concesso, purché non disturbi il lavoro, il riposo, il divertimento e la libertà altrui e sia praticato in luoghi privati. È vietato lo sfruttamento, di qualsiasi tipo, dei bambini.

Sono illegali (ma vengono praticati clandestinamente) i giochi molto violenti ed i combattimenti all'ultimo sangue tra uomini o humanoidi.

Esistono scuole elementari pubbliche che garantiscono 3 anni di istruzione gratuita facoltativa ad ogni cittadino che ne faccia richiesta e scuole professionali e università private finanziate dalle Corporazioni. Chi possiede grossi patri-





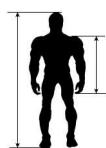
CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

moni acquisisce prestigio finanziando scienziati ed artisti, cosicché lo sviluppo della cultura è notevole.

La Terra di Levante è uno degli stati più evoluti e socialmente avanzati dell'intero continente.

La lingua ufficiale è il Levante. Questa è anche la lingua più diffusa nei commerci e nei rapporti interrazziali.



Caratteristiche fisiche

I Levanti autoctoni sono umani, hanno un'altezza media di 1 metro e 75/1 metro e 80, pelli bianca, carnagione chiara, capelli castani, occhi solitamente scuri e corporatura media. Sono frequenti gli incroci con altre razze ed etnie.

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	20	5
FOR	20	3
BEL	20	3
CAR	20	3

Classi sociali e abilità di classe sociale

01-10 ◇ Servi ◇ FI 0.2

Vivono nella casa del loro signore, ricevono vito e alloggio ricevendo un compenso mensile variabile da 1 a 3 Corone.

- ◇ Calcolare
- ◇ Cantare o Danzare o Suonare o Cucinare o Abilità professionale collegata alla mansione
- ◇ Cavalcare quadrupedi
- ◇ Galateo
- ◇ Lingua Madre
- ◇ Lingua Levante
- ◇ Muoversi in silenzio

11-27 ◇ Pescatori ◇ FI 0.3

Vivono della pesca e dello sfruttamento del mare e dei suoi proventi. Producono cibo per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◇ Carpenteria
- ◇ Conoscere animali

- ◇ Controllo respirazione
- ◇ Fare nodi
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Navigare
- ◇ Nuotare
- ◇ Orientamento

28-44 ◇ Contadini ◇ FI 0.3

Coltivano campi ed allevano bestiame. Producono cibo e vestiti per la loro famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.

- ◇ Carpenteria
- ◇ Cavalcare bipedi
- ◇ Conoscere animali
- ◇ Conoscere piante
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Resistenza alla fatica

45-74 ◇ Professionisti ◇ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, giuristi, cartografi, erboristi, carpentieri, medici, maghi, guerrieri, mercanti, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 30 corone al mese.

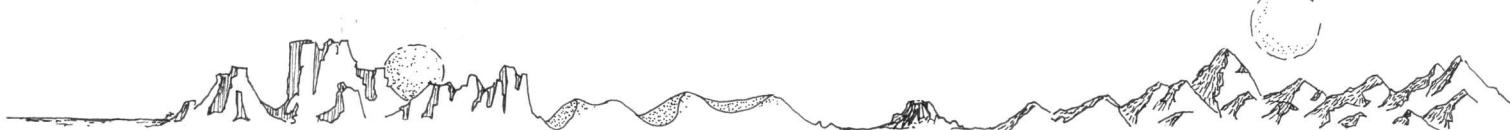
- ◇ Abilità professionale #1
- ◇ Abilità professionale #2
- ◇ Abilità professionale #3
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Altre abilità a scelta del Master

75-90 ◇ Benestanti ◇ FI 0.6

Praticano molteplici mestieri. Possono essere proprietari di grandi esercizi commerciali, come alberghi, gioiellerie, medi allevamenti e via discendo, che forniscono loro gran parte del reddito, variabile tra 15 e 300 corone al mese.

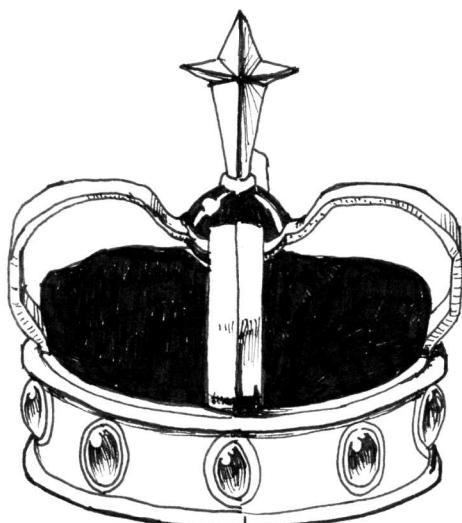
- ◇ ATL o ADT
- ◇ Calcolare
- ◇ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◇ Danzare
- ◇ Galateo
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Lingua straniera
- ◇ Mitologia
- ◇ Religione
- ◇ Storia
- ◇ Trattare
- ◇ Valutare

91-100 ◇ Borghesi ricchi ◇ FI 0.7

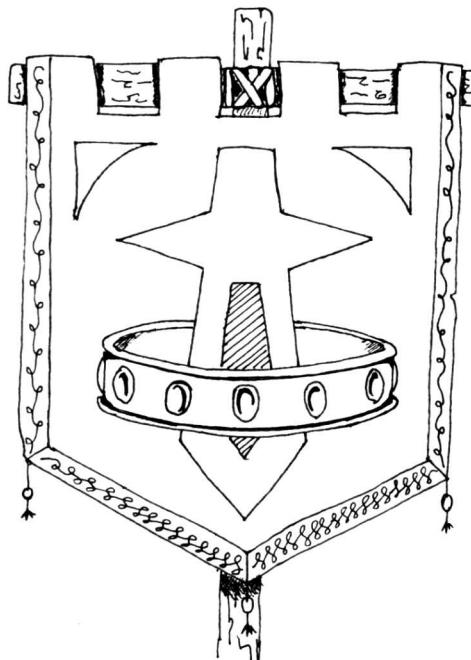


Sono imprenditori di molteplici attività ed hanno molti interessi, in cui investono il proprio capitale. Sono perlopiù banchieri, armatori, grossi allevatori, possessori di miniere, mercanti di schiavi, ecc. Ricavano ogni mese da 100 a 2000 corone.

- ◊ ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione
- ◊ Storia
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare



2.1.2 La Teocrazia di Ryless



I Rileani occupano la Teocrazia di Ryless, detta anche Il Pontificato.

Geografia

La Teocrazia di Ryless si estende nella fascia centrale nell'isola di Dyshu-Thandy. Confina a nord con Terranova e a Sud con la Terra di levante tramite la Catena Muraria che agisce da confine naturale.

La costa Ovest è percorsa dai Monti Dolani la cui cima più alta nel territorio della Teocrazia è Monte Nay con i suoi 5560 metri. Il territorio degrada poi dolcemente verso est fino a creare la piana di Sowsathow.

Il fiume più importante è Sarhyu che segna il confine con Terranova ed è totalmente navigabile nel suo corso in pianura. Non trascurabile è anche il Ryo Mothow anch'esso navigabile che sfocia nel Mare Interno dando vita alla Baia di Keeah dove sorge il Porto di Madaow.

Le foreste sono prevalentemente popolate da conifere, ma qualche bosco di latifoglie è presente all'estremo Sud, a ridosso della catena Muraria.

La capitale è Leem-Bara, ma la città più importante è Rylex, arroccata sui monti Dolani e circondata da mura alte sino a 30 metri. Altre città importanti sono: Ynhoy, Casthya, Ynhuee e Aquileia.





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM



Politica

Nella Teocrazia di Ryless le supreme autorità sono i vescovi, uno per ognuno dei sette vescovadi in cui è suddiviso il territorio.

I vescovi avocano a sé tutto il potere, ma lo delegano per il normale esercizio ad un governatore; questi è nominato dal vescovo fra i membri delle famiglie più ricche ed influenti (e che elargiscono più offerte al vescovado).

Il governatore amministra tutti gli affari correnti ad eccezione dell'ordine pubblico che è gestito dal corpo delle guardie vescovili che rendono conto direttamente al vescovo.

Il governatore resta in carica per 3 anni (salvo revoca del vescovo) e può essere rinominato. È facile capire perciò che il grado di servilismo verso il Vescovo da parte delle famiglie più ricche è elevatissimo.

Il governatore ha il compito di trattare con le parti sociali (benestanti, borghesi ricchi e professionisti) e raggiunto l'accordo deve presentarlo al Vescovo per la ratifica. Se essa non viene concessa, il governatore è costretto a riaprire le trattative.

La quasi totalità del Clero è composta da membri delle famiglie influenti, poiché di solito i primogeniti vengono affidati alla cura dei seminari fra gli 8 e i 13 anni.

Il potere giuridico è amministrato per i reati comuni dal governatore che si avvale di tre giureconsulti clericali; per i reati più gravi la giurisdizione viene rimandata al Vescovo. L'amministrazione periferica del vescovado è affidata ai Capitolari, autorità a capo delle parrocchie (cioè le unità amministrative in cui è suddiviso il territorio di ogni vescovado). I Capitolari riferiscono direttamente al Vescovo.



Esercito e Armi

L'esercito rileano è un esercito compatto e pesante finanziato al 90% dalle Casse Episcopali e al 10% dalle famiglie ricche. L'esercito è composto per 1/3 da chierici e per 2/3 da soldati tutti addestrati dall'età di 15 anni fino al compimento dei 23 anni in accademie militari religiose. Spesso la carriera militare è l'unica via per affrancarsi da situazioni economiche di estrema povertà. I candidati laici sono scelti in base a dure selezioni (e a forti raccomandazioni). L'esercito è organizzato in 3 divisioni: fanteria leggera, fanteria pesante e cavalleria.

La prima divisione impiega solitamente spade, mazze, asce e scudi. La seconda divisione armi

pesanti quali: spadoni a due mani, asce da battaglia, morning star, alabarde e picche. La terza divisione scudi grandi, spade e lance.

Capo dell'esercito è il comandante crociato nero (capitano delle guardie di Rylex) che riferisce direttamente al Consiglio episcopale. Suoi luogotenenti i comandanti crociati degli altri Vescovadi.

Ogni Guardia Vescovile, corpo di fanteria pesante, porta sopra l'armatura una tunica crociata (la croce è la stilizzazione del pugnale che uccise il profeta Ryless).

I colori delle tuniche caratterizzano i Vescovadi: Rylex nera, Madaow grigia, Leem-Bara viola, Ynhoy giallo, Aquileia azzurro, Casthya arancione, Ynhuee marrone. Il colore delle croci indica la gerarchia: blu: comandante, rosso: tenente, verde: sergente, bianco: guardia semplice.



Economia

L'economia rileana è molto fiorente sia all'interno, che nei traffici con gli altri regni. Ciononostante quasi tutta la ricchezza è incamerata dalle Casse Episcopali (tramite i Gabellieri che riscuotono le imposte).

Ogni famiglia (escluse quelle dei Borghesi Ricchi, che si limitano ad offerte di solito cospicue) è soggetta a 3 imposte: l'imposta ecclesiastica del 10%, l'imposta vescovile del 20% e la tassa sul reddito del 5%. L'imposta ecclesiastica viene destinata per il 70% al Papato e per il restante 30% rimane nelle casse Episcopali insieme all'imposta vescovile. La tassa sul reddito viene destinata al governatore. Il divario di reddito fra le classi medio-basse e le ricche famiglie è notevole.

La Teocrazia produce legname, miele e filati; alleva ovini, bovini, equini, suini, fortral e nortral. Sono diffuse anche la pesca fluviale, le colture di ortaggi e la fabbricazione di monili e gioielli.

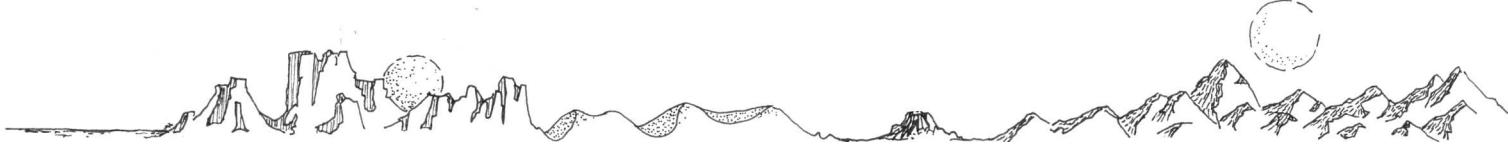
La Teocrazia esporta miele e gioielli e importa metalli da cui ricavare le armature e le armi. Una volta l'anno, nella città di Rylex si svolge la più importante fiera mercantile delle terre conosciute. In occasione di essa la città si riempie di commercianti provenienti da ogni parte dell'Arcipelago.



Religione

La religione ha un ruolo fondamentale nella vita di ogni rileano. Il rileanesimo prende il nome dal profeta Ryless considerato il Messia, il Salvatore che avrebbe scacciato la malvagità da tutte le terre conosciute.





Al tempo in cui egli diffondeva la sua parola, il culto più diffuso era l'adorazione degli Dei del Sole e delle Lune, del Mare e della Terra. I sacerdoti di questo culto vedevano Ryless ed il consenso che riscuoteva fra la gente come una minaccia e decisero così di eliminarlo; ma facendolo alla luce del sole avrebbero rischiato di inimicarsi la popolazione.

Contattarono un suo seguace, Burdhus e gli offrirono ben 15 corone per uccidere Ryless. Burdhus si rifiutò e riuscì a sfuggire miracolosamente all'ira dei sacerdoti. Essi però non si arresero, rapirono la moglie di Burdhus e lo costrinsero a sottomettersi ai loro voleri in cambio della vita della sua consorte. Fu così che una notte Burdhus si armò di un pugnale e si accostò al capezzale di Ryless. Ryless si destò, la leggenda narra che Burdhus pianse e che Ryless gli disse: —So perché sei qui e non ho rancore. Uccidimi e trasmetti al mondo la mia parola— Burdhus conficcò la lama nel cuore di Ryless e con le lacrime agli occhi maledisse i sacerdoti. Tre giorni dopo il tempio dei sacerdoti crollò e li seppellì tutti. Burdhus divenne il “Portatore di Luce”, colui che svelò al popolo le verità di Ryless.

L'assoluto capo religioso è il Sommo Pontefice che vive nella capitale Leem-Bara e decide lo

svolgersi della vita religiosa, dei riti e delle festività. Il calendario di questi eventi è deciso collegialmente con i vescovi entro la prima decade dell'anno. Il Pontefice viene eletto, a vita, dai vescovi, che benché scelgano i candidati fra tutti gli abitanti, spesso fanno risultare vincitore un appartenente all'alto Clero.

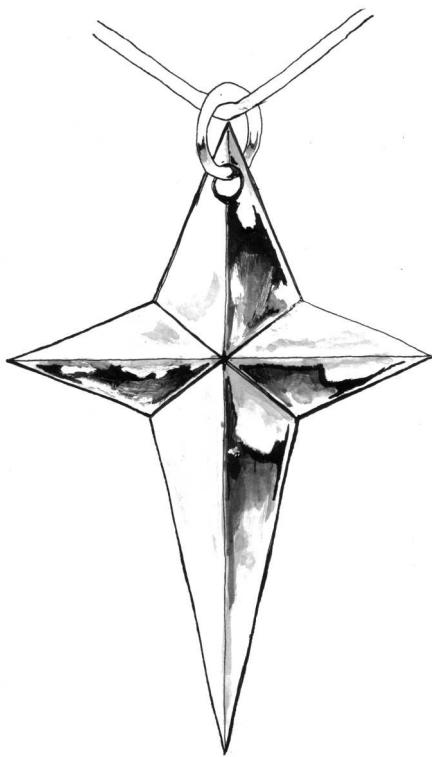
Le feste principali sono Paskha, il 9 di Kallen-tee che è il giorno della Morte di Ryless e Paskha-Manha il 25 di Gehlow, il giorno della nascita di Ryless. Numerose festività sono poi consacrate ai principali santi e si celebrano in date stabilite. Festa comandata di ogni settimana è il giorno di Deebhona ed è obbligatorio per tutti i fedeli partecipare alla liturgia.

Ognuna delle parrocchie in cui è diviso il vescovado, affidata all'amministrazione dei Capitolari, comprende più chiese amministrate da un Officiante che si occupa della celebrazione dei riti e della lettura dei testi sacri.

I Capitulari si riuniscono in un collegio detto Capitolo Cattedrale ogni qualvolta il Vescovo lo ritenga opportuno. Essi rappresentano il senato religioso del vescovado con compiti consultivi in materia di fede.

I morti vengono sepolti con appositi riti all'interno di cimiteri.

I religiosi sono vincolati dall'obbligo di celibato.



Magia

In tutto il pontificato l'uso dell'arte magica è severamente vietato, eccezion fatta per la scuola di Esistenza, considerata l'unica magia buona, per esercitare la quale è comunque necessaria l'autorizzazione da parte di un vescovo. La magia dell'Esistenza viene largamente utilizzata per proteggere l'esercito in guerra; essa è insegnata solo nei seminari.

La presenza del Conclave è fortemente osteggiata e di conseguenza molto scarsa; solo poche città di frontiera vedono la presenza di un delegato.

L'Anticonclave, data la sua non ufficialità, vanta più di una sede nel territorio, ma si guarda bene dal fomentare disordini tramite l'uso della magia come accade in altri regni.

A controllare che non venga praticata la magia è preposto il corpo degli inquisitori, costituito da chierici nominati dal vescovo. Il corpo è presente in ogni vescovado ed è costituito 9 membri, fra essi uno è il capo ed ha il titolo di Grande Inquisitore. Compito degli inquisitori è reprimere e punire severamente l'uso della magia proibita; le pene vanno dalla fustigazione, in caso di in-



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

cantesimi che non provocano danni, al rogo per le infrazioni più gravi.

Gli inquisitori sono insieme giudici e carnefici e non hanno bisogno di autorizzazioni particolari per condannare a morte una persona. Di solito gli inquisitori, eccezione fatta per il Grande Inquisitore, si dividono in gruppi di due e pattugliano le strade, soli durante il giorno e insieme alle guardie vescovili la notte. Sono vestiti con un saio nero stretto in vita da una fune rossa. Le loro armi predilette sono il pugnale e la spada.



Moda, cultura, costumi

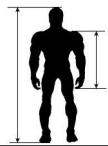
Il pontificato non garantisce pienamente le libertà individuali. La libertà di espressione è tollerata sinché non offenda la religione. La libertà sessuale è limitata, di conseguenza è reato gestire bordelli.

A questo riguardo le prostitute ricorrono solitamente all'adescamento nelle taverne. Il reato di prostituzione è punito con la fustigazione, ma non è infrequente che si proceda anche alla mutilazione di dita e orecchie. Il gioco d'azzardo è proibito e punito col carcere; se al reato di gioco d'azzardo si somma anche l'imbroglio, la pena consta anche dell'amputazione del pollice.

L'unico gioco d'azzardo tollerato è la scommessa sugli incontri di Skownha-Kownhoo, un gioco che si pratica in un campo rettangolare di 40x15 dove due squadre di 6 elementi ciascuna devono contendersi il cranio trattato e imbalsamato dei criminali giustiziati, per poi infilarlo su una punta metallica posta nel lato corto del campo avversario. La partita dura quaranta minuti ed è proibito l'uso della magia e delle armi da taglio. Solitamente si utilizzano particolari armi da botta lunghe che inabilitano senza causare lacerazioni; sono comunque ammesse armi come catene e bastoni. Il campionato ufficiale è composto da 12 squadre e l'iscrizione costa 150 corone. La squadra vincitrice del campionato intasca 1500 corone (più i soldi eventualmente scommessi).

Poiché per il clero è vantaggioso tenere il popolo nell'ignoranza, le scuole, gestite dalla chiesa, hanno rette altissime (sino a 5 corone al mese). Le classi povere istruiscono in famiglia la prole. L'insegnamento non è libero, tant'è che è considerato reato tenere lezioni collettive.

La lingua ufficiale è il Levante.



Caratteristiche fisiche

I Rileani sono umani, hanno un'altezza media

di 1 metro e 75/1 metro e 80, pelle bianca, carnagione chiara, capelli chiari, occhi solitamente chiari e corporatura media.

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	20	5
FOR	20	3
BEL	20	3
CAR	20	3

Abilità di razza

- ◊ Resistenza al freddo 2

Classi sociali e abilità di Classe sociale

01-10 ◊ **Servi** ◊ FI 0.2

Vivono nella casa del signore, ricevendo vitto e alloggio insieme ad un compenso mensile variabile da 1 a 3 Corone.

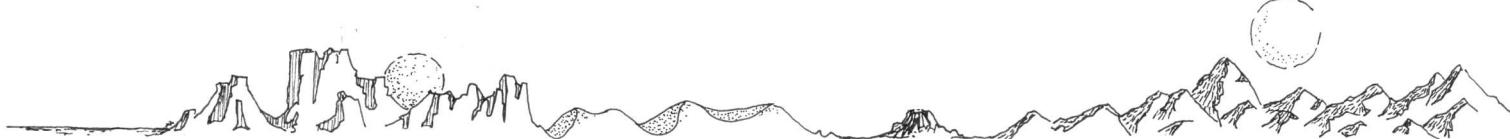
- ◊ Calcolare
- ◊ Cantare o Danzare o Suonare o Cucinare o abilità professionale collegata alla mansione
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Muoversi in silenzio

11-40 ◊ **Contadini** ◊ FI 0.3

Coltivano campi ed allevano bestiame. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.

- ◊ Carpenteria
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Resistenza alla fatica

41-70 ◊ **Professionisti** ◊ FI 0.5



Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, giuristi, cartografi, erboristi, carpentieri, medici, guerrieri, sacerdoti, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 30 corone al mese.

- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

71-90 ◇ Benestanti ◇ FI 0.6

Praticano molteplici mestieri. Hanno di solito grandi esercizi commerciali, come alberghi, gioiellerie, medi allevamenti e via dicendo, che gli forniscono gran parte del reddito, variabile tra 100 e 1000 corone al mese.

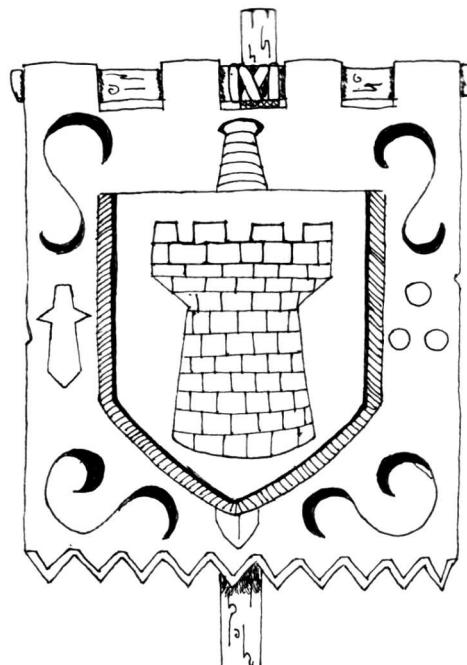
- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

91-100 ◇ Borghesi ricchi ◇ FI 0.7

Sono proprietari di molteplici attività, in cui investono il proprio capitale. Sono perlopiù banchieri, armatori, grossi allevatori, possessori di miniere, mercanti di schiavi, ecc. Ricavano al mese da 200 a 2500 corone.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

2.1.3 Terranova



Terranova è abitata dagli umani Novesi.

Geografia

Il Regno di Terranova occupa tutta la parte occidentale dell'isola di Norda, confinando a Est con le Terre del Nord ed a Sud-Est con Mahn-Hesa ed occupando inoltre la parte settentrionale dell'isola di Dyshu-Thandy. Le coste dell'isola che fanno parte del Regno sono frastagliate e ricche di fiordi, molti dei quali, soprattutto a Settentrione, sono sovrastati da ghiacciai. Il clima è artico nell'estremo nord, mentre a Sud la temperatura è appena più mite. Nell'entroterra, invece, assume caratteristiche tipicamente continentali, con estati tiepide e secche e inverni gelidi e molto nevosi.

Il territorio è prevalentemente montuoso o collinare se si eccettuano le pianure costiere e fluviali del meridione; i fiumi sono brevi e hanno pendenze medie relativamente alte, nascono solitamente da sorgenti di tipo glaciale e sfociano ad estuario. Generalmente i fiumi che sfociano nel mare interno sono però più larghi e lenti, consentendo la navigazione.

La vegetazione naturale è formata in gran parte da foreste di conifere, in cui predomina la tipica sagoma a forma di cono dell'imponente abete novese; nelle zone più secche e pianeggianti è diffusa la tundra.

La cima più alta, facente parte del Massiccio centrale del Dehrberg, al confine con le Terre del





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Nord, è il monte Kahlfahr, che raggiunge i 3520 metri.

Il fiume più importante, il Nother, è lungo circa 250 km, nascendo proprio dal Massiccio del Dehrberg. Altra catena montuosa di rilevante importanza è la Catena delle Sei Cime (Hesfahrts), all'estremo Nord, la cui cima più alta, il la Terza Montagna (Tihrfahr), è alta 2200 metri.

Politica



Terranova è uno stato ad organizzazione tipicamente feudale, il cui territorio è diviso in tre Ducati (suddivisi a loro volta gerarchicamente in Marche, Contee, Baronie) governati ciascuno da una potente famiglia di nobili: Ducato degli Arethin, Ducato degli Homer, ducato dei Van Metz.

L'organo di governo più importante è il Consiglio delle Famiglie, costituito da nove rappresentanti, tre per ciascuno dei Ducati, che si occupa di quanto riguarda la politica estera, le guerre e l'elezione del re. All'interno di ciascun Duca-to ogni Duca, capofamiglia, è di fatto un monarca assoluto, pur dovendo rispondere al Consiglio delle Famiglie di eventuali questioni che possano riguardare anche uno solo degli altri ducati.

Il capo dello Stato è il Re, che viene nominato dal Consiglio delle Famiglie e rimane in carica a vita. Il Re non ha di fatto poteri e funge quasi esclusivamente da ambasciatore e rappresentante diplomatico. Egli viene scelto tra i più importanti esponenti di queste tre famiglie, ma di fatto viene scelto da quella più potente e più ricca, il cui Capofamiglia è colui che detiene concretamente il potere.

Le famiglie meno importanti sono organizzate gerarchicamente, facendo capo ad una delle tre maggiori. Capita spesso che, durante le guerre, alcune famiglie cambino "sfera di influenza", spostandosi, nei limiti dovuti alla posizione geografica, da un Ducato all'altro modificando in questo modo l'equilibrio politico nel Consiglio delle Famiglie.

All'interno di ogni feudo, il Signore ha diritto di vita e di morte sui suoi sudditi, e i suoi diritti e poteri hanno come unico limite l'obbligo di non creare disturbi ai feudi vicini o ai propri superiori. Capita quindi che, per evitare rivolte e sommosse che potrebbero uscire dai confini, i Signori preferiscano non abusare del loro potere.

Il titolo nobiliare, così come il feudo, si trasmette di padre in figlio in "linea diretta" (legge salica). I figli cadetti vengono in genere indirizzati a carriere militari o ecclesiastiche.

I Signori o i loro rappresentanti amministrano la giustizia mediante le pubbliche udienze alle quali chiunque può essere ammesso, previa iscrizione ad un'apposita lista. Gli unici codici sono quelli che stabiliscono i poteri del Re e quelli del Consiglio delle Famiglie, mentre non esistono leggi scritte che regolino la vita pubblica, lasciando spesso il popolo in balia dei capricci dei signori.

Benché non godano dei diritti politici, i ricchi borghesi vengono trattati con riguardo, visto che dalla loro ricchezza (e dalle tasse da loro pagate) dipende la potenza dello stato, così che i commerci, le imprese e l'artigianato sono incentivati con favori, lavori pubblici (strade, ponti) e concessioni di terre. Chi ci rimette, in tutto questo, è ovviamente la classe inferiore, costituita dai piccoli agricoltori, braccianti e per ultimi da servi della gleba, che sono poco più che puri e semplici animali da soma.

Le donne della nobiltà non hanno diritti politici e non possono trasmettere i titoli nobiliari, essendo quasi sempre subalterne dei loro padri o mariti. Le donne borghesi sono più emancipate, ma agli occhi dei nobili sono esseri inferiori e capricciosi, perciò non affidabili; capita perciò raramente di vedere una donna a capo di una grossa "impresa".

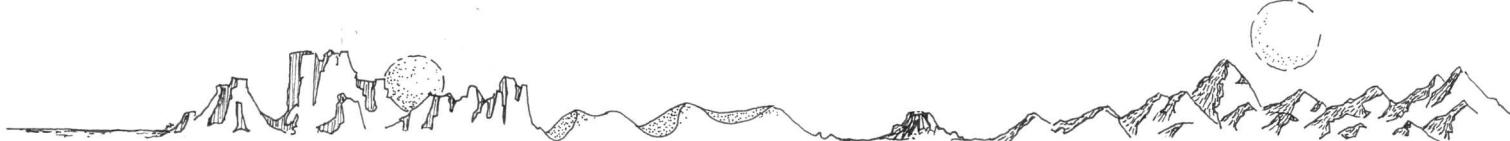
La capitale, residenza del Re, è la città di Rambleen. Le città più importanti dei tre ducati, dove si trovano le corti dei Duchi di Arethin, Homer, Van Metz sono Areth, Hoss, Gottmetz, rispettivamente.

Esercito e Armi



L'esercito di Terranova gode di ottima fama per quanto riguarda le capacità di combattimento. La sua organizzazione riflette strettamente la struttura politica dello stato. L'esercito, unitario, è diviso in tre parti, una per ciascuna delle famiglie, ognuna delle quali provvede al reclutamento e all'addestramento dei propri uomini, presi a loro volta dagli eserciti e dai plotoni dei propri sottomessi.

Uno dei tre Capifamiglia nominato dal Consiglio delle Famiglie, in caso di guerra, diviene Comandante in Capo dell'esercito unificato. In genere viene eletto il più capace, ma molte volte i giochi di potere fanno sì che venga eletto il più "potente". Il Comandante in Capo può a sua volta nominare un Generale di sua fiducia a cui può rimettere il comando. Questa operazione viene svolta molto di frequente, poiché non sempre i Duchi sono esperti di tattica militare e quindi non sono in grado di guidare un grosso esercito.



La forza dell'esercito è dovuta in prevalenza al corpo dei Cavalieri di Ferro, costituita da un'élite di cavalieri in armatura di piastre che conducono cavalli anch'essi dotati di armatura di piastre.

Chiunque dimostri di avere sufficiente destrezza o intelligenza può entrare nell'esercito, compresi i servi della gleba, ma solo i nobili possono aspirare ai gradi più alti; mentre, essendo le armature e le cavalcature a spese di chi le usa, solo i più ricchi possono far parte della Cavalleria di Ferro.

Avere un membro della famiglia in questo corpo è generalmente motivo di grande orgoglio e prestigio. I Cavalieri di Ferro sono investiti direttamente dal Re in una solenne cerimonia che avviene ogni due anni.

I Cavalieri di Ferro che si distinguono in modo particolare durante le guerre possono essere investiti di un titolo nobiliare qualunque sia la loro origine.

Esistono accademie in cui i giovani cadetti imparano le arti del comando e l'uso delle armi tipiche: lo Spadone a due mani, la Spada Bastarda, la Spada a una Mano, l'Alabarda, la Mazza Ferrata, la Lancia e la Picca.

L'esercito svolge in tempo di pace le mansioni di ordine pubblico. Esiste inoltre un corpo speciale, dipendente direttamente dal Duca di Arethin, costituito da mercenari stranieri, sul quale vige il più rigoroso riserbo. Le donne non sono ammesse a far parte dell'esercito.



Economia

Chi tiene le redini dell'economia è la classe dei borghesi, dai quali i Nobili dipendono in modo quasi parassitario; i nobili non gestiscono infatti direttamente i loro possedimenti (anzi, considerano disonorevole occuparsene), ma vendono le concessioni al miglior offerente in cambio di una "dote" iniziale più una percentuale variabile tra il 10% e il 60% del prodotto. I commercianti e gli artigiani invece sono costretti a pagare una tassa fissa del 30% su tutti i loro introiti. Ogni feudatario, inoltre, paga una "tassa" fissa annuale al suo diretto superiore. La "cassa" del feudo e la "borsa" del feudatario coincidono.

Alla morte del concessionario oppure allo scadere della concessione (generalmente della durata di 25 anni), viene solitamente bandita un'asta. I concessionari possono servirsi liberamente dei servi della gleba come manodopera a costo zero (i servi fanno parte della concessione) ma possono anche pagare (poco) braccianti liberi o subaffittare la concessione a piccoli coltivatori, allevatori

o minatori. Ogni servo della gleba è però messo nelle condizioni di poter avere un suo "gruzzolo" personale e poter comprare a caro prezzo la sua libertà.

Il piatto forte dell'economia Novese è costituito dall'industria mineraria: i monti di Dehrberg sono infatti praticamente costituiti da minerali di ferro e giacimenti di carbone, inframmezzati da piccoli giacimenti di metalli preziosi. I minerali vengono lavorati sul posto da abili artigiani oppure esportati. L'abilità degli artigiani giustifica l'alto costo delle armi e delle armature decorate, esportate in tutto il Continente. I trasporti avvengono per lo più per via fluviale mediante alaggio lungo i maggiori fiumi navigabili. Gran parte del mercato del carbone è costituito dalle esportazioni verso Loydi-Genya (terra degli Gnomi).

Le maggiori miniere risiedono nel territorio degli Arethin giustificandone in gran parte la loro secolare potenza. L'agricoltura e l'allevamento costituiscono una buona parte degli introiti dei feudatari. Al Sud si allevano cavalli, bovini e capre, al Nord sono importanti l'allevamento della renna e del Nortral (grosso uccello bipede simile allo struzzo, utilizzabile come cavalcatura). Relativamente poco importanti sono la pesca delle balene nei mari del Nord-Ovest e del pesce azzurro nei mari meridionali.

Religione

I Novesi professano rigidamente la religione Rileana, riconoscendo il Sommo Pontefice come capo supremo della Chiesa e il Vescovo di Rylex come massima autorità esecutiva. Sono diffusissime le chiese di questa religione (ogni paese ne ha almeno una) e le abbazie. Le altre religioni non sono tollerate. L'appartenenza a religioni diverse è usato per giustificare talvolta la discriminazione di alcune categorie di persone: i mercanti orientali che non accettano di convertirsi, ad esempio, pagano "sottobanco" una tassa aggiuntiva ai feudatari per non essere perseguitati.

Tutti i fedeli, cioè tutti i Novesi, sono tenuti a seguire la Cerimonia ogni Giorno Sacro (il primo, l'undicesimo e il ventunesimo giorno di ogni mese) e a versare un obolo, per quanto piccolo, alla Chiesa. Chi si assenta dalla Cerimonia senza una valida giustificazione è costretto a pagare una multa, che viene divisa tra la Chiesa e il feudatario, e ad una penitenza di tipo corporale.

La magia è vista con sospetto dai religiosi ma viene tollerata dalla maggior parte dei Signori, nonostante chi venga sorpreso a recitare incante-





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

simi in pubblico possa essere arrestato e interrogato. Tutti gli uomini e le donne liberi possono accedere a ordini monastici, mentre, per ragioni economiche, la carriera ecclesiastica è riservata ai ceti più alti (min. 0.4 Fattore Istruzione).

I religiosi cercano in tutti i modi di preservare almeno all'apparenza l'integrità morale della popolazione, condannando apertamente (ma non sempre) la prostituzione, l'adulterio, i rapporti prematrimoniali, la mancata osservanza delle regole religiose.

Magia



Terranova è l'unico Stato in cui possono essere insegnate tutte e sei le Scuole, ma siccome ognuno dei Ducati ne ospita soltanto due, non facenti parte dello stesso regno, questo limita di fatto il potere della maggior parte dei maghi di basso rango.

Nel ducato degli Homer vengono insegnate le scuole di Stregoneria ed Illusionismo; nel Duca-to degli Arethin sono insegnate Elementalismo e Necromanzia; nel Ducato dei Van Metz sono insegnate Demonologia ed Esistenza.

La principale Accademia di Magia si trova a Barlina ed è retta da un Arcimago.

Le scuole dipendono direttamente dal Conclave, sono accessibili, per via delle alte rette, soltanto a ricchi e nobili (min. 0.5 Fattore Istruzione), anche se questi ultimi considerano molto più prestigiosa una carriera di tipo ecclesiastico o militare. Chi si iscrive ad una scuola viene immediatamente registrato in apposite liste presso i palazzi Ducali.

È vietato lanciare incantesimi in pubblico se non per "ragioni validissime" (la cui validità è valutata, ovviamente, dal Signore del posto), e ci si preoccupa di tenere il popolino il più possibile all'oscuro dell'esistenza della Magia.



Moda, cultura, costumi

Le attività di base sono tipiche della classe sociale di appartenenza, così che essendo le classi praticamente chiuse, sono sempre gli stessi gruppi di persone che svolgono gli stessi ruoli. I Nobili di alto rango, in tempo di pace, si preoccupano di gestire le concessioni ai borghesi e i rapporti tra feudatari, oltre che di sbrigare le faccende giuridiche, ma non dedicano a queste attività che la mattina, avendo così a disposizione tutto il pomeriggio e la sera per svolgere attività di svago.

Tra i divertimenti più alla moda si enumerano la caccia alla volpe, la caccia col falcone, la scherma simulata, i balli, le rappresentazioni teatrali e musicali e le feste. Pochi Signori amano circondarsi di poeti, musici, scienziati, dando così una piccola spinta allo sviluppo artistico-letterario e intellettuale. Sono pochissimi invece i Signori che dedicano il pomeriggio alle attività culturali e di studio. In tempo di guerra i Nobili occupano alte cariche di comando nell'esercito, rinunciando così ai divertimenti, escluse le notti "da osteria".

I borghesi hanno generalmente meno tempo da dedicare a se stessi, poiché sono costantemente impegnati nella gestione delle concessioni o nella direzione delle "imprese" artigiane, ma tendono a curare di più l'aspetto "culturale" della loro vita, studiando musica, filosofia o arti magiche.

A causa della presenza della Chiesa Rileana i rapporti tra uomini e donne sono rigidamente regolati da severe e restrittive norme di comportamento, che impediscono gli incontri tra ragazzi non fidanzati, i rapporti prematrimoniali e qualunque tipo di promiscuità sessuale.

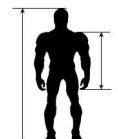
Alcuni Signori usufruiscono ancora del Diritto della Prima Notte, benché questo costume sia condannato e stia ormai cadendo in disuso.

Quasi nessuno svago è riservato alle classi più disagiate (servi e braccianti).

I Novesi si vestono con pesanti panni abbastanza sobri, usano moltissimo il cappello a tesa larga e il mantello per uscire quando c'è freddo. I Nobili esibiscono volentieri l'effigie della loro famiglia, sia sugli abiti che sulle cavalcature e nelle loro abitazioni.

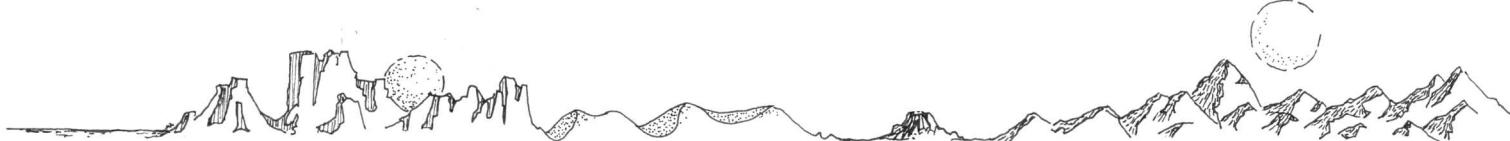
La loro cucina è molto grassa e ricca di calorie per via dei freddi inverni; i cibi più prelibati sono a base di carne di animale allevato o, meglio ancora, di cacciagione. L'arte culinaria, comunque, non è molto elaborata. La lingua ufficiale è il Novese.

Caratteristiche fisiche



I Novesi sono di razza umana, generalmente alti, robusti ed asciutti (1.80 di altezza media), di carnagione chiara, naso dritto e stretto, fronte alta e labbra sottili, occhi solitamente chiari e capelli castani. Dato il clima, non è infrequente incontrare persone sovrappeso.



**Massimi e minimi alle Caratteristiche**

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	20	5
FOR	20	3
BEL	20	3
CAR	20	3

Abilità di razza

- ◊ Resistenza al freddo 8

Classi sociali e abilità di Classe sociale**01-07 ◇ Servi della gleba ◇ FI 0.1**

Non vantano alcuna libertà, e devono lavorare per tutta la vita alle dipendenze del loro padrone. I figli di un servo della gleba nasceranno servi della gleba. I padroni più benevoli possono concedere ai servi della gleba piccole somme mensili con cui potersi un giorno affrancare.

- ◊ Cantare
- ◊ Conoscere Piante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Resistenza alla fatica
- ◊ Resistenza al freddo
- ◊ Resistenza alle malattie
- ◊ Sollevare pesi

08-15 ◇ Servi ◇ FI 0.2

Vivono nella casa del proprio signore. Ricevono vitto e alloggio e un compenso mensile variabile da 1 a 3 corone.

- ◊ Calcolare
- ◊ Cantare o Danzare o Suonare o Cucinare o abilità professionale collegata alla mansione
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Muoversi in silenzio

16-22 ◇ Contadini ◇ FI 0.3

Producono cibo e vestiti per la propria famiglia, coltivano i campi ed allevano bestiame. Possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.

- ◊ Carpenteria
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Resistenza alla fatica

23-29 ◇ Pescatori ◇ FI 0.3

Vivono della pesca e dello sfruttamento del mare e dei suoi proventi. Producono cibo per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◊ Carpenteria
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Controllo respirazione
- ◊ Fare nodi
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Navigare
- ◊ Nuotare
- ◊ Orientamento

30-55 ◇ Professionisti ◇ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di esisi. Possono essere: artigiani, giuristi, cartografi, erboristi, carpentieri, medici, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 30 corone al mese.

- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

56-68 ◇ Benestanti ◇ FI 0.6

Praticano molteplici mestieri. Possiedono di solito grandi esercizi commerciali, come alberghi, gioiellerie, medi allevamenti e via dicendo, che gli forniscono gran parte del reddito, variabile tra 15 e 300 corone al mese.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

69-78 ◇ **Borghesi ricchi** ◇ FI 0.7

Sono proprietari di molteplici attività in cui investono il proprio capitale. Sono perlopiù banchieri, armatori, grossi allevatori, possessori di miniere, mercanti di schiavi, ecc. Ricavano al mese da 100 a 2000 corone.

- ◇ ATL o ADT
- ◇ Calcolare
- ◇ Cavalcare quadrupedi
- ◇ Danzare
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Lingua straniera
- ◇ Religione
- ◇ Storia Generale
- ◇ Trattare
- ◇ Valutare

79-84 ◇ **Baroni** ◇ FI 0.7

Oltre alle entrate dovute al gettito fiscale possono incamerare da 200 a 1200 corone al mese come rendita.

- ◇ ATL
- ◇ ADT
- ◇ Calcolare
- ◇ Cavalcare bipedi o Cavalcare quadrupedi
- ◇ Danzare
- ◇ Galateo
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Lingua straniera
- ◇ Mitologia
- ◇ Oratoria
- ◇ Religione
- ◇ Storia Generale
- ◇ Valutare

85-91 ◇ **Conti** ◇ FI 0.7

Oltre alle entrate dovute al gettito fiscale possono incamerare da 500 a 2000 corone al mese come rendita.

- ◇ ATL
- ◇ ADT
- ◇ Calcolare
- ◇ Cavalcare bipedi o Cavalcare quadrupedi
- ◇ Danzare
- ◇ Galateo
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Lingua straniera
- ◇ Mitologia
- ◇ Oratoria
- ◇ Religione
- ◇ Storia Generale
- ◇ Valutare

92-96 ◇ **Marchesi** ◇ FI 0.8

Oltre alle entrate dovute al gettito fiscale possono incamerare da 1000 a 7000 corone al mese come rendita delle proprie terre.

- ◇ ATL
- ◇ ADT
- ◇ Calcolare
- ◇ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◇ Danzare
- ◇ Galateo
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Lingua straniera
- ◇ Mitologia
- ◇ Oratoria
- ◇ Religione
- ◇ Storia Generale
- ◇ Valutare

97-00 ◇ **Duchi** ◇ FI 0.8

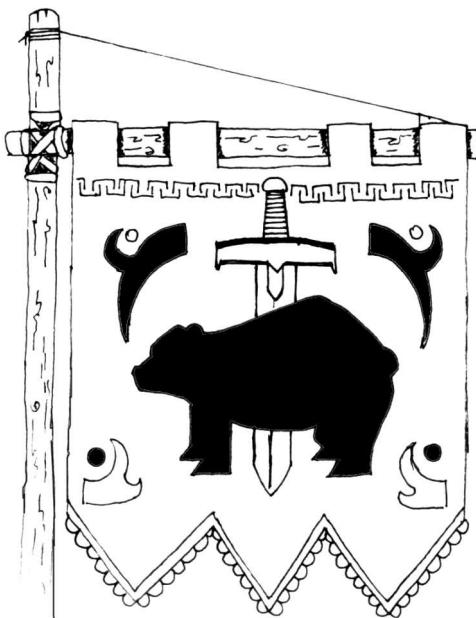
Oltre alle entrate dovute al gettito fiscale possono incamerare da 2000 a 15000 corone al mese come rendita delle proprietà.

- ◇ ATL
- ◇ ADT
- ◇ Calcolare
- ◇ Cavalcare bipedi o Cavalcare quadrupedi
- ◇ Danzare
- ◇ Galateo
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Lingua straniera
- ◇ Mitologia
- ◇ Oratoria
- ◇ Religione
- ◇ Storia Generale
- ◇ Valutare





2.1.4 Le Terre del Nord



I Nordici sono umani e vivono nelle Terre del Nord.

Geografia



Le Terre del Nord occupano la parte Est dell'Isola di Norda e confinano ad Ovest con Terranova e a Sud-Ovest con Mahn-Hesa.

Le coste delle Terre del Nord sono frastagliate e ricche di fiordi, soprattutto a Nord.

Il clima è artico nell'estremo nord, mentre a Sud la temperatura è più mite, grazie all'influenza benefica del Mare Interno. Nell'entroterra assume caratteristiche continentali, con estati tiepide e secche e inverni gelidi e nevosi.

Il territorio è prevalentemente montuoso se si esclude la piana Deys-Mathas. La cima più alta, facente parte del Massiccio centrale del Dehrberg, al confine con Terranova, è il monte Kahl Fahr, che raggiunge i 3520 metri.

I fiumi sono brevi e nascono solitamente da sorgenti di tipo glaciale e sfociano ad estuario. Il più importante è il Kowdian, che è navigabile nel suo tratto inferiore.

La vegetazione naturale è composta in maggioranza da foreste di conifere, in cui predomina l'abete Nove; nelle zone più secche e pianeggianti è diffusa la tundra.

Le città più importanti sono Norda, che è anche la capitale, Finnan e Garhish dove sorge il porto più importante.

Politica

La nazione è frammentata in numerosi clan che sono spesso in guerra tra loro. Ogni clan commercia e produce in maniera indipendente. I capi clan si incontrano solo per le feste religiose più importanti o nel caso di guerra contro altre nazioni sotto la guida del Grande Sacerdote.

Il Clan è la base della società nordica. Il nucleo del Clan è la Coorte di guerrieri costituita dalla famiglia del capoclán e dalle famiglie dei suoi parenti. Gli appartenenti a tutte le altre classi vivono sotto la loro protezione e vengono pertanto chiamati Protetti.

I figli seguono sempre la carriera del padre anche se è possibile chiedere al Capoclán una variazione o elevazione di classe sociale in funzione dei propri meriti.

I poteri giuridico e religioso sono detenuti dal Druido. Il capoclán detiene il potere militare e gestisce le risorse economiche.



Esercito e Armi



Ogni Clan ha la sua classe di guerrieri navigatori che difendono il Clan, combattono contro i clan avversari, saccheggiano le coste e prestano il loro servizio come mercenari presso le altre nazioni. I Nordici sono i più temibili guerrieri sul mare interno, solo i Levanti sono loro degni antagonisti.

Sulla terraferma è temuta la loro falange mentre sono scadenti come cavalieri e arcieri.

L'educazione militare viene impartita all'interno delle famiglie fin dalla più tenera età. Durante l'addestramento viene somministrata, al fine di evitarne gli effetti collaterali in seguito, una droga chiamata Rajina.

Al compimento del quindicesimo anno di età, ovvero la maturità, i giovani guerrieri ricevono l'ampolla di Rajina (contenente tre dosi) che portano sempre al collo. In battaglia, ad un comando del capoclán, tutti i guerrieri ne assumono una dose determinando in sè quella terribile sete di sangue che ha fatto meritare ai Nordici l'appellativo di Lupi Rabbiosi del Nord ed il rispetto delle nazioni confinanti.

Le armi più diffuse sono: lo Spadone a due mani, la Spada Bastarda, l'Ascia da battaglia, l'Ascia bastarda, il Martello da Guerra.

Nella Capitale si trova la principale Accademia di Arti Marziali.

Economia



All'interno di ogni Clan, la gestione delle ri-



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

sorse (che comprendono anche le attività dei Protetti) è realizzata dai capoclan. Ogni famiglia di guerrieri protegge specificamente determinate famiglie di Protetti e ha diritto al 10% dei loro proventi. Il capoclan riceve il 5% degli introiti di tutte le famiglie del suo clan.

Il druido vive delle ricche offerte che gli vengono elargite, si interessa personalmente dell'acquisto della Rajina che viene venduta ai guerrieri.

Le pecore, le capre e gli yak vengono allevati per ricavare pelli, lana, latte e corna.

Gli animali selvatici che sono oggetto di caccia riforniscono i Nordici di pelli e pellicce pregiate. Le grandi foreste lasciano ben poco spazio alle colture, ma il legno, ricavato dagli abeti novesi e dai larici nordici, è di ottima qualità.

Il settore più fiorente dell'economia è la pesca, del pesce azzurro e della balena, al largo delle coste del Mare Interno.

Le esportazioni riguardano pesce, lana, pellicce e formaggi, mentre si importano cereali, ortaggi e prodotti finiti come armi e armature.

Religione



Ogni Clan ha il suo druido, rappresentante degli spiriti del Clan, delle bestie che lo proteggono e degli eroi che ne hanno fatto la storia. Il loro capo è il sommo Druido, rappresentante dell'Uno che raccoglie in sè tutti gli spiriti, della realtà che si cela dietro mille apparenze.

Ogni Druido sceglie il proprio successore, solitamente il figlio o un bambino adottato ed educato a tale scopo. Il sommo Druido decide il proprio successore in punto di morte, solitamente un altro Druido. I giorni sacri corrispondono agli equinozi ed ai solstizi. In questi giorni si svolgono le ceremonie di passaggio alla maggiore età.

I matrimoni si svolgono ogni luna piena, i funerali ogni luna nuova. In attesa di tale giorno i cadaveri vengono sottoposti ad un trattamento speciale da parte dei Druidi.

Magia



Esistono solo 2 accademie di magia nelle Terre del Nord, una si trova a Finnan e l'altra a Hersh. A tutti coloro che sono in grado di pagare le rette di tali accademie (2 piastre), vengono insegnate le basi della magia. Tuttavia, grazie a borse di studio, coloro che vengono ritenuti più meritevoli hanno accesso gratuito all'apprendimento.

Le uniche scuole insegnate sono Necromanzia e Demonologia. Presso la città di Finnan si trova l'accademia retta dall'Arcimago.

Moda, cultura, costumi



I Nordici vivono in grosse abitazioni di pietra con tetti di legno e ricoperti da zolle di terra. Vestono con pesanti tessuti di lana. Le donne indossano lunghe tuniche, gli uomini gonne lunghe fino al ginocchio, stivali e camicie o maglioni molto pesanti. Tutti utilizzano grossi mantelli di pelliccia.

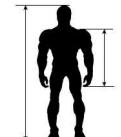
Il disegno dei tessuti indossati e il loro colore è tipico del Clan di provenienza ed è simbolo della raggiunta maturità.

Verso i diciassette anni ci si sposa e le famiglie sono solitamente molto numerose.

I divertimenti più comuni sono le gare di canoa, la lotta contro lo yak (a mani nude o con un'arma a scelta) o il Breheg-by: quattro squadre di 5 individui all'interno di un campo quadrato di 50x50 metri cercano di portare la carogna di una pecora oltre il lato del campo appartenente alla propria squadra. Non è valido naturalmente il ricorso ad armi e magia.

La lingua ufficiale è il nordico.

Caratteristiche fisiche



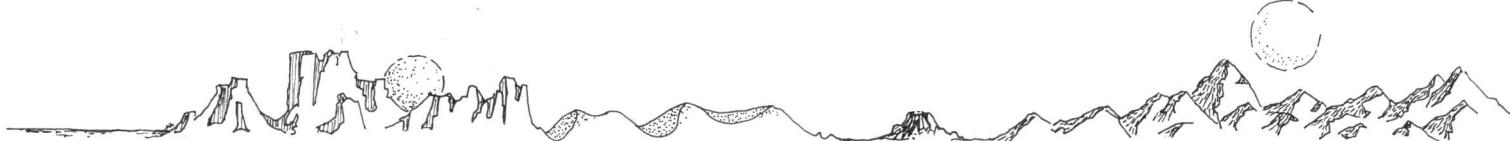
Alti in media 1.80 m, pesano solitamente attorno ai 90 kg; dato il clima rigido, non è rara l'obesità. La carnagione, i capelli e gli occhi sono chiari. Portare i baffi e i capelli lunghi è segno di grande virilità. Il piercing e il tatuaggio sono permessi solo ai guerrieri come segno di forza e di coraggio.

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	20	5
FOR	20	3
BEL	20	3
CAR	20	3

Abilità di razza

◊ Resistenza al freddo

**Classi sociali e abilità di Classe sociale****01-05 ◇ Schiavi ◇ FI 0.1**

Non vantano alcuna libertà, devono lavorare per tutta la vita alle dipendenze del padrone e i loro figli nasceranno schiavi. I padroni più benevoli possono concedere loro piccole somme mensili con cui poter, un giorno, affrancarsi.

- ◇ Cantare
- ◇ Conoscere Piante
- ◇ Lingua Madre
- ◇ Lingua Levante
- ◇ Resistenza alla fatica
- ◇ Resistenza al freddo
- ◇ Resistenza alle malattie
- ◇ Sollevare pesi

06-20 ◇ Contadini ◇ FI 0.3

Producono cibo e vestiti per la propria famiglia, coltivano campi ed allevano bestiame. Possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.

- ◇ Ammaestrare
- ◇ Carpenteria
- ◇ Cavalcare quadrupedi
- ◇ Conoscere animali
- ◇ Conoscere piante
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Resistenza alla fatica

21-35 ◇ Cacciatori ◇ FI 0.3

Vivono della caccia e dei suoi proventi. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare da 2 a 7 corone al mese.

- ◇ Allarme
- ◇ ADT o ADL
- ◇ ATC o ABC
- ◇ Conoscere animali
- ◇ Conoscere piante
- ◇ Fare nodi
- ◇ Fiutare
- ◇ Imitare
- ◇ Individuare tracce
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Muoversi in silenzio
- ◇ Trappole
- ◇ Udire

36-50 ◇ Pescatori ◇ FI 0.3

Vivono della pesca e dello sfruttamento del mare e dei suoi proventi. Producono cibo per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◇ Carpenteria
- ◇ Conoscere animali
- ◇ Controllo respirazione
- ◇ Fare nodi
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Navigare
- ◇ Nuotare
- ◇ Orientamento

51-70 ◇ Professionisti ◇ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, cartografi, erboristi, carpentieri, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 20 corone al mese.

- ◇ Abilità professionale #1
- ◇ Abilità professionale #2
- ◇ Abilità professionale #3
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Altre abilità a scelta del Master

71-86 ◇ Guerrieri navigatori ◇ FI 0.4

Ricevono dal clan un contributo mensile variabile tra 2 e 8 corone oltre al vitto. Hanno poi diritto a prendere parte alla spartizione del bottino di guerra.

- ◇ ADT
- ◇ AIA
- ◇ ATC o ABC
- ◇ ABL
- ◇ CAC
- ◇ Maestria in un'arma
- ◇ Allarme
- ◇ Fare nodi
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Navigare
- ◇ Orientamento
- ◇ Prontezza
- ◇ Tattica militare

87-90 ◇ Druidi ◇ FI 0.7

Sono custodi della memoria e dei riti religiosi dei clan. Vivono di ciò che viene loro offerto dal popolo e della raccolta di erbe e dei loro prodotti. Il loro introito può variare da 1 a 50 scudi al mese.

- ◇ Alchimia
- ◇ Astronomia
- ◇ Astrologia
- ◇ Cavalcare bipedi
- ◇ Conoscere piante
- ◇ Lingua Madre
- ◇ Lingua Levante
- ◇ Medicina



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

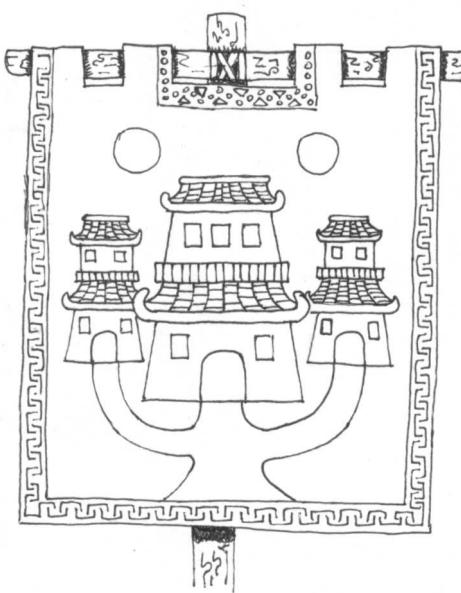
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione

91-100 ◊ Capiclan ◊ FI 0.5

Provvedono alle esigenze del clan mantenendovi l'ordine e amministrandovi la giustizia. I loro introiti possono variare da 5 a 30 corone al mese.

- ◊ ATC
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Mitologia
- ◊ Navigare
- ◊ Oratoria
- ◊ Raggirare
- ◊ Recitare
- ◊ Religione

2.1.5 Le Terre Orientali



Gli Orientali sono gli umani che abitano le terre orientali.

Geografia

Le terre orientali sono costituite da quattro isole che si trovano a Sud di Malagana e a Nord Est di Loydi-Genya. Le quattro isole sono chiamate Sangokushi (I tre Regni, per via dell'esistenza delle Tre capitali itineranti), Kowa, Baori e Shibuta.

L'isola di Sangokushi (quella principale) presenta un terreno prevalentemente montuoso con

coste alte e scoscese. A Nord i rilievi sono coperti dalle foreste di conifere; la cima più elevata è costituita dal Monte Tama, con i suoi 5730 metri, facente parte della catena del Kujitama. La sua cima è perennemente innevata e dal suo ghiacciaio prendono vita i numerosi corsi d'acqua che si gettano al mare nelle coste Est ed Ovest. A Sud il territorio degrada dolcemente creando un'area collinosa anch'essa coperta da foreste chiamata Kala-roweena, che significa "Cuscino dei Demoni".

Il fiume più importante, il Kijuku, è navigabile solo nei pressi della foce. Le città stabili più importante sono costituite dalle Capitali dei Potentati e sono Shiburu, Yerutsu, Koyada, Sashida, Akutsu e Sikada. A Koyada si trova il porto più importante, sede dei traffici con le altre isole dell'Arcipelago. Il clima è temperato.

Politica

La massima autorità politica, economica e religiosa è l'imperatore, che trasmette la sua carica al proprio primogenito maschio. Egli ha il potere di assegnare e revocare terre e titoli nobiliari (che sono ereditari), di riscuotere le tasse, aruolare i soldati, legiferare e giudicare i criminali (solitamente si interessa però del giudizio dei nobili).

I diretti subordinati dell'imperatore sono i Reggenti che hanno il controllo sulle unità territoriali in cui è suddivisa la nazione, detti Potentati. Essi attualmente sono 6, ma possono variare di numero per annessioni o attribuzioni imperiali. Il controllo sui Potentati è realizzato tramite messi, poiché per legge chi è insignito del titolo di Reggente è tenuto a far parte della Corte Errante dell'Imperatore (in tale maniera egli è in grado di controllare l'operato dei suoi più diretti subordinati). Il controllo diretto dei Reggenti sui Potentati si verifica soltanto quando la corte viaggiante li attraversa. Il Reggente ha il potere di suggerire all'imperatore l'assegnazione di titoli nobiliari, di riscuotere i tributi.

Nel territorio dei Potentati esistono delle città state, chiamate Signorie, governate dai Signori e dalle loro famiglie e gestite con leggi da loro emanate (e che sono state accettate dai Reggenti). Qui i Signori amministrano la giustizia, organizzano l'esercito e gestiscono la raccolta delle tasse di cui trattengono il 5%. Le Signorie comprendono solitamente tutte le terre circostanti. Spesso si verificano conflitti fra le Signorie che possono portare all'eventuale annessione del territo-





RADIX MALORUM

2.1. GLI UMANI

rio della Signoria sconfitta a quello della Signoria vincitrice.

La Corte Errante completa il giro di tutte le Signorie dell'Impero in circa 10 anni. Quando passa in una signoria, l'imperatore giudica l'operato della famiglia del Signore che le ha governate. Se l'amministrazione non è ritenuta idonea la Signoria viene attribuita ad un Signore di nuova nomina. L'imperatore può anche decidere di riattribuire le Signorie conquistate al precedente Signore. Alcuni Signori svolgono il ruolo di ambasciatori presso le altre nazioni.

Esercito e Armi

L'esercito Imperiale, costituito dagli Eserciti di ogni Signoria, è comandato dall'imperatore tramite i Reggenti e i Signori.

I giovani Signori, educati fino ai 12 anni in seno alle famiglie, dopo tale età, che ne segna anche il passaggio alla maturità, si recano in uno dei templi dove vivranno allenandosi nelle arti belliche tutti assieme, in modo da creare l'affiatamento necessario nei periodi di guerra. Tale addestramento perdura almeno fino ai 19 anni, ma il giovane Signore può decidere di restare al tempio. I templi più conosciuti sono quelli di Otomo e Tanaka.

Ogni Signoria ha un suo Esercito, comandato dal Signore, i cui soldati vengono scelti tramite pubblici concorsi visto che la carriera militare è molto ambita dalle popolazioni meno abbienti.

Se si verificano guerre fra Signorie, peraltro incoraggiate dall'Imperatore per tenere allenati i Militari, la Signoria vincitrice, oltre ad annettere la città avversaria, ha diritto a veder risarciti da parte del Signore sconfitto i danni di guerra. La famiglia viene assoggettata al controllo della Signoria vincente e non le resta che attendere un'eventuale riattribuzione imperiale. La tecnica di combattimento più usata è la guerriglia.

Le armi utilizzate comunemente dall'esercito sono i katana, le alabarde e gli archi lunghi.

Esistono inoltre 2 Accademie di Arti Marziali. Una (il tempio di Otomo), presso il Monte Tama, l'altra (l'accademia di Sakamoto) nella città di Sokata. A causa della rivalità fra le due Accademie, coloro che hanno frequentato una di esse non sono ammessi agli insegnamenti dell'altra.

Economia

L'imperatore, i Reggenti e i Signori vivono delle imposte sul reddito di ogni individuo (la pressione fiscale si aggira intorno al 35%). Essi, tut-

tavia, possono essere proprietari di attività commerciali. Le coltivazioni principali sono costituite da cereali, alberi da frutto e alberi da legna. La pesca e l'allevamento di ovini, bovini, suini ed equini soddisfa il fabbisogno interno.

Dalle miniere si estraggono pietre preziose e marmo.

L'artigianato è tra i migliori soprattutto per ciò che concerne pietre e metalli preziosi.

Religione

La religione è di tipo animista, ogni cosa ha il suo spirito. Le divinità maggiori sono il Cielo e la Terra, sotto la cui protezione vive l'Imperatore (Figlio del Cielo).

I riti hanno luogo attorno a vasti cerchi di pietre che rappresentano l'universo, al centro di esso vi è un tamburo (il cuore pulsante della Terra), il cui suono richiama i fedeli alla funzione. Durante il rito si elevano preghiere agli spiriti della Città, della Famiglia e dell'individuo. Nella tradizione, questi ultimi proteggono la persona cui sono legati ed il loro emblema e colore sono portati in guerra dal loro protetto.

A tutti gli spiriti sono offerti cibo e oggetti di valore che vengono bruciati, sepolti ed in parte fatti propri dagli officianti.

Gli officianti sono chiamati Monaci e nella scala sociale sono pari ai Signori. Alcuni di essi sono addirittura figli di Signori che hanno rinunciato ai diritti e ai doveri che li legavano alla famiglia per abbracciare la ricerca spirituale.

Gli Orientali sono molto legati alla ricerca interiore, praticano la meditazione e si cimentano nelle discussioni filosofiche.

Nel Pantheon delle divinità, grande importanza hanno anche i Demoni (Oni), che possono portare fortuna o sciagura.

Magia

La magia viene insegnata in accademie affiliate al Conclave, che richiedono rette elevate per cui solo i ceti più abbienti possono permettersi la loro frequentazione. Tuttavia i meno abbienti possono fare ricorso all'Anticonclave, che qui è abbastanza influente.

Le scuole di magia insegnate nelle accademie sono Demonologia, Esistenza ed Illusionismo.

Moda, cultura, costumi

L'abbigliamento più comune è costituito, per le donne, da un panno avvolto su tutto il corpo,





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

mentre per gli uomini da una semplice tunica. Nei periodi più caldi, gli uomini indossano una sorta di gonna. I Signori utilizzano una gonna-pantalone molto larga, i Reggenti e l'Imperatore indossano kimono di tessuti preziosi. Nei periodi più freddi tutti utilizzano mantelli di pelli.

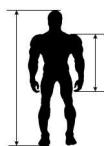
L'imperatore utilizza, come simbolo del suo potere, un mantello di piume d'uccello, i Signori utilizzano le piume di uccello come diadema sull'elmo. Nei centri urbani l'armatura può essere indossata solo dal Signore e dai suoi militari.

I capelli sono portati solitamente lunghi e rasati sulle tempie. I signori usano spesso il taglio a criniera di cavallo. Il divertimento più comune è rappresentato dalle competizioni marziali e dai giochi di intelligenza come Scacchi e Dama.

I cibi sono elaborati e solitamente basati sui vegetali.

Particolare è il modo di salutare che è tipico per ogni titolo. L'imperatore non saluta mai, i Reggenti alzando una mano, I Signori avvolgendo il pugno destro con la mano sinistra. Il popolo saluta con un inchino. Davanti all'imperatore tutti sono tenuti a prostrarsi.

La lingua ufficiale è l'Orientale.



Caratteristiche fisiche

Il popolo orientale è composto da due genti con diversi caratteri somatici. I primi sono caratterizzati da una bassa statura (circa 170 cm), occhi scuri a mandorla, carnagione giallastra e capelli lisci e scuri. La seconda, di statura più elevata (185 cm di media), ha carnagione scura, capelli scuri, occhi scuri e tratti somatici levanti. La gran parte della popolazione è costituita da meticci.

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	20	5
FOR	20	3
BEL	20	3
CAR	20	3

Classi sociali e abilità di Classe sociale

01-05 ◇ Schiavi ◇ FI 0.1

Non vantano alcuna libertà, e devono lavorare per tutta la vita alle dipendenze del padrone, i loro figli nasceranno schiavi. I padroni più benevoli possono concedere agli schiavi piccole somme mensili con cui gli schiavi potranno, un giorno, affrancarsi.

- ◇ Cantare
- ◇ Conoscere
- ◇ Piante
- ◇ Lingua Madre
- ◇ Lingua Levante
- ◇ Resistenza alla fatica
- ◇ Resistenza al freddo
- ◇ Resistenza alle malattie
- ◇ Sollevare pesi

06-15 ◇ Servi ◇ FI 0.2

Vivono nella casa del proprio signore, ricevendo vitto e alloggio e un compenso mensile variabile da 1 a 3 Corone.

- ◇ Calcolare
- ◇ Cantare o Danzare o Suonare o Cucinare o Abilità professionale collegata alla mansione
- ◇ Cavalcare quadrupedi
- ◇ Galateo
- ◇ Lingua Madre
- ◇ Lingua Levante
- ◇ Muoversi in silenzio

16-30 ◇ Pescatori ◇ FI 0.3

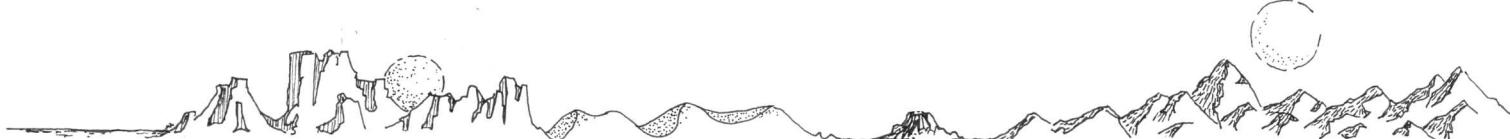
Vivono della pesca e dello sfruttamento del mare e dei suoi proventi. Producono cibo per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◇ Carpenteria
- ◇ Conoscere animali
- ◇ Controllo respirazione
- ◇ Fare nodi
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Navigare
- ◇ Nuotare
- ◇ Orientamento

31-40 ◇ Contadini ◇ FI 0.3

Coltivano campi ed allevano bestiame, producendo cibo e vestiti per la propria famiglia. Possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.

- ◇ Ammaestrare
- ◇ Carpenteria
- ◇ Cavalcare quadrupedi
- ◇ Conoscere animali
- ◇ Conoscere piante



- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Resistenza alla fatica

41-60 ◇ Professionisti ◇ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, giuristi, cartografi, erboristi, carpentieri, medici, macellai, guerrieri ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 30 corone al mese.

- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

61-75 ◇ Benestanti ◇ FI 0.5

Praticano molteplici mestieri. Possono essere proprietari di grandi esercizi commerciali, come alberghi, gioiellerie, fattorie, e via dicendo, che forniscono gran parte del loro reddito, variabile tra 15 e 200 corone al mese.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

76-88 ◇ Borghesi ricchi ◇ FI 0.6

Sono proprietari di molteplici attività in cui investono il proprio capitale. Sono perlopiù banchieri, armatori, grossi allevatori, possessori di miniere, mercanti di schiavi, ecc. Ricavano al mese da 50 a 1500 corone.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

89-94 ◇ Signori ◇ FI 0.7

Sono a capo di una signoria e oltre alle entrate dovute al gettito fiscale possono incamerare da 200 a 2000 corone al mese come rendita delle loro proprietà.

- ◊ ATL
- ◊ ADT
- ◊ AIA
- ◊ CAC
- ◊ Astronomia
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Galateo
- ◊ Letteratura
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Medicina
- ◊ Musica
- ◊ Nuotare
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale

95-99 ◇ Reggenti ◇ FI 0.7

Seguono la corte imperiale e dipendono da essa; i loro introiti derivano dalla riscossione delle imposte del Potentato. Possono incamerare mensilmente fino a 300 piastre.

- ◊ ATL
- ◊ ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Valutare

100 ◇ Imperatore ◇ FI 0.8

Vive degli introiti derivanti dalle tasse pagate da tutti i suoi sudditi. Può avere introiti mensili fino a 2000 piastre

- ◊ ATL
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Letteratura
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Musica
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale

*Rom delle sabbie*

2.1.6 I Nomadi

I nomadi sono popolazioni non stanziali, appartenenti ad ogni razza ed etnia. Essi hanno abbandonato da generazioni la loro società originaria per abbracciare la vita da girovaghi. È possibile che ogni gruppo di nomadi sia formato da genti di razze ed etnie diverse. Solitamente a legarli alle loro origini è il solo aspetto religioso.

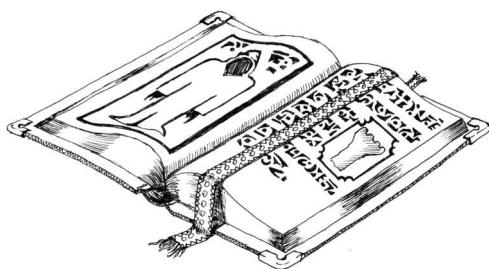
Per evitare di essere sopraffatti da altri popoli, sono soliti riunire i clan in comunità più grandi. I nomadi sono diffusi in tutte le terre conosciute,

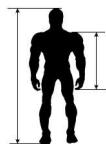
ma le comunità più importanti sono:

Rom delle sabbie, che si trovano nel territorio desertico di Kush e si spostano di oasi in oasi per nutrire buoi e vacche. La loro cavalcatura tipica è il dromedario. La loro arma è la scimitarra (spada) e si vestono con abiti chiari leggeri e ampi. Si spostano con carri dotati di slitte, che hanno una struttura a cupola realizzata con pelli conciate.

Abitanti delle pianure, dislocati nelle Grandi Pianure dell'isola di Bahuney, vivono di caccia e raccolta di frutti e radici. Sono fieri della loro libertà, sono abili cavalieri e guerrieri; usano Archi Lunghi, Alabarde, Lance, Spade e Asce. Si spostano con cavalli ed i loro accampamenti sono costituiti da tende leggere e facilmente trasportabili. Vestono abiti di pelli.

Un nomade che appartenga ad una tribù che ha uno sciamano può avere nozioni magiche limitate ad una sola scuola di magia con un VAL di max. 5. Il Conclave tende a reprimere queste





Caratteristiche fisiche

I nomadi possono appartenere a qualsiasi razza, frequentemente sono meticci. In maggioranza si tratta di umani, anche se è facile trovare tra loro gnomi (in particolare di origine Kunetha), orchi ed elfi di origine Umbra.

Abilità di razza

- ◊ Resistenza al caldo 7

Classi sociali e abilità di Classe sociale

1-40 ◊ **Pastori** ◊ FI 0.3

Portano al pascolo il gregge, che dà latte, carne e pelli a tutta la tribù. Il ricavato appartiene alle casse comuni.

- ◊ Ammaestrare
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Conoscere Animali
- ◊ Conoscere Piante
- ◊ Empatia
- ◊ Fare nodi
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Orientamento
- ◊ Trattare

41-75 ◊ **Guerrieri/Cacciatori** ◊ FI 0.4

Difendono la tribù e procurano carni e pelli per i suoi bisogni.

- ◊ Allarme ADT o ADL ATC o ABC
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Fare nodi
- ◊ Fiutare
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare tracce
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Muoversi in silenzio
- ◊ Trappole
- ◊ Udire

76-95 ◊ **Artigiani** ◊ FI 0.4

Svolgono lavori utili a tutta la tribù e vendono i loro prodotti. Possono essere: falegnami, pellai, fabbri o stagnini, cartografi, gioiellieri, intagliatori (osso, legno) o addirittura ladri.

- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

96-98 ◊ **Sciamani** ◊ FI 0.7

Sono custodi della memoria e dei riti religiosi dei clan. Vivono di ciò che viene loro offerto dal popolo, della raccolta di erbe e dei loro sottoprodotto.

- ◊ Alchimia
- ◊ Astronomia
- ◊ Astrologia
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Medicina
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione

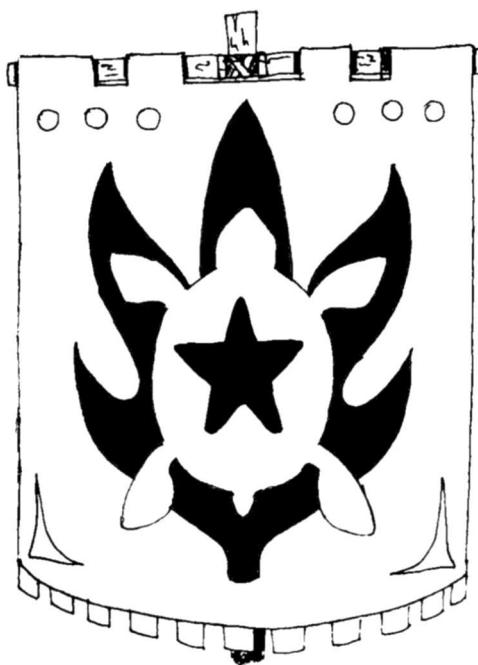
99-100 ◊ **Capitribù** ◊ FI 0.6

Provvedono alle esigenze del clan mantenendovi l'ordine e amministrandovi la giustizia. Gestiscono la cassa comune, che può variare da 1 a 5 corone al mese per membro della tribù.

- ◊ AIA
- ◊ ADT o ADL
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera #1
- ◊ Lingua straniera #2
- ◊ Mitologia
- ◊ Oratoria
- ◊ Raggirare
- ◊ Recitare
- ◊ Religione



2.1.7 La Confederazione del Sud



La Confederazione del Sud è abitata dai Chire, umani di pelle scura.

Geografia



La Confederazione del Sud si trova nella parte Sud Ovest dell'Arcipelago a circa 750 km dalle coste di Bahuney. È formata da 9 chiatte (Khares, singolare Khare) rettangolari, ancorate al fondo del mare (in corrispondenza di una montagna sottomarina, la cui cima si trova 650 metri al di sotto della superficie), ognuna delle quali occupa approssimativamente 100 km quadrati. Otto di loro sono disposte in cerchio a formare una rosa dei venti, mentre la nona si trova al centro di esso. Non esistono ponti che collegano fra loro le Khares, tutti i trasferimenti vengono fatti mediante imbarcazioni. Ogni Khare perciò è dotata di imponenti porti da dove navi enormi (Bahn-yere) prendono il largo, o dove esse attraggono.

Il clima è di tipo tropicale con precipitazioni molto scarse ed estati torride. Non esiste vegetazione spontanea in quanto le Khares sono artificiali; gli abitanti delle Khares riescono comunque a coltivare all'interno di serre specializzate tutto ciò che serve alla loro sopravvivenza.

In casi di emergenza le Khares possono essere disancorate e possono muoversi come enormi imbarcazioni.

Politica

La Confederazione del Sud è abitata dai Chire, ed è una repubblica parlamentare. Le autorità più importanti di ogni Khare sono i Governatori. Ogni Governatore viene eletto in ogni Khare fra tutti i Possessori (proprietari di Bahn-yere) e viene votato tramite suffragio universale da tutti gli abitanti con diritto di cittadinanza che abbiano superato il venticinquesimo anno di età.

Ogni governatore resta in carica 15 anni e può essere rieletto per una sola volta. Il governatore ha diritto a scegliere i suoi ministri per il Governo di Khare (Organo esecutivo), ma questi devono essere un numero massimo di 9 e devono essere cittadini della Khare. Essi restano in carica per 6 anni.

L'organo legislativo è rappresentato dal Consiglio di Khare formato da 35 membri eletti fra tutti coloro che abbiano avuto nell'ultimo anno un reddito non inferiore alle 50 piastre. Esso resta in carica per 6 anni, controlla l'operato del governo e promulga le leggi. Ogni Consiglio di Khare vota il suo Presidente a maggioranza relativa.

Il potere giudiziario spetta al Consiglio di Giustizia, che resta in carica per 7 anni ed è formato da 9 membri eletti fra gli iscritti all'albo dei giudici praticanti la professione da almeno 15 anni. Il più anziano dei membri è il Presidente del consiglio di Giustizia.

Esiste poi un organismo superiore che viene convocato per le decisioni riguardanti la confederazione nella sua integrità, per questioni di interesse pubblico, per dichiarazioni di guerra, ecc. Esso è il Consiglio Generale ed è formato da tutti i Governatori di ogni Khare, e dai Presidenti del Consiglio di Khare e del Consiglio di Giustizia. Il Governatore più anziano è detto Sowhmel-hoos e svolge le funzioni di presidente.

Ogni Khare ha un suo Codice di Leggi, ma esiste un Codice Confederale che regola i reati più gravi. In tempo di guerra in tutta la Confederazione ha validità solo il Codice di Guerra. Ogni Khare assume il nome che ne contraddistingue la sua posizione nella rosa dei venti: Khare del Nord, Khare del Sud, dell'est, dell'Ovest, del Sud-Est e così via. La Khare Centrale è la capitale ed è la sede del Consiglio Generale.

Esercito e Armi



L'esercito della Confederazione è formato dai Professionisti e dalla Leva. La leva è obbligatoria per tutti i cittadini maschi che abbiano compiuto il 18 anno di età e vengano ritenuti idonei. Ad





essi viene insegnato l'utilizzo di Spada bastarda, Sciabola e Arco lungo.

La leva dura 18 mesi. Tutti coloro che alla fine di tale periodo vogliono diventare Professionisti devono sostenere una prova e giurare fedeltà alla Confederazione e alla Khare di appartenenza. L'esercito viene utilizzato prettamente per mantenere l'ordine interno.

Ogni Khare ha il suo esercito guidato da un Comandante Generale, nominato dal Ministro della Difesa, che resta in carica per 4 anni. Esistono corpi speciali ben addestrati che vengono mandati sulle Bahn-yere per difenderle da eventuali attacchi esterni e che vengono pagati direttamente dai Possessori.

Il settore più importante dell'esercito è ovviamente la Flotta che riveste funzioni di controllo all'interno della Confederazione e ne difende i confini. Essa appartiene alla Confederazione nella sua totalità ed è capeggiata dall'ammiraglio Generale nominato dal Consiglio Generale.

In caso di dichiarazione di guerra l'esercito viene unificato e viene nominato dal Consiglio Generale un Comandante di Guerra che ne regola gli interventi. Egli rimane in carica fino alla fine della Guerra, o fino alla sua morte. Il Consiglio Generale si riserva il diritto di destituirlo in ca-

si particolari. Al momento dell'entrata in guerra scatta in tutto il territorio della Confederazione il Codice di Guerra.

Economia

L'economia è praticamente controllata dai Possessori. Essi sono i proprietari delle Bahn-yere (le uniche navi capaci di navigare al di fuori del mare Interno), e commerciano con tutta la parte Sud-occidentale dell'Arcipelago. I loro commerci si spingono ad Est fino a Loydi-Genya e alle coste meridionali delle Terre Orientali, mentre ad occidente raggiungono le coste di Dyshu-Thandy. Solitamente le imbarcazioni Chire non navigano nel Mare Interno per evitare le navi dei Levanti e degli Elfi Luxi che in quel tratto di mare hanno il monopolio sul commercio e la pesca, ma si spostano lungo le coste che si affacciano sul mare esterno, senza allontanarsi troppo da esse. La ragione della loro ricchezza sta nella notevole differenza di prezzo d'acquisto delle merci e il prezzo di vendita, giustificato anche dalla varietà e dei loro prodotti e dalla loro affidabilità.

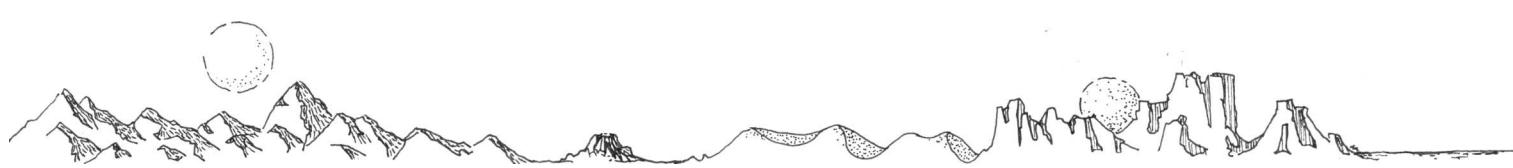
I Possessori comprano merci su richiesta degli acquirenti direttamente nel luogo di produzione e ne controllano la qualità. Riescono a procurare le più stravaganti invenzioni degli gnomi ai coltosi Borghesi di Dyshu-Thandy e le affilatissime lame degli Orientali ai nobili di Bahuney. Le Bahn-yere oltre ad avere delle stive particolarmente capienti sono in grado di trasportare un grande numero di persone, e nel corso degli anni sono diventate grandi al punto di diventare piccoli villaggi mobili. Tutta la famiglia del Possessore vive sulla nave.

La proprietà della Bahn-yere è ereditaria e viene trasferita al figlio maschio più grande in caso di morte del Possessore o qualora egli venisse eletto Governatore. I figli cadetti possono decidere di restare sulla nave oppure possono trasferirsi in una Khare. A titolo di imposta i Possessori devono pagare alla Confederazione una quantità di denaro pari al 20% del loro guadagno annuo.

Importante per l'economia della Confederazione è ovviamente la pesca d'alto mare che viene praticata non lontano dai porti delle Khares. Il settore terziario è abbastanza sviluppato: sono presenti le scuole (che sono obbligatorie fino ai 10 anni di età) e i servizi postali. L'agricoltura si svolge all'interno di serre specializzate e consente la coltivazione di ortaggi e alberi da frutto.

Molti di questi prodotti vengono esportati nell'Arcipelago come prodotti tropicali. Importante è anche l'allevamento del baco da seta, la produ-





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

zione di fibre tessili vegetali, e la coltivazione del tabacco.

Famosa è la produzione dei Frutti Gialli, che i Chire coltivano e portano sempre con loro in viaggio perché nutrendosi di essi si previene lo scorbuto.

Ogni abitante della Confederazione che percepisce reddito è tenuto a pagare un'imposta proporzionale alla sua capacità contributiva.

Religione

Non esiste una Religione ufficiale, quella più praticata è di tipo monoteistico. I Chire credono in un Dio creatore di tutte le cose, che decide sulla vita e sulle vicende di ogni persona.

Non esistono Sacerdoti cosicché le funzioni religiose vengono presiedute da coloro che hanno indirizzato i loro studi verso la Religione. I Chire credono nell'avvento di un Messia che assolve tutti i peccati e che purifica le anime. Per loro la salvezza di ognuno sta nelle sue opere ed il Dio decide sul futuro degli uomini in relazione a ciò che hanno compiuto nel corso della loro vita.

Sono tollerate tutte le altre religioni. È abbastanza consistente la comunità dei Rileani e si possono trovare soprattutto sulle Khares dell'est, del Nord-Est e del Sud-Est dei templi del Mildril edificati da sacerdoti o sacerdotesse Luxi.

Magia

Nella Confederazione del Sud sono ubicate tre grandi Accademie facenti parte del Conclave. Esse si trovano nella Khare centrale, nella Khare del Nord ed in quella del Sud. L'accademia della Khare centrale è retta da un Arcimago.

L'utilizzo della magia è perfettamente legale ed il lavoro dei maghi è ben pagato; i maghi possono essere mandati ad esercitare le loro capacità sulle Flotte militari, sulle Bahn-yere e come rinforzo per mantenere l'ordine interno sulle Khares. È tuttavia vietato l'insegnamento della magia al di fuori delle Accademie.

Le scuole insegnate sono Esistenza, Stregoneria ed Elementalismo. La retta da pagare per poter frequentare un'accademia è di 10 piastre annuali, cosicché soltanto i più ricchi (di norma i figli dei Possessori o dei Governatori) possono accedervi. Le Accademie concedono comunque delle borse di studio a tutti coloro che dimostrino grandi capacità e che riescano a superare con il massimo dei voti il test d'ingresso.

Il fatto che le chiatte galleggino sulla superficie dell'acqua impedisce ai maghi di acquisire l'ener-

gia magica dei Venti della Terra. I Chire risolvono questo problema in diversi modi: estraendo l'energia magica da alcune specie di animali marini (stelle marine della specie Kalareyna, tartarughe giganti Tsyu-betch) oppure immagazzinando energia all'interno di oggetti magici durante i viaggi; questo permette di riconoscere i maghi Chire, visto che portano detti oggetti alla cintura.

Un terzo mezzo è costituito dai "pozzi", lunghissimi e sottili pali metallici che vengono conficcati sul fondo del mare e arrivano fino alle Khares in superficie, dai quali si può attingere energia a pagamento. Esiste un pozzo per ogni Khare e viene gestito da funzionari della Confederazione, la quale fa suoi tutti gli introiti.

Moda, cultura, costumi

I Chire vestono abiti molto sgargianti e molto leggeri. Sono molto socievoli e molto ospitali con gli stranieri e questi vengono sempre trattati nel migliore dei modi.

In linea di massima ad i lavoratori sono concessi pochi svaghi a causa del lungo periodo lavorativo. Ai dipendenti della Confederazione come insegnanti, medici e militari vengono concesse delle ferie facoltative, che non vengono remunerate. Il periodo massimo di ferie è di 25 giorni distribuite per tutto il corso dell'anno.

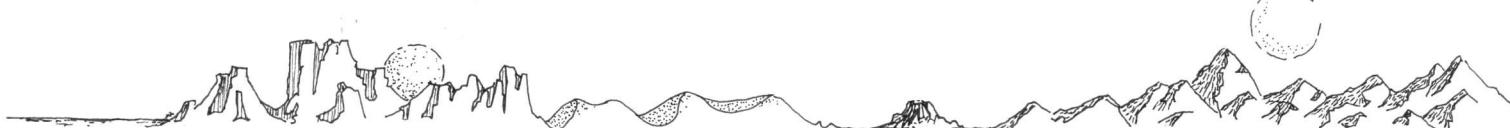
La scuola è obbligatoria per tutti i bambini fra i 6 ed i 10 anni ed è completamente gratuita. Esistono poi delle scuole propedeutiche a pagamento che introducono alla professione che viene svolta nelle scuole Professionali (frequentate dai ragazzi fra i 14 ed i 18 anni). Le università sono a disposizione soltanto di pochi in quanto abbastanza costose; la durata media dei corsi è di 3 anni e nelle facoltà si può scegliere fra due indirizzi: Religione e Lingue.

In linea di massima all'interno delle confederazioni il tenore di vita è abbastanza elevato cosicché quasi tutti vivono abbastanza agiatamente, e pressoché nessuno ha problemi di sussistenza.

Lo sport nazionale è la Regata a Vela e consiste in gare con velocissime imbarcazioni. È stato istituito un Campionato Confederale e vi sono anche dei navigatori professionisti, anche se molti di coloro che partecipano alle gare sono militari della flotta confederale. Particolarmente diffuse sono le gare di nuoto.

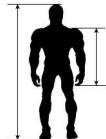
Passeggiando per le strade delle Khare è molto frequente vedere musicisti, cantanti o ballerini che rallegrano l'ambiente. Molti di loro vengono assoldati da compagnie di Canto Popolare





e suonano nelle taverne o fanno tournée per tutto l'Arcipelago, rendendo proverbiali le capacità musicali dei Chire.

La lingua ufficiale è il Chire.



Caratteristiche fisiche

I Chire sono umani di pelle nera abbastanza scura. La loro altezza media è di 1 metro e 80 e peso medio 75 chili, hanno capelli neri e crespi e occhi neri ed il loro fisico è particolarmente atletico ed asciutto.

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	20	5
FOR	20	3
BEL	20	3
CAR	20	3

Abilità di Razza

- ◊ Nuotare 10
- ◊ Resistenza al caldo 8

Classi sociali e abilità di Classe sociale

01-80 ◊ **Professionisti** ◊ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, commercianti, cartografi, giuristi, medici, erboristi, carpentieri, pescatori, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 100 corone al mese.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

81-95 ◊ **Possessori** ◊ FI 0.6

Sono i proprietari di navi Bahn-yere e vivono di commercio. Il loro introito mensile può variare da 10 a 60 piastre.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare

- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Navigare
- ◊ Religione
- ◊ Storia
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

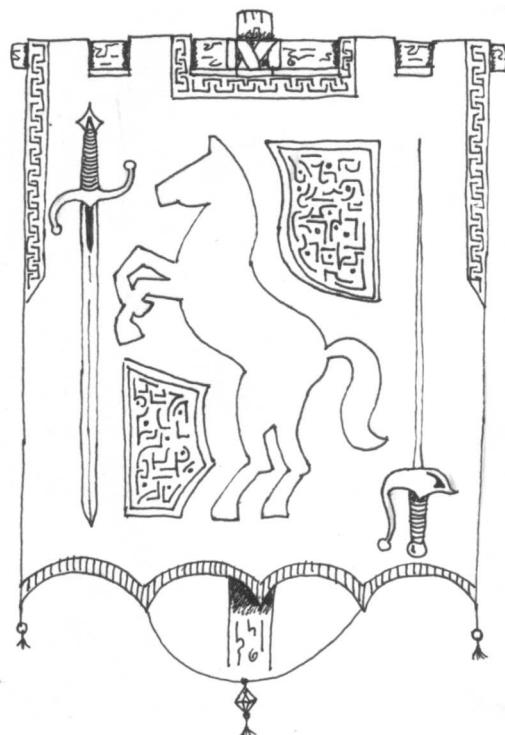
96-00 ◊ **Governatori** ◊ FI 0.7

Sono coloro che sono stati eletti governatori. Guadagnano da 20 a 70 piastre al mese.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Navigare
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione
- ◊ Storia
- ◊ Valutare

2.2 Gli Elfi

2.2.1 Lo Stato Elfico Di Luxi



Lo Stato Elfico di Luxi è abitato dagli elfi Luxi.





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM



Geografia

Lo Stato Elfico di Luxi occupa interamente l'isola di Bahuney, situata a Sud-Ovest dell'Arcipelago. Le coste settentrionali sono abbastanza basse e non eccessivamente frastagliate, il che favorisce l'insediamento e la costruzione di porti.

Il territorio di Bahuney è prevalentemente pianeggiante e coperto da foreste di latifoglie, che diventano in certi tratti impercorribili per via della densità della vegetazione, e macchia.

A Sud, la metà occidentale della costa che si affaccia al Mare Esterno è alta con falesie a picco per via della presenza dei Monti Simeinel, catena lunga circa 600 km, la cui cima più alta è il Monte Shauti (2026 metri).

Altre piccole catene e massicci montuosi punteggiano il territorio, ma nessuna di esse supera i 2000 metri. La costa Nord-Orientale è ricca di bellissime spiagge, molte delle quali inaccessibili da terra, frequentate dai ricchi orientali e dagli stranieri facoltosi durante l'estate (i Luxi odiano abbronzarsi!).

I fiumi sono larghi, lenti e spesso navigabili. Il più importante, il Maisef, attraversa Bahuney da Sud a Nord, nascendo dai Simeinel e sfociando nel Golfo di Levante, nel Mare Interno, per un totale di 1500 km.

La regione sud-orientale dell'Isola, inospitale e scarsamente produttiva, ha una densità di popolazione bassissima ed è abitata da clan di nomadi. I Luxi sfruttano queste caratteristiche utilizzando il territorio come sede di numerose prigioni e di alcuni campi di lavori forzati per detenuti.



Politica

Lo Stato Elfico di Luxi è una monarchia costituzionale ereditaria. Il Re è una persona di grande prestigio, è comandante in capo dell'esercito, detiene il potere esecutivo e svolge compiti istituzionali.

Gli organi legislativi dello Stato sono il Consiglio dei Nobili e il Consiglio degli Anziani. Il Consiglio dei Nobili è formato da 64 membri, ciascuno dei quali è Signore di un Territorio (sul quale però non esercita alcun potere), ed è presieduto dal Re. Il mandato al Consiglio dei Nobili è ereditario e a vita e strettamente legato al titolo nobiliare. Il consiglio degli Anziani è composto da un massimo di 49 Senatori, eletti ogni 10 anni tra tutti gli Elfi che hanno compiuto 100 anni e che hanno un avuto reddito minimo di 60000 Corone nei 10 anni del mandato precedente.

Possono votare tutti coloro che nell'anno in corso hanno compiuto 25 anni e fanno parte di una

famiglia che ha un reddito minimo di 2000 Corone al mese. I piccoli possidenti, gli artigiani e i "poveri" non hanno diritto al voto, ma possono accedervi nel momento in cui, migliorando le loro condizioni, arrivano al reddito minimo.

Il Consiglio degli Anziani detiene il potere legislativo, mentre il consiglio dei Nobili e il Re hanno potere di Veto sulle leggi votate dal Consiglio degli Anziani se queste sono state approvate da una maggioranza inferiore ai due terzi dei votanti. I membri del consiglio dei Nobili possono proporre le leggi ed esprimere pareri sulle proposte del Consiglio degli Anziani, ma non possono votare per la loro approvazione.

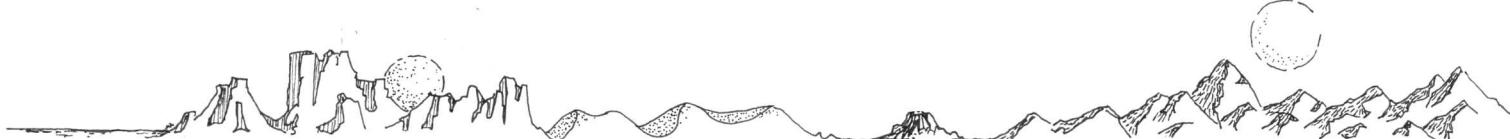
Il Re può nominare 5 ministri di sua fiducia: economia, esteri, difesa, interni, giustizia, scegliendo tre membri del Consiglio degli Anziani e due del Consiglio dei Nobili. I Ministri devono ricevere dopo la nomina il Benestare del Consiglio degli Anziani a maggioranza relativa.

Il Tribunale Maggiore è l'organo che presiede a tutte le attività giudiziarie. È composto da 25 Giudici eletti ogni 3 anni dai Giudici stessi tra tutti i Giudici del Regno che hanno compiuto 100 anni.

I Giudici sono le autorità che hanno il compito di interpretare le leggi, giudicare i crimini ed infliggere le condanne. Qualunque cittadino Luxi di almeno 25 anni può diventare Giudice seguendo un corso gratuito di 3 anni, al quale si accede mediante un esame di ammissione. Durante il corso l'aspirante Giudice deve esibire una condotta di vita integerrima e al termine deve superare una difficilissima prova. L'aspirante giudice viene espulso dal corso se lo si ritiene "indegno". Dopo 25 anni di attività un Giudice può diventare istruttore ai corsi per Giudice. Il Tribunale Maggiore nomina i nuovi Giudici e toglie il mandato ai Giudici che vengono giudicati "indegni", inoltre può giudicare e condannare un membro del Consiglio dei Nobili, del Consiglio degli Anziani, o addirittura il Re. I Consigli in seduta congiunta possono espellere dal Tribunale Maggiore un Giudice che si è ritenuto indegno del suo mandato. Il Ministro della Giustizia ha diritto di parola ma non di voto a tutte le riunioni del Tribunale Maggiore.

Dal punto di vista amministrativo, Luxi è diviso in 64 Territori, ciascuno dei quali è retto da un Sindaco con poteri esecutivi eletto ogni 11 anni e dal Signore del Territorio che ha soltanto compiti di rappresentanza, oltre a far parte del Consiglio dei Nobili.

La Capitale dello Stato di Luxi, Pert, è la sede di tutti i Consigli, nonché del Palazzo del Re.



RADIX MALORUM

Le donne possono entrare a far parte di qualunque organo istituzionale escluso il Consiglio dei Nobili e hanno gli stessi diritti degli uomini di pari censio ed età.



Esercito e Armi

L'esercito Luxi non è particolarmente potente né numeroso. Il suo compito principale è quello di mantenere l'ordine pubblico collaborando con i Giudici. Le città Luxi più importanti sono però fortificate da spesse mura.

I Luxi non sono amanti delle armi e dei combattimenti, preferendo in caso di guerra affidarsi ai loro alleati. Praticano però volentieri (è quasi uno sport nazionale) la scherma, con la Sciabola Elfica, il Fioretto, e la Spada.

Capita spesso di trovare tra le fila del piccolo esercito cavalieri di notevole bravura ed eleganza, tanto che esiste una leggenda che narra che l'equitazione è insegnata ai Luxi direttamente dal Dio dei Venti. Esiste inoltre un corpo speciale di spie e guastatori di cui si sa soltanto che viene addestrato in maniera esemplare dai migliori maestri Orientali e in cui è pressoché impossibile entrare (si viene scelti in seguito a segnalazione). Di notevole importanza è la Marina, che svolge in tempo di pace funzioni di polizia e controllo su tutta la parte est del Mare Interno.



Economia

Le coste basse al settentrione e la presenza di fiumi in pianura giustificano l'importanza dei settori economici del commercio navale, della pesca, dell'agricoltura estensiva in prossimità dei corsi d'acqua.

La flotta mercantile è importantissima sia per il commercio interno che per quello estero. Nel Golfo di Levante si pescano pesci azzurri e pesce pregiato, destinato prevalentemente al mercato interno. L'artigianato copre interamente il fabbisogno dei trasporti via acqua per quanto riguarda la produzione di imbarcazioni. Gli stessi Chire ammirano l'operato dei carpentieri Luxi, le cui barche e navi sono famose per eleganza ed affidabilità.

Fiorenti l'allevamento del baco da seta e degli ovini da lana, che forniscono materia prima per la produzione di vestiti e tessuti pregiati, che assieme alle barche sono la principale voce delle esportazioni.

Gli allevatori Luxi sono famosi per i loro cavalli di razza purissima, che spesso vengono comprati

a caro prezzo dai nobili, dai borghesi più ricchi e dai Re, anche stranieri.

Tra gli altri prodotti: ortaggi, cereali (soprattutto grano), frutta, vini pregiati, birra, liquori (anche esportati).

I Luxi importano metallo grezzo e armi da Terranova e dalle Terre Orientali, materiale magico da Dyshu Thandy, macchinari da Loydi-Genya, spezie e profumi da tutto l'Arcipelago. Al Re è destinata una parte del gettito fiscale, mentre i nobili vivono delle rendite terriere.

Magia

La principale Accademia di Magia si trova a Silays ed è retta da un Arcimago. Le scuole insegnate nel territorio sono Illusionismo, della quale i Luxi sono maestri, ed Esistenza.

Poiché la retta di frequenza è molto elevata, alle Accademie possono accedere soltanto i nobili e i borghesi ricchi (min. 0.6 di fattore istruzione) oppure i meno abbienti che vengono presentati e "sponsorizzati" da un Nobile o da un Borghese, che paga loro i corsi. Per costoro è motivo di grande orgoglio e prestigio avere un "pupillo" che si distingue nelle arti magiche. Per accedere ai corsi è comunque necessario superare un esame di ammissione.

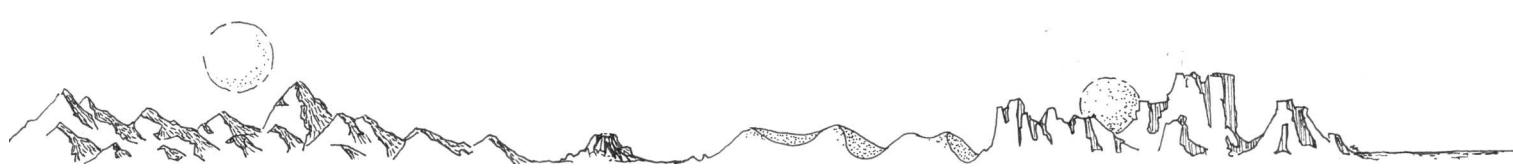
Religione

I Luxi sono generalmente indifferenti alle questioni religiose, tanto che non esiste una vera e propria religione di stato. Molti di loro professano comunque un culto che identifica in un Dio detto Mildril l'essenza delle cose e l'origine di tutto. Le loro ceremonie sono di fatto sedute di meditazione collettiva, presiedute da un Sacerdote, durante le quali cercano di mettere in contatto l'essenza del loro corpo con l'essenza dello spirito, quindi con il Mildril stesso, cercando l'armonia Suprema e la Bellezza Cosmica. Non sono rare le occasioni in cui piccole comunità organizzano ceremonie di tipo tantrico.

I Luxi tollerano tutte le altre religioni, tanto che è facile trovare a fianco ad un Tempio di Mildril templi della Terra costruiti dagli elfi Umbra oppure chiese Rileane. Le regole di tipo religioso prevedono soltanto il rispetto per il prossimo e consigliano l'amore libero, che aiuta "a trovare l'armonia delle Cose e a Canalizzare lo Spirito verso il Mildril" come citato nel principale libro "sacro" chiamato "Il Libro delle Essenze".

La religione condanna comunque i rapporti fra consanguinei; inoltre molti Elfi Luxi che sono en-

2.2. GLI ELFI

*Elfa Luxi*

trati in contatto con la religione Rileana non sono molto d'accordo col principio dell'amore libero, specie quando hanno mogli giovani, carine ed inquiete.

Moda, cultura, costumi

Tutti i Luxi tendono, per una questione di cultura, se ne hanno la possibilità, a curare molto



il loro aspetto fisico, l'abbigliamento, la pettinatura, il trucco, le movenze, il portamento. Sono caratteristiche le loro parrucche bianche legate sulla nuca da un fiocco nero o azzurro, il fondo tinta bianco col quale i Luxi di carnagione meno chiara si truccano il viso e la tintura rossa con la quale mettono in risalto il disegno delle labbra. I ricchi (non c'è praticamente distinzione tra nobili e borghesi) si vestono con abbondanza di pizzi e merletti, con ampi colletti e maniche.

Gli elfi Luxi godono della fama, assolutamente giustificata, di "belli" ed "esteti". Coloro che ne hanno la possibilità coltivano infatti le abitudini del libertinaggio e della "ricerca del bello" in senso assoluto, complice la religione. I ricchi organizzano spesso feste con balli a cui partecipano personalità di rilievo. Non è raro che tali feste degenerino in qualcosa che agli occhi di Levanti e Rileani può essere considerato scandaloso, ma che per gli elfi Luxi è assolutamente normale. I Sacerdoti Rileani che vivono a Bahuney tentano costantemente di opporsi a tali costumi, senza riuscirvi, tanto sono radicate queste abitudini nella cultura e nella mentalità Luxi.

L'arte in tutti i suoi aspetti è tenuta in grande considerazione, anche se per questioni economiche sono pochi coloro che possono goderne appieno. I meno ricchi si accontentano di organizzare feste di paese o nelle locande, al ritmo di danze popolari, durante le quali i giovani e le giovani non ancora sposati formano coppie spesso destinate a durare una sola notte.

Visto che è semplice per un giovane o una giovane Luxi fare "esperienza", i Luxi sono famosi per essere bravi amatori. L'esperienza in questo settore è tenuta in grande considerazione per la scelta dello sposo o della sposa. Una volta sposati, i Luxi diventano monogami, ma le "scappatelle" sono quasi sempre tollerate se giustificate (es. malattia di un partner, viaggi, lontananza).

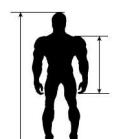
Gli sport più praticati dai ricchi sono la scherma e l'equitazione; i meno fortunati organizzano tornei di combattimento col bastone, gare di corsa, gare a cavallo senza sella.

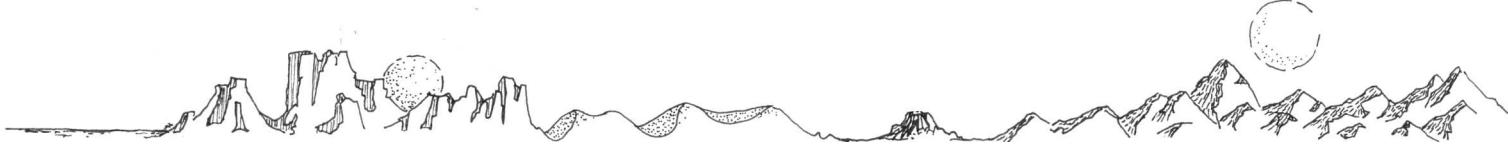
Importante la presenza a Bahuney di una minoranza di Elfi Umbra che spesso lavorano come servi o si mischiano alla popolazione meno abbiente, tanto che sono disprezzati dai ricchi, per i quali "Umbra" è sinonimo di "Servo" o "Pezzente".

La Lingua ufficiale è l'Elfico, nella sua caratteristica variante dal suono dolce e flautato.

Caratteristiche fisiche

I Luxi di sesso maschile sono alti in media





1.80, magri e asciutti. Sono di aspetto delicato e hanno lineamenti molto dolci. Generalmente hanno un portamento elegante e felino, tanto che agli occhi degli altri abitanti dell'Arcipelago risultano "effeminati".

Le donne Luxi hanno una figura molto sottile e sinuosa, un modo di muoversi molto sensuale ed emanano un particolare sex-appeal. Sia gli uomini che le donne hanno le caratteristiche orecchie a punta, la carnagione chiarissima, quasi albina, gli occhi di un azzurro brillante molto chiaro e i capelli scuri e lisci.

Come per tutti gli elfi, il loro invecchiamento si svolge in due fasi: durante la prima, che va dalla nascita a circa 25-26 anni di età, crescono e si sviluppano come gli esseri umani; dopodiché, nella seconda fase, il loro invecchiamento rallenta tanto che 5 dei loro anni corrispondono circa ad 1 anno di età degli umani, consentendo loro di raggiungere facilmente un'età di 200-250 anni.

La loro longevità è compensata da una scarsa fertilità: una famiglia elfica arriva a procreare al massimo 2-3 figli nel corso della vita.

Gli elfi sono in grado di vedere al buio purché questo non sia totale (realizzando un normale TOSS).

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	22	3
AGI	20	3
COS	16	5
FOR	20	3
BEL	22	12
CAR	20	3

Abilità di razza

- ◊ Resistenza al caldo 4
- ◊ Visione Notturna
- ◊ Sedurre 3

Classi sociali e abilità di Classe Sociale

01-09 ◇ Contadini ◇ FI 0.3

Coltivano campi ed allevano bestiame. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◊ Ammaestrare

- ◊ Carpenteria
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Resistenza alla fatica

10-19 ◇ Pescatori ◇ FI 0.3

Vivono della pesca e dello sfruttamento del mare e dei suoi proventi. Producono cibo per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◊ Carpenteria
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Controllo respirazione
- ◊ Fare nodi
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Navigare
- ◊ Nuotare
- ◊ Orientamento

20-29 ◇ Cacciatori ◇ FI 0.3

Vivono della caccia dei suoi proventi. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare da 2 a 8 corone al mese.

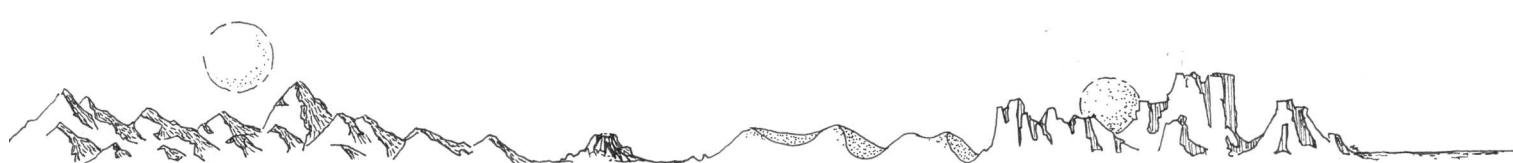
- ◊ Allarme
- ◊ ADT o ADL
- ◊ ATC o ABC
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Fare nodi
- ◊ Fiutare
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare tracce
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Muoversi in silenzio
- ◊ Trappole
- ◊ Udire

30-59 ◇ Professionisti ◇ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, giuristi, cartografi, erboristi, carpentieri, medici, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 40 corone al mese.

- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

60-89 ◇ Benestanti ◇ FI 0.6



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Praticano molteplici mestieri. Hanno grandi esercizi commerciali, come alberghi, gioiellerie, medi allevamenti e via dicendo, che gli forniscano gran parte del reddito, variabile tra 15 e 300 corone al mese.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione
- ◊ Storia
- ◊ Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

90-95 ◊ **Borghesi ricchi** ◊ FI 0.7

Sono proprietari di molteplici attività, in cui investono il proprio capitale. Sono perlopiù banchieri, armatori, grossi allevatori, possessori di miniere, mercanti di schiavi, ecc. Ricavano al mese da 100 a 3000 corone.

- ◊ ATL
- ◊ ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

96-99 ◊ **Nobili** ◊ FI 0.8

Hanno estesi possedimenti terrieri ed attività collegate ad essi. Possono ricavare, a seconda del rango, da 500 a 3000 corone al mese.

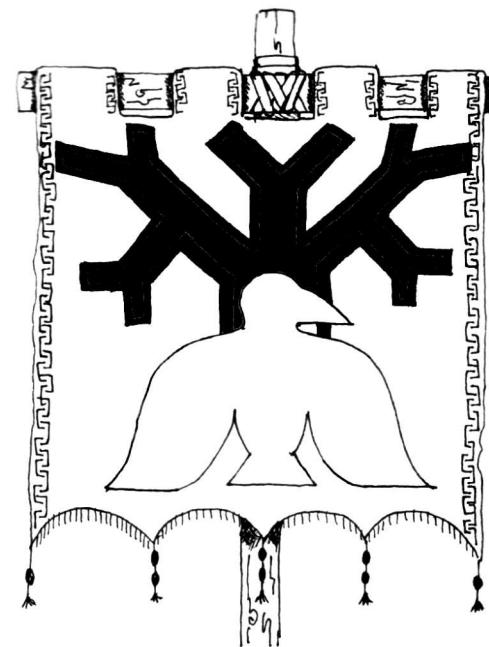
- ◊ ATL
- ◊ ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale

100 ◊ **Re** ◊ FI 0.8

Una parte dell'erario è destinata a foraggiare la famiglia reale. Il re (e la sua famiglia) hanno un introito mensile fisso di 3000 corone al mese.

- ◊ ATL
- ◊ ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi o quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Galateo
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale

2.2.2 Umbrosa



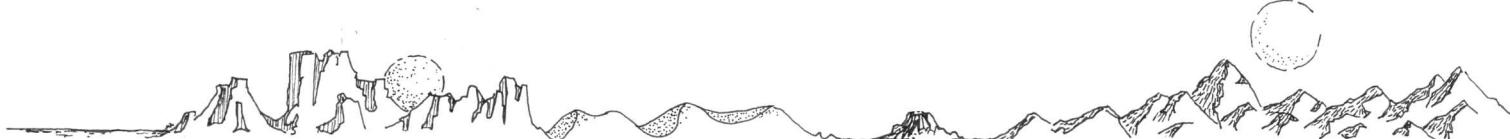
Gli elfi Umbra vivono nel territorio di Umbrosa

Geografia

Il territorio di Umbrosa copre la quasi totalità dell'isola di Malagana. A Nord confina con le terre brulle (Tehramala) dove sono dislocate le tribù orchesche.

Le coste si presentano alte e frastagliate in tutta la zona Nord-Ovest e Nord-Est mentre degradano più dolcemente verso Sud (da Capo Ponente ad Est e Punta Mow-Lentys a Ovest sino alla Baia delle Grandi Corna). Il territorio si innalza progressivamente da Sud a Nord ma non supera





mai la quota massima di 837 metri, raggiunti da Punta Alta.

Il clima è caratterizzato da inverni rigidi e nevosi ed estati tiepide, ma a Sud una corrente calda (Kahl-Henty) concede temperature più miti.

Tutto il territorio è coperto dalla grande foresta di Segram (alberi dal tronco largo coi rami che si estendono orizzontalmente) che formano una sorta di pianura di fronde, in alcune zone così fitta da poterci camminare. Queste pianure si sviluppano ad altezze differenti, a circa 10 metri l'una dall'altra, fino a raggiungere punte di 50-60 metri.

Le città vengono erette sulle pianure dei Segram e spesso distinte in città alte e città basse a seconda del livello su cui sono dislocate.

La capitale Jar-Gelar sorge nell'entroterra sulla riva del fiume Maj-Jiahn. Le città di Sey-yan, Mut, e Felyan sono le città di frontiera che dividono Umbrosa dalla terra degli Orchi. Altre città molto importanti sono Kella, Elra, Fey, Partica e Syray.

Circa al centro della Foresta cresce il Grande albero della Vita (Sahmatha) il cui tronco ha 50 metri di diametro alla base ed è alto più di 120 metri.

I corsi d'acqua che sfociano su ogni costa sono di piccola portata. Il Maj-Jiahn, il grande fiume che nasce nei monti Thyan (nella terra degli orchi) e che sfocia al centro della Baia delle Grandi Corna è il fiume più importante ed è quasi interamente navigabile da Jar-Gelar fino alla foce. Tutti i fiumi sono generalmente calmi ma durante la stagione delle piogge e col disgelo divengono tumultuosi ed a causa delle piene del Maj-Jiahn si verificano delle inondazioni che fertilizzano il terreno.

Politica

Umbrosa è una sorta di repubblica democratica, amministrativamente divisa in 6 zone, i cui organi principali sono il Consiglio degli Anziani e l'assemblea del Popolo. Il Consiglio è composto di 40 membri e il più anziano di essi è il presidente. Viene eletto ogni 15 anni fra coloro che hanno più di 100 anni di età.

Il Consiglio avoca a sè il pieno potere giudiziario quale sommo tribunale. Il Consiglio nomina un giudice primario per zona con il compito di amministrare la giustizia.

In realtà i Giudici sono anche i "creatori" della legge poiché esistono pochissime norme scritte per lo più religiose. Essi quindi giudicano in base all'equità ed ai precedenti giudiziari. Le udienze

avvengono di solito a porte chiuse e si è ammessi mediante iscrizione ad un'apposita lista. Le decisioni dei giudici sono appellabili presso il Consiglio degli Anziani che per ogni diatriba nomina quattro giudici fra i suoi membri.

L'Assemblea è composta da 60 membri, 10 per ogni zona, ed è eletta ogni dieci anni fra i maggiorenni di 45 anni. L'Assemblea detiene il ruolo diplomatico ed il potere Amministrativo Centrale, che esercita demandando l'amministrazione di ogni zona ad un commissario. All'interno di ogni zona i 10 membri dell'Assemblea sono eletti a suffragio universale. L'Assemblea nomina anche i generali posti a capo dell'esercito e, in caso di guerra, i suoi componenti sono ridotti da 60 a 6 (uno per zona).

Esercito e Armi

L'esercito Umbra è una sorta di corpo d'élite poiché preposto alla sola difesa dell'isola e quindi addestrato a combattere nella foresta. Esso è famoso per la bravura dei suoi arcieri.

È diviso in 6 bracci, uno per ogni zona, ognuno dei quali è comandato da un generale eletto dai 10 membri zonali dell'Assemblea. Ogni braccio è diviso in 3 mani (fanti, arcieri e cavalieri) ognuna con un proprio comandante.

Direttamente dall'Assemblea dipendono la flotta, composta da due onde, ognuna comandata da un ammiraglio e il corpo dei Cavalieri del Cielo che usano i Reptis come cavalcatura e sono solitamente armati con gli archi elfici.

Chiunque può entrare a far parte dell'esercito se è abbastanza in gamba. L'unico corpo elitario è quello dei Cavalieri del Cielo poiché è necessario un grande affiatamento tra cavalcatura e cavaliere per cui i Reptis vanno addestrati da quando sono cuccioli. Entrare in armi è motivo di orgoglio per il prescelto; a nessuno è precluso il raggiungimento di un alto grado.

Ogni generale, eletto a vita, provvede ad istituire scuole d'armi in ogni zona al fine di addestrare i giovani all'uso di: Spada, Spada Bastarda, Alabarda, Arco Elfico e alle tecniche di "combattimento nascosto".

In tempo di pace l'esercito svolge mansioni di ordine pubblico sotto il comando del primo giudice. Il compito di difendere le città dagli attacchi dal suolo è affidata al corpo dei Ranger, che tramandano il mestiere di padre in figlio. Questa carica e quella di sciamano sono le sole cariche ereditarie ammesse, per via della lunga preparazione necessaria a svolgere il compito e per il fatto che solo pochi accetterebbero di vivere al suolo.





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Gli arcieri sono spesso assoldati a caro prezzo, come mercenari, dagli eserciti stranieri.

Sotto la città di Kella, a livello del Suolo, si trova l'accademia di Arti Marziali più importante dell'isola.

Economia



Gli elfi Umbra sono un popolo quasi totalmente autarchico, le uniche esportazioni riguardano una sorta di lattice bianco e gommoso (Sute) secreto dai Segram ed utilizzato per impermeabilizzare le imbarcazioni; i funghi la cui raccolta è incentivata dalla loro proliferazione che se non fosse tenuta sotto controllo impoverirebbe troppo la foresta; e i gioielli prodotti a partire dall'oro presente nei fiumi, di cui gli Umbra sono degli abili lavoratori.

L'economia si basa sugli scambi interni e l'agricoltura è incentrata sulla semplice raccolta.

Ogni 6 mesi tutti gli Umbra versano alla Gabella Zonale una tassa corrispondente a circa il 30% degli introiti semestrali. Un terzo della stessa viene inviato all'assemblea per l'amministrazione centrale e per gli eserciti non dipendenti dalle Zone. I restanti due terzi vengono amministrati dal delegato di Zona, che li ripartisce, a seconda delle esigenze, fra amministrazione zonale ed esercito zonale.

Un'altra tassa, nella misura del 5% semestrale, viene versata direttamente al consiglio degli anziani per l'amministrazione della giustizia.

Gli unici cittadini a non pagare le imposte sono i soldati, gli sciamani, i Ranger ed i primi giudici, ai quali viene versata una somma mensile già decurtata delle imposte.

Gli esportatori sono inoltre tenuti al pagamento di una tassa di carico a seconda del peso e del valore della merce trasportata.

Per quanto non esista una sostanziale speranza fra le varie classi sociali è da notare che le famiglie dei raccoglitori di Sute e dei gioiellieri sono le più ricche ed importanti e riescono ad influire non poco sulla politica del regno.

Senza influsso politico ma importanti per l'economia sono i fabbricanti di archi Elfici rinomati in tutte le terre conosciute.

L'unica importazione degna di nota è quella del metallo per armi ed armature dalla terra degli orchi poiché gli Umbra non possiedono giacimenti minerari particolarmente ricchi.

Religione



Gli Umbra riconoscono come divinità la Gran-

Icona umbra



de Madre Terra, creatrice di tutta la vita e dispensatrice di morte. Questa fede li rende molto attaccati e rispettosi della natura e di tutte le creature viventi (ad eccezione dei Krenay poiché si dice che siano sfuggiti "all'abbraccio della Dea").

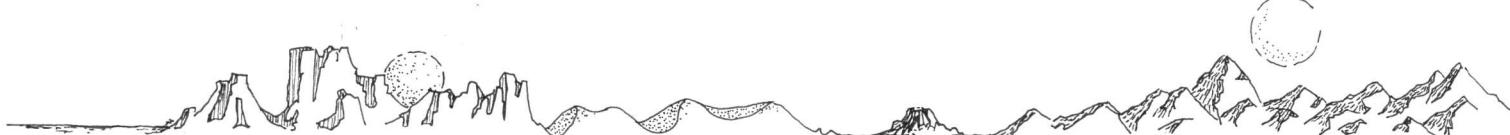
Le altre religioni sono tollerate. In alcune città costiere occidentali esse sono professate ma risentono notevolmente dell'influsso dell'antica religione divenendo così delle specie di ibridi. Molte regole religiose sono riprese dal Consiglio e trasformate in leggi.

Il Capo della Religione è il Signore dell'albero della Vita (Shay-Han) che trasmette la sua carica ad un prescelto, prima di morire, con un rito sacro che riunisce tutti gli Umbra ai piedi dell'albero della vita.

Altra occasione di riunione ai piedi dell'albero è la festa di primavera che si tiene il primo giorno di Kalhentee. Generalmente le festività sono legate al mutare delle stagioni e le ceremonie vengono celebrate dallo sciamano di ogni città.

Quando gli Umbra uccidono un animale per cibarsene è usanza recitare una preghiera.

Quasi tutti gli Umbra si recano almeno una



volta nella vita presso la Roccia (nell'isola di Norda) dove si dice sia stato sepolto Shalaran, portavoce degli Elfi quando ancora Luxi e Umbra erano un solo popolo e principale fautore della pace con gli Umani.

La carica di Sciamano, il Sacerdote del culto della Grande Madre, è ereditaria.

Magia

Ad Umbrosa esistono 3 scuole di magia: la Stregoneria, l'Elementalismo e l'Esistenza. Esse sono insegnate da 3 accademie aderenti al Conclave ma non direttamente dipendenti da esso.

Le 3 accademie sono situate nelle città di Mut e Kella e nella capitale Jar-Gelar. L'accademia di Mut è retta da un Arcimago. Ammessi all'accademia sono solitamente i benestanti (Fattore Istruzione 0.5) ma ogni anno avviene una gara fra tutti gli aspiranti che non possono permettersi di pagare le rette ed ogni accademia ne sceglie 3.

La magia viene insegnata anche dalle famiglie, previa comunicazione alle autorità. L'insegnamento in famiglia non permette comunque di raggiungere un alto grado di abilità magica.

La scuola di Stregoneria è considerata la più prestigiosa. La scuola della Necromanzia, invece, è bandita dal Regno. Chi venisse scoperto nel suo utilizzo sarebbe sottoposto a giudizio del consiglio; la massima pena che può essere inflitta è l'esilio.

Moda, cultura, costumi

Gli Umbra sono un popolo molto sobrio e molto fiero della sua sobrietà. Le occasioni mondane sono ben poche e non capita spesso che si organizzino feste, eccezion fatta per i matrimoni.

Le classi sociali sono di fatto chiuse e le attività sono tipiche per ogni classe. Sono pochi coloro che possono concedersi grandi svaghi e questi sono immancabilmente i ricchi. Essi di solito organizzano la caccia notturna al Krenay, per cui è necessario essere guidati da un Ranger. Le femmine ritengono, forse a ragione, che sia un passatempo stupido, data la pericolosità di queste lucertole umanoidi. Non è infatti infrequente che in queste battute di caccia, che si svolgono al suolo, qualche ricco elfo ci lasci la pelle.

Il ceto medio preferisce trascorrere le nottate in osteria a bere e ad ascoltare musici girovaghi. Fra i più giovani è frequente un gioco chiamato "Mamakowa" dove due o più persone hanno il

Haryell, Elfa Umbra



compito di trovare gli altri partecipanti, nascosti, prima che questi raggiungano la "casa" dei cercatori.

Le donne, nel loro tempo libero, si cimentano in un gioco il cui scopo è cercare di far cadere dei sassi colorati (nero, rosso e verde) all'interno di caselle, ciascuna delle quali avente un determinato punteggio.

Gli Umbra sono un popolo sessualmente libero, anche se strettamente monogamo. Un Umbra, nel corso della sua pur lunga vita, genera al massimo 2-3 figli, data la scarsa fertilità delle coppie.

Gli abiti, scuri, sono ricavati da pelli, lana o fibre vegetali grezze. È frequente l'uso del cappuccio, soprattutto in inverno.

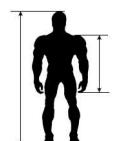
Sia le donne che gli uomini portano pantaloni; se la temperatura lo permette le donne indossano corte gonne e gli uomini perizomi che arrivano fino a metà della coscia.

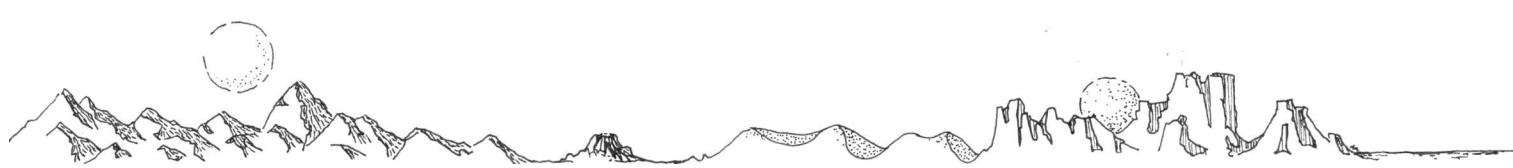
Caratteristiche fisiche

Gli Umbra hanno statura medio-alta (altezza media 1.75 m), e non sono eccessivamente robusti. Il loro aspetto è gradevole, hanno solitamente capelli scuri e occhi chiari, la carnagione naturalmente chiara (ma è diffusa l'usanza di abbronzarsi).

Sono in grado di vedere al buio purché questo non sia totale (Con un TOSS).

Il loro ciclo vitale si svolge in due fasi: durante la prima, che va dalla nascita a circa 25-26 an-





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

ni di età, crescono e si sviluppano come gli esseri umani; dopodiché, nella seconda fase, il loro invecchiamento rallenta tanto che 5 dei loro anni corrispondono circa ad 1 anno di età degli umani. Gli elfi facilmente arrivano ad un'età di 200-250 anni.

Come i Luxi, la loro prolificità è molto bassa; essi arrivano ad avere massimo due o tre figli per coppia.

La lingua ufficiale è l'Elfico.

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	22	3
AGI	20	3
COS	16	5
FOR	20	3
BEL	22	12
CAR	20	3

Abilità di razza

- ◊ Resistenza al freddo 6
- ◊ Scalare 3
- ◊ Visione Notturna

Classi sociali e abilità di Classe sociale

01-04 ◇ Contadini ◇ FI 0.3

Sfruttano le risorse naturali dei boschi. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◊ Carpenteria
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Resistenza alla fatica

05-19 ◇ Pescatori ◇ FI 0.3

Vivono della pesca e dello sfruttamento del mare e dei suoi proventi. Producono cibo per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 20 scudi al mese.

- ◊ Carpenteria
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Controllo respirazione

- ◊ Fare nodi
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Navigare
- ◊ Nuotare
- ◊ Orientamento

20-35 ◇ Cacciatori ◇ FI 0.3

Vivono della caccia e dei suoi proventi. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare da 2 a 8 corone al mese.

- ◊ Allarme
- ◊ ADT o ADL
- ◊ ATC
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Fare nodi
- ◊ Fiutare
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare tracce
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Muoversi in silenzio
- ◊ Trappole
- ◊ Udire

36-39 ◇ Sciamani ◇ FI 0.7

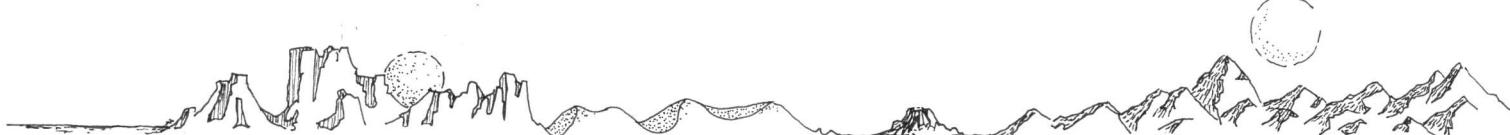
Sono custodi della memoria e dei riti religiosi dei clan. Vivono di ciò che viene loro offerto dal popolo e della raccolta di erbe e dei loro prodotti. Il loro introito può variare da 1 a 50 scudi al mese.

- ◊ Alchimia
- ◊ Astronomia
- ◊ Astrologia
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Medicina
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione

40-59 ◇ Ranger ◇ FI 0.5

Vivono di caccia e raccolta e della paga data loro dal Commissario di Zona. I loro introiti variano da 2 a 20 corone al mese.

- ◊ Allarme
- ◊ Alchimia
- ◊ ATC
- ◊ ADT
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Fare nodi
- ◊ Fiutare
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare tracce



- ◊ Individuare trappole
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Muoversi in silenzio
- ◊ Orientamento
- ◊ Trappole
- ◊ Udire

60-85 ◇ **Professionisti** ◇ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, giuristi, cartografi, erboristi, carpentieri, medici, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 30 corone.

- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

86-95 ◇ **Benestanti** ◇ FI 0.6

Praticano molteplici mestieri. Hanno grandi esercizi commerciali, come alberghi, gioiellerie, medi allevamenti e via dicendo, che gli forniscano gran parte del reddito, variabile tra 15 e 150 corone al mese.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Danzare
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Religione
- ◊ Storia
- ◊ Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

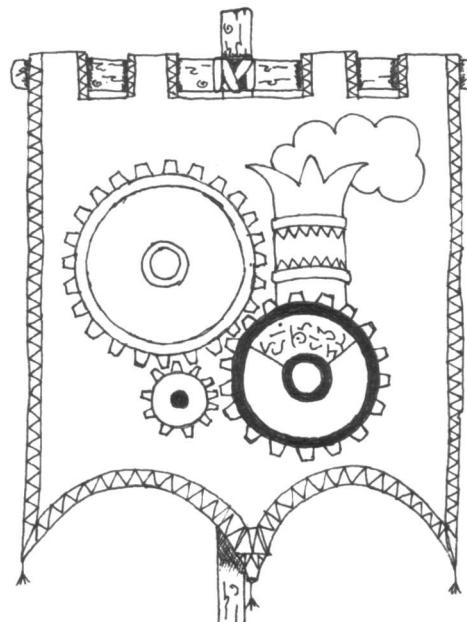
96-100 ◇ **Borghesi ricchi** ◇ FI 0.7

Sono proprietari di molteplici attività, in cui investono il proprio capitale. Sono perlopiù banchieri, armatori, grossi allevatori, possessori di miniere, mercanti di schiavi, ecc. Ricavano al mese da 100 a 2000 corone.

- ◊ ATL
- ◊ ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Danzare
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

2.3 Gli Gnomi

2.3.1 Loydi-Genya



Gli gnomi sono divisi in due etnie, Beedha e Kunetha, che condividono il territorio di Loydi-Genya.

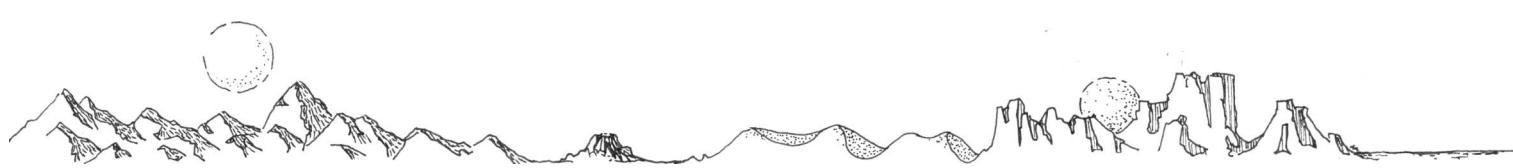
Geografia

Loydi-Genya è abitata da due etnie di gnomi: i **Beedha** e i **Kunetha**. Essa è un'isola molto particolare, la sua morfologia è stata modificata dai suoi operosi abitanti moltissimo tempo fa. Ora è costituita dall'enorme altopiano di Tahula che la occupa quasi interamente. Solo le coste non hanno subito modifiche ad eccezione della zona Sud-Est dove sorge la principale città Loy (abitata quasi totalmente dai Kunetha). Essa è l'unica città sull'isola principale nonché unico porto, e unica città con un nome normale. Le altre città F12, B32, K47, e la capitale A1, sorgono ognuna su un'isola dell'Arcipelago a Sud-Est.

Le isole, fra loro e con la terraferma, sono unite da mastodontici ponti fatti in un materiale sconosciuto, e la cui costruzione ogni gnomo attribuisce alla propria famiglia. I ponti sono alti circa 100 metri s.l.m., larghi 40 metri e ricoperti da una fitta vegetazione che ne riduce notevolmente la carreggiata (circa 5 m).

Al centro dell'altopiano vi è un vastissimo lago perfettamente e stranamente circolare da cui si dipartono nove fiumi Vyl, Ta, Nuhra, Laoh, Ossy,





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Teesy, Vehra, Mowra, e Laska. Questi precipitano dall'altopiano da un'altezza di 140 metri e formano dei laghi così piccoli da far supporre che l'acqua scenda direttamente nel sottosuolo. Sia l'altopiano che le coste sono coperti da una fitta foresta pluviale.



Politica

Loydi-Genya è una sorta di repubblica democratica fortemente burocratizzata. Per quanto riguarda i Beedha, gli organi principali sono le due Camere: la camera del commercio con 100 membri eletti a suffragio universale fra le 1000 famiglie di commercianti; e la camera degli inventori composta da 10 membri volontari. Nel caso non vi siano volontari o ve ne siano troppi (ipotesi pressoché impossibile, dato che a nessun inventore interessa la politica) la camera del Commercio provvede a integrare o a tagliare l'altra camera.

Le decisioni sono prese dalla Camera del Commercio e devono avere il benestare dell'altra camera (che di solito approva qualunque mozione o progetto senza neanche leggerlo). La Camera del Commercio affida poi l'attuazione del programma a Commissioni; solitamente in numero di 10: Edilizia, Trasporti, Idrica, Esteri, Istruzione, Relazioni Interne, Mineraria, Tessile, Caccia e Pesca, Brevetti. Ogni Commissione è a sua volta divisa in Sottocommissioni, che saranno a loro volta divise in Sotto-sottocommissioni, e via dicendo. Da menzionare sono: la commissione Brevetti che deve decidere a chi appartiene la paternità di un'invenzione contesa fra più gnomi (caso abbastanza frequente) e la Commissione Relazioni interne che gestisce i rapporti con i Kunetha a cui propone i programmi che li riguardano.

Il consiglio dei Kunetha, composto dai Capoclan dei 20 clan, deve esprimere il suo parere, che non è comunque vincolante. Inoltre il consiglio elegge tre candidati fra i suoi membri, tra i quali la camera del Commercio eleggerà il Supremo Comandante Militare che riunirà a sé tutti i poteri in caso di guerra.

I Kunetha sono divisi in 20 Clan che abitano la città di Loy, sono fortemente uniti e le lotte fra clan sono rare. Sono dotati di una lungimiranza sconosciuta ai Beedha ma sono considerati una sorta di reietti.



Esercito e Armi

L'esercito è il più malandato di tutte le terre conosciute, ma è tenacissimo. Non vi è un vero

addestramento militare, ma tutti sanno usare le armi da taglio corte: daga, pugnale, stiletto.

Ciò che rende "temibile" l'esercito gnomico è la presenza di stranissimi macchinari bellici (carri armati, carri anfibi, navi corazzate a vapore, lanciafrecce a ripetizione ed armi da fuoco) che rendono imprevisto, anche per gli stessi gnomi, l'esito della battaglia.

Il Comando è affidato al supremo comandante ai suoi due generali che scelgono i capi delle sette divisioni di: fanteria, cavalleria, artiglieria, corazzate anfibi, corazzate terrestri, corazzate marine e guastatori. Dato lo scarso utilizzo per pochi conflitti che hanno visto partecipi gli gnomi, tali macchine presentano spesso delle disfunzioni più o meno catastrofiche.

Economia

I Beedha commercianti producono e scambiano pressoché qualunque tipo di merce, dai generi alimentari ai gioielli, utilizzando le macchine degli inventori per passare dalla materia prima al prodotto finito. Allevano principalmente bovini, ovini e fortral da cui ricavano pelle, latte e carne. I Kunetha allevano suini. È fiorente anche la gestione di bordelli.



Le esportazioni riguardano tutte le merci ma in maggior misura l'erba Cucha (una droga allucinogena molto gradita ai Chire), tabacco, the e alcune invenzioni (ad esempio il "Su e Giù" della città di Rylex). Le importazioni sono limitate ai metalli.

Le invenzioni degli gnomi, sorprendentemente, funzionano, anche se a volte sono molto grandi e il loro utilizzo molto complicato. Quelle più complesse rimangono invece al livello di progetto perché vengono considerate irrealizzabili anche per la mancanza dei materiali dotati delle caratteristiche meccaniche richieste dal progetto.

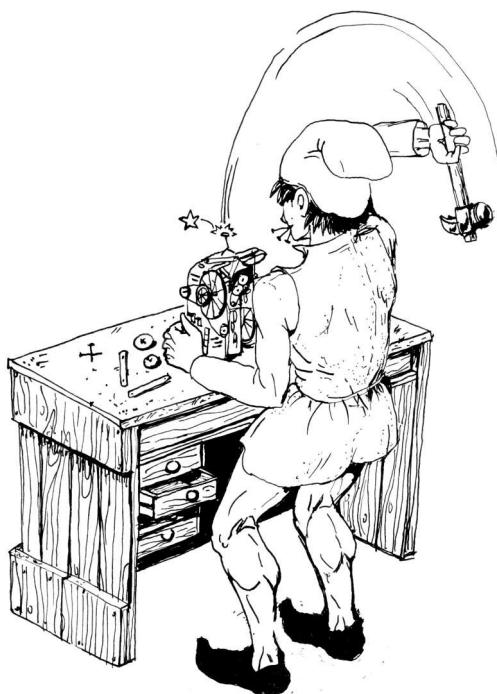
Alcune invenzioni particolarmente complicate possono essere messe in funzione solo dagli gnomi, nonostante neanche loro sappiano come.



Religione

Gli gnomi sono ateti, tutt'al più agnostici; uno gномо che professi una fede religiosa viene solitamente deriso ed emarginato.

I morti vengono cremati in grossi inceneritori di rifiuti presenti in ogni città, chiamati Skalhatoowy.

*Gnomo Beedha al lavoro***Magia**

La magia viene insegnata in accademie, a de- renti al Conclave, aperte gratuitamente a tutti i ceti sociali e a tutte le età (non è raro trovare qualche gnomo anzianotto che frequenta le accademie).

Gli insegnanti vengono scelti dal Conclave, solitamente fra maghi gnomi dato che le altre razze trovano difficoltà ad abituarsi al modello scolastico seguito dagli gnomi. Le accademie impartiscono gli insegnamenti di Demonologia, Illusionismo, Esistenza.

**Moda, cultura, costumi**

Gli gnomi vestono abiti pratici leggeri dai colori sgargianti. I Kunetha sono soliti portare collane e orecchini vistosi. Le città sono costruite su più livelli con passeggiate coperte e ponti di corda ad unire livelli e settori. Il "Su e giù" è il mezzo più usato per cambiare livello.

Le strade sono illuminate da strani globi che emanano una luce color ambra, e che non si possono né spegnere né rompere. Questi globi si accendono automaticamente all'imbrunire; nessuno gnomo sa come funzionino ma nessuno vuole ammetterlo.

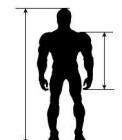
I giovani gnomi vengono istruiti dalla propria

famiglia o dal clan secondo le proprie inclinazioni.

Gli gnomi (e le gnomine) apprezzano moltissimo la bellezza "esotica" delle razze umana ed elfica.

I passatempi preferiti sono: il gioco d'azzardo, la frequentazione dei bordelli sia per gnomi che per gnome, la morra (gioco molto sentito, che causa delle incomprensioni che sovente sfociano in accoltellamenti non punibili come crimini) e lo Skowdee-Askhu-Ryow detto anche "buio matto" di cui esiste addirittura un campionato.

Questo gioco si svolge all'interno di un campo circolare di 10 metri di raggio coperto da una cupola per far sì che vi sia un buio totale. All'interno del campo da gioco 50 gnomi devono cercarsi, catturarsi e tramite prese dolorose costringere l'avversario alla resa. Colui che si arrende perde un punto in classifica, chi costringe alla resa ne guadagna uno. Il gioco prosegue finché un solo gnomo non rimane in piedi. Il campo da gioco ha una peculiarità, ogni 10 eliminazioni si restringe di 2 metri. La lingua ufficiale è lo Gnomico.

Caratteristiche fisiche

Gli gnomi sono alti massimo 130 cm e pesano circa 30-40 chili. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. Hanno carnagione olivastra e occhi e capelli scuri.

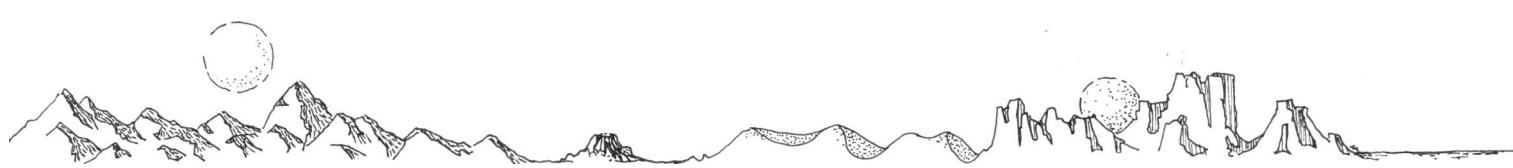
2.3.2 Gnomi Beedha**Massimi e minimi alle Caratteristiche**

	Max	Min
INT	20	3
CONC	22	6
OSS	22	9
AGI	20	3
COS	16	3
FOR	18	3
BEL	20	3
CAR	22	3

Abilità di razza

- ◊ Resistenza al caldo 7
- ◊ Blaterare 10

Classi sociali e abilità di Classe sociale



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Gli inventori producono, oltre a quantità industriali di oggetti più o meno inutili, anche parte dei prodotti necessari alla loro sussistenza e parte delle materie prime. Hanno un introito mensile variabile tra 5 e 500 corone mensili.

- ◊ ATC
- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Architettura
- ◊ Balistica
- ◊ Calcolare
- ◊ Carpenteria
- ◊ Geologia
- ◊ Ingegneria
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Storia Generale

70-100 ◊ Commercianti ◊ FI 0.7

Si preoccupano del commercio interno ed estero scambiando ogni genere di prodotto, comprese le improbabili macchine prodotte dagli inventori. Il loro introito mensile può variare da 5 corone a 4 piastre al mese.

- ◊ ATC
- ◊ Calcolare
- ◊ Cartografia
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Geografia
- ◊ Individuare menzogne
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera #1
- ◊ Lingua straniera #2
- ◊ Raggirare
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare (a scelta)

2.3.3 Gnomi Kunetha

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	22	6
OSS	22	9
AGI	20	3
COS	16	3
FOR	18	3
BEL	20	3
CAR	22	3

Abilità di Razza

- ◊ Udire 5
- ◊ Blaterare 10

Classi sociali e abilità di Classe sociale

1-24 ◊ Mendicanti ◊ FI 0.2

Si procurano da vivere chiedendo elemosina e ricavano proporzionalmente alla bontà della gente.

- ◊ ATC
- ◊ Astrologia o Lettura della mano
- ◊ Cantare o Suonare o Danzare
- ◊ Geografia
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Raggirare
- ◊ Resistenza al freddo
- ◊ Resistenza alle malattie
- ◊ Travestirsi

25-39 ◊ Ladri ◊ FI 0.4

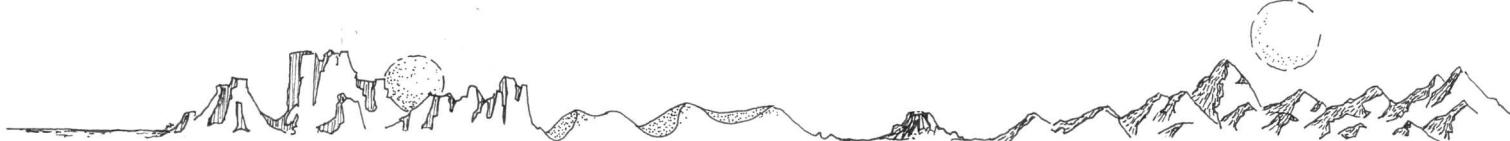
Si procurano da vivere rubando e ricavano proporzionalmente alla loro abilità e alla ricchezza delle loro vittime.

- ◊ ADL
- ◊ ADT o ATC
- ◊ Acrobazia
- ◊ Borseggiare
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Geografia
- ◊ Individuare passaggi segreti
- ◊ Individuare trappole
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Muoversi al buio
- ◊ Muoversi in silenzio
- ◊ Nascondersi
- ◊ Scassinare
- ◊ Scalare
- ◊ Travestirsi

40-59 ◊ Saltimbanchi ◊ FI 0.4

Girovagano nelle terre conosciute organizzando spettacoli di giochi, balli e musica e riescono a guadagnare dalle 2 alle 20 corone al mese per famiglia.

- ◊ ATC
- ◊ Acrobazia
- ◊ Ammaestrare
- ◊ Barare o Contorsionismo o Prestidigitazione o Giocoleria o Ventriloquio
- ◊ Cadere
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Geografia
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Saltare
- ◊ Scalare



60-92 ◇ Artigiani ◇ FI 0.5

Svolgono lavori di utilità e vendono i loro prodotti. Possono essere: falegnami, pellai, fabbri o stagnini, cartografi, gioiellieri, intagliatori (osso, legno). Possono ricavare da 2 a 20 corone al mese.

- ◇ ATC
- ◇ Abilità professionale #1
- ◇ Abilità professionale #2
- ◇ Abilità professionale #3
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Altre abilità a scelta del Master

93-96 ◇ Saggi ◇ FI 0.7

Sono custodi della tradizione del loro popolo. Vivono di ciò che viene loro offerto dal popolo e della raccolta di erbe e dei loro prodotti. Possono ricavare da 1 a 50 scudi al mese.

- ◇ ATC
- ◇ Alchimia
- ◇ Astrologia o
- ◇ Lettura della mano
- ◇ Conoscere piante
- ◇ Lingua Madre
- ◇ Lingua Levante
- ◇ Medicina
- ◇ Mitologia
- ◇ Occultismo
- ◇ Raggirare
- ◇ Religione

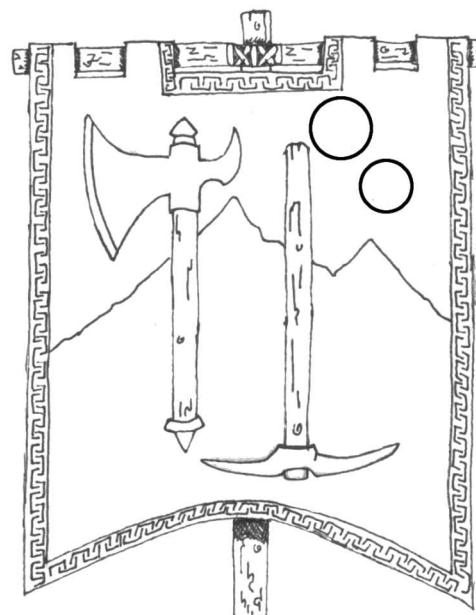
97-100 ◇ Capiclan ◇ FI 0.6

Sono preposti al mantenimento dell'ordine e all'amministrazione della giustizia. Provvedono alle esigenze della propria famiglia ricevendo uno stipendio mensile di circa 10 corone oltre al necessario per vivere.

- ◇ ATC
- ◇ Calcolare
- ◇ Cavalcare quadrupedi
- ◇ Giurisprudenza
- ◇ Lingua levante
- ◇ Lingua madre
- ◇ Lingua straniera #1
- ◇ Lingua straniera #2
- ◇ Mitologia
- ◇ Oratoria
- ◇ Raggirare
- ◇ Recitare
- ◇ Religione
- ◇ Travestirsi

2.4 I Nani

2.4.1 Gennoria



I Nani popolano il Regno di Gennoria.

Geografia

Il regno di Gennoria si sviluppa nella parte montuosa dell'isola di Kush, occupando tutto il massiccio montuoso del Genna-ruxi, la cui cima più alta è punta Alabarda, alta 7020 metri. Altra catena montuosa importante, se non altro sul piano culturale, è il Monteferro.

Numerosi sono i fiumi, nessuno dei quali è navigabile per via delle forti pendenze e dell'irregolarità del corso. La capitale del regno è Gennor, situata alla profondità di 100 metri nel sottosuolo. Da essa si dipanano i tunnel principali che conducono alle altre città sotterranee, fra cui: Horun, Solorg, Bithi. L'unica città dotata di un porto, e situata sulla superficie, è Neoh Nely. La vegetazione sulle montagne è scarsa e di tipo arbustivo; sulle coste, invece, predominano le pinete.



Politica

Tra i nani, solo coloro che hanno partecipato ad una battaglia acquistano i diritti politici e vengono chiamati firmatari. Tra costoro, chi riesce a raccogliere almeno 1000 firme di suoi pari diviene Console a vita, guida in guerra i suoi firmatari, li difende in giudizio di fronte al re e amministra





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

personalmente la giustizia nei confronti dei non firmatari che a lui si rivolgono.

Il Re ha la funzione di amministrare la giustizia sui firmatari e di regolare e organizzare le attività dei Consoli. La carica di Re è ereditaria, ma nel caso egli si riveli un inetto, viene spodestato e sostituito con uno eletto dal Concilio dei Consoli. Finora il numero maggiore di generazioni di una stessa famiglia che hanno detenuto la carica di re è di 3, e 3 sono gli anni che solitamente si aspettano prima di spodestarne uno. Il sistema giuridico è basato sulla legge del taglione: occhio per occhio, dente per dente. Non esiste alcun controllo economico.



Esercito e Armi

Ad ogni maggiorenne è consentito partecipare alle battaglie per acquisire i diritti politici. A tal fine, in periodo di pace, i giovani nani prestano servizio come mercenari presso altri popoli.

Il controllo delle operazioni militari è realizzato dal re che, di volta in volta, decide quali consoli, con relativi firmatari, mobilitare.

L'insieme di un console e dei suoi firmatari costituisce una Schiera Consolare.

I fronti di battaglia preferiti sono le gallerie e le montagne, ove è temuta la loro cavalleria di mufloni giganti.

Le armi tradizionalmente più usate sono: l'Ascia da Battaglia, il Martello da Guerra, e l'Alabarda. I Nani sono in guerra con i Reuben per il controllo di alcune gallerie e odiano profondamente i Rom del deserto che cercano costantemente di depredare il loro cimitero.

Nella città di Gowr-nhen si trova la principale Accademia di Arti Marziali.



Economia

La ricerca del successo personale si sposa perfettamente con il tipo di economia sviluppata dai nani. Non esiste alcun controllo da parte delle autorità tranne una tassazione del 3% sul reddito, di cui il 2% per i consoli e l'1% per il re. Ogni nano organizza il proprio lavoro al fine di trarne il massimo guadagno. Per tale ragione, spesso, i nani si uniscono in società.

Le importazioni e le esportazioni sono frutto delle contrattazioni tra singoli nani o società e mercanti, siano essi stranieri o nani.

Estraggono dal sottosuolo oro, argento, piccole quantità di ferro, insufficienti per l'esportazione, e il rarissimo Myrtium, un metallo raro, leggerissimo, resistente e molto, molto prezioso. Inoltre

producono i migliori marmi e graniti delle isole, che normalmente vengono esportati da squadre di costruttori al fine di curarne la posa.

Coltivano i vegetali necessari alla produzione del Phyluf-Herhu (il liquore tipico) e della birra, la più alcolica dell'Arcipelago.

Allevano e ammaestrano I Mùvara, i mufloni giganti, come cavalcature e al fine di ricavarne carne e latte (che fanno cagliare producendo lo Jodhu). Le corna vengono lavorate per ricavarne il manico dei pugnali. Importano cereali, ortaggi, legno, metalli vili, pesce e tessuti.

Religione

La religione professata dai nani è basata sul culto dei morti. La sua particolarità è che non esistono sacerdoti, ma ogni famiglia venera privatamente i propri antenati.

Ogni nano cerca con le sue azioni di essere degno dei propri antenati. Se la sfortuna vuole che tra essi si annoveri un individuo di cui essere poco fieri, il nano farà di tutto per celarlo agli altri e per cancellare tale macchia dalla storia della famiglia.

La vita del nano è permeata dal pensiero della morte, infatti inizia prestissimo a preparare la propria tomba, costituita da una stanza scavata nella catena montuosa del Monteferro, adibita a cimitero, e a conservare le erbe, gli unguenti e le garze per la propria mummificazione. Per un nano è fondamentale avere dei discendenti che curino la sua tomba.

Le ceremonie più importanti sono: il passaggio alla maturità (a 16 anni) consistente nel dare il primo colpo di scalpello al sito ove verrà edificata la tomba, e il funerale, a cui solitamente partecipa anche il Console.

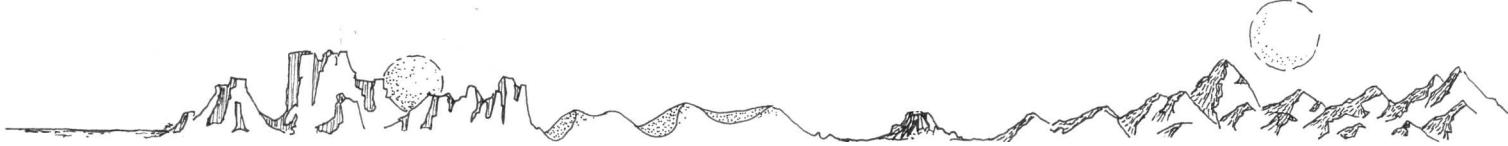
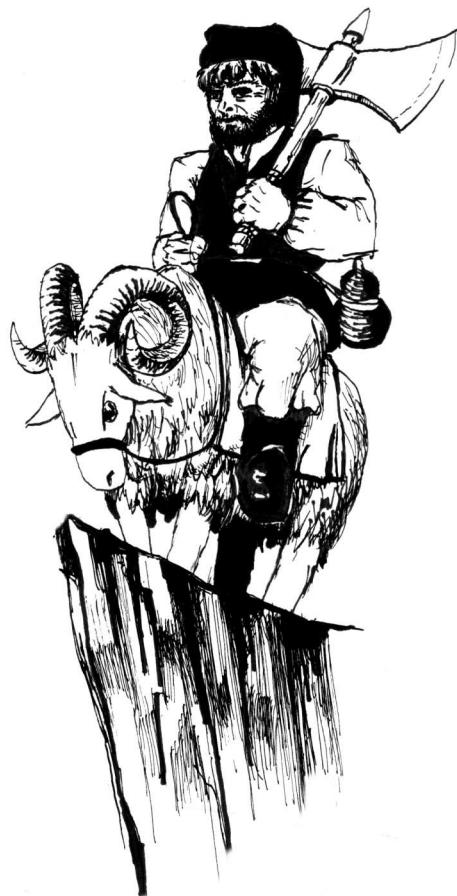


Magia

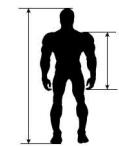
Il regno di Gennoria è affiliato al Conclave. Le accademie richiedono una retta piuttosto alta per cui soltanto i più abbienti possono permettersi di studiare la magia, suscitando l'invidia degli altri, poiché è da loro vista come un'affascinante aiuto sia economico che militare. Questo ha portato allo svilupparsi dell'Anticonclave, e di conseguenza ad una massiccia repressione delle attività magiche irregolari.



Le scuole insegnate sono: Elementalismo e Necromanzia, quest'ultima in particolare viene utilizzata per chiedere consigli ai propri antenati.

*Un tipico abitante di Gennoria***Caratteristiche fisiche**

Alti fino a 140 cm e pesanti fino a 80 kg, hanno una struttura ossea e muscolare imponente. Benché la carnagione sia olivastra e gli occhi nerissimi, i capelli sono solitamente grigi e mossi. Il volto di un nano maschio, anche giovane, è sempre carico di rughe e la peluria sul suo corpo è abbondante. I Nani possono vedere nel buio più totale percepido le fonti di calore (con un TOSS).

**Massimi e minimi alle Caratteristiche**

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	22	9
FOR	20	5
BEL	18	3
CAR	20	3

Abilità di razza

- ◊ Resistenza al caldo 10
- ◊ Visione termica

Classi sociali e abilità di Classe sociale**01-24 ◊ Minatori ◊ FI 0.3**

Vivono dei proventi ottenuti dall'estrazione dei metalli e dalla loro lavorazione, oppure vengono pagati dai proprietari delle miniere. I loro introiti variano tra 5 e 500 scudi al mese.

- ◊ ABL
- ◊ CAC
- ◊ AO
- ◊ Carpenteria
- ◊ Geologia
- ◊ Fare nodi
- ◊ Ingegneria
- ◊ Lavorare Pietre
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Muoversi al buio
- ◊ Orientamento
- ◊ Resistenza alla Fatica
- ◊ Sollevare Pesi
- ◊ Valutare Pietre

**Moda, cultura, costumi**

Maschi e femmine hanno presso i nani pari diritti e doveri. Benché sia importantissima la storia della famiglia, ogni individuo viene considerato solo in funzione del successo che riesce a conseguire; pertanto la vita di un nano consiste in un gareggiare continuamente con gli altri nani al fine di dimostrarsi il migliore. Un'offesa personale è solitamente lavata col sangue dell'offensore e questo porta a faide interminabili.

L'abbigliamento tipico consiste in: stivali neri, brache di tela pesante bianchi, corpetto di panno nero, camicia di lino bianca e sul capo l'immancabile berretto. Sul lavoro si utilizzano grembiuli di cuoio.

I divertimenti più comuni sono i giochi di carte e i dadi. Lo stress causato dalla ricerca del successo è spesso affogato nel forte liquore nanico, il Phyluf-Herhu.

La lingua ufficiale è il Nanico.

25-44 ◊ Costruttori ◊ FI 0.3

Si occupano di edilizia e carpenteria, edificano a pagamento case, palazzi, strade, gallerie ecc. Guadagnano da 10 e 1000 scudi al mese.



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

- ◊ ABL o ATL
- ◊ CAC
- ◊ AO
- ◊ Architettura
- ◊ Carpenteria
- ◊ Geologia
- ◊ Fare nodi
- ◊ Ingegneria
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Resistenza alla Fatica
- ◊ Scalare
- ◊ Sollevare Pesi

45-64 ◊ Contadini ◊ FI 0.3

Coltivano campi ed allevano bestiame. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.

- ◊ AIA o ABL o ATL
- ◊ CAC
- ◊ AO
- ◊ Ammaestrare
- ◊ Carpenteria
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Resistenza alla fatica

65-89 ◊ Professionisti ◊ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, militari, cartografi, giuristi, medici, erboristi, carpentieri, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 100 corone al mese.

- ◊ CAC
- ◊ AO
- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

90-97 ◊ Consoli ◊ FI 0.7

I consoli ricevono un appannaggio fisso dai loro firmatari: da 100 a 500 corone al mese.

- ◊ ABL
- ◊ ATL
- ◊ AIA
- ◊ CAC
- ◊ AO
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Oratoria

- ◊ Tattica Militare
- ◊ Trattare
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

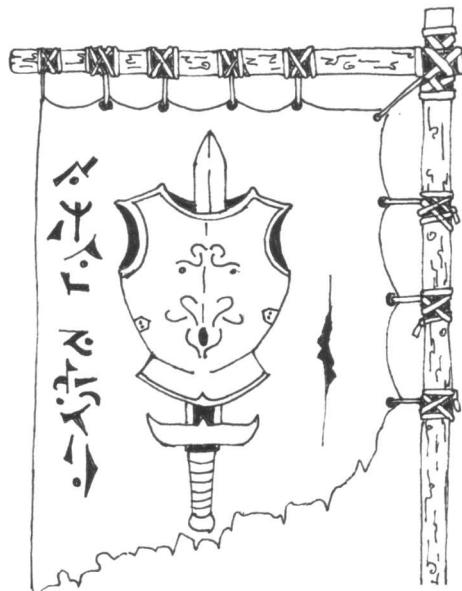
98-100 ◊ Re ◊ FI 0.7

Il re guadagna dal fisco 5000 o più corone al mese.

- ◊ ABL
- ◊ ATL
- ◊ AIA
- ◊ CAC
- ◊ AO
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Oratoria
- ◊ Tattica Militare
- ◊ Trattare
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

2.5 Gli Orchi

2.5.1 Terhamala



Gli orchi, divisi nelle due etnie Pran-Horu e Haroka, abitano il territorio di Terhamala.

Geografia

Terhamala occupa la parte settentrionale di Malagana, dal confine con Umbrosa a Sud fino a Capo Ondoso a nord. Il territorio è prevalentemente aspro e montuoso anche se a Sud, in prossimità del Massiccio di Mugrun, si estende un





ampio pianoro. Le montagne del Massiccio raggiungono altitudini raggardevoli, con ben tre cime che superano i 4000 metri e una che supera i 5000 (il monte Khan Hooga, 5109 metri). Gran parte del Massiccio è perennemente coperta dalle nevi. Le foreste di conifere sono poco estese.

I corsi d'acqua sono brevi, veloci e non navigabili e le coste ove sfociano sono alte e frastagliate. Sul Pianoro è situato il lago di Moh Lehnt Arjus, la cui superficie gela durante gli inverni più rigidi. Il lago è alimentato dal fiume Maj-Jiahn. L'unica città degna di nota, poiché l'unica ad essere costruita in muratura, è Bahrrak.

Politica

 Terhamala è occupata interamente dalle nazioni degli Orchi (Haroka e Pran-Horu), il cui ordine politico è fortemente frammentato.

Ogni tribù ha nel capotribù, che può anche essere femmina, il supremo capo militare, giudizio e legislativo. Esso ha il potere di vita e di morte su tutti i componenti della tribù.

Le varie tribù sono spesso in guerra fra loro e la pace costa sempre molte vite. Questa è la ragione principale per cui gli orchi sono stati facilmente sconfitti e costretti a spostarsi progressivamente a nord dall'esercito degli Umbra; di quella che una volta era la loro isola agli orchi è rimasto solo quanto loro concessa.

Ogni anno le tribù nominano un guerriero (Kah Dohts), uno per ciascuna di esse. I prescelti dovranno sfidarsi in una competizione che provi la loro abilità. La competizione ha di solito carattere militare. Il vincitore consegnerà al proprio capotribù il titolo di Capoguerra, attribuito a colui che ha il compito di guidare l'esercito in guerra contro nemici esterni.

Il capotribù trasmette solitamente la sua carica al proprio primogenito, ma chiunque può sfidarlo a duello e prenderne il posto se riesce a sconfiggerlo.

Accade molto spesso che a tenere realmente le redini del governo di ciascuna tribù sia in realtà il Sacerdote, che funge da consigliere e da interprete dei segni delle divinità. La nazione dei Pran-Horu occupa il Pianoro, mentre gli Haroka vivono sul Massiccio di Mugrun.

Esercito e Armi

 Ogni tribù ha il suo esercito, formato da maschi e femmine abili al combattimento. Solo dopo la dura sconfitta subita nella guerra contro gli

Umbra gli orchi hanno pensato a creare un esercito unitario. In caso di conflitto il Capoguerra ha il ruolo di supremo comandante di questo esercito. L'esercito orchesco è penalizzato dall'esiguo numero di componenti, ma in quanto a pericolosità sul campo di battaglia è temuto da tutti i regni. Gli orchi si addestrano fin da piccoli all'uso delle armi (Ascione, Ascia Bipenne, Spadone a 2 mani, Morning Star, Martello da Guerra e Alabarda); sono inoltre abili nel combattimento.

L'esercito unitario è suddiviso in: fanteria, fanteria pesante e cavalleria (questo corpo è quasi interamente composto da orchi Pran-Horu). Ogni capotribù comanda il suo contingente. L'addestramento al combattimento riveste una grande importanza per tutta la popolazione.

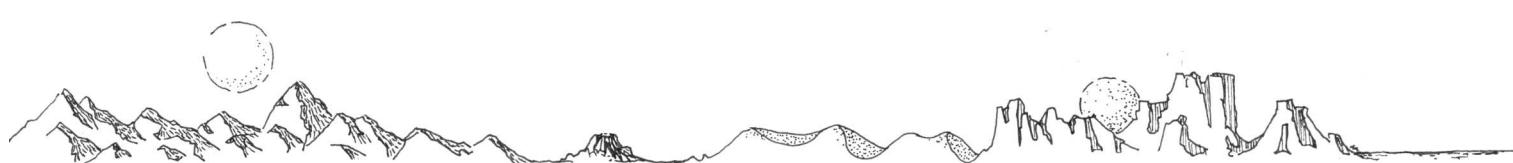
Economia

 L'economia degli orchi è indirizzata verso l'autarchia. Per quello che riguarda gli Haroka le attività principali sono l'estrazione e la lavorazione dei metalli per la fabbricazione di armi ed armature sobrie, solide e di ottima fattura. L'attività principale degli orchi Pran-Horu è l'allevamento, praticato comunque anche dagli Haroka. Entrambe le etnie si dedicano comunque anche ad attività quali la tessitura, l'agricoltura e il baratto. Nessuno è tenuto al pagamento delle tasse e ognuno è arbitro della propria condizione economica.

Gli orchi esportano in tutto l'Arcipelago le loro armature, le loro armi e i loro robusti cavalli da combattimento. Il loro ponte per il commercio è costituito dalle imbarcazioni degli elfi Luxi e dei Chire. Riveste una certa importanza anche la caccia alle foche. Le importazioni riguardano soltanto il Sute (sostanza gommosa ricavata dai Segram, usata per impermeabilizzare le barche) e degli Archi Elfici.

Religione

 Ogni tribù venera il fondatore della tribù come il proprio dio. I Sacerdoti (o le Sacerdotesse) sono i depositari di riti e segreti del culto e i principali interpreti della volontà del dio. Le festività variano da tribù a tribù e spesso anche di anno in anno, a seconda della mutevole volontà divina. Le ceremonie prevedono il sacrificio di animali e talvolta anche di membri della tribù o di prigionieri di guerra. I Sacerdoti tramandano la carica al proprio primogenito, sia esso maschio o femmina.

*Kah Dohts***Magia**

Non esistono accademie di magia a Terhamala. Tutta la conoscenza magica viene tramandata fra i membri delle famiglie (max 3 punti) e in misura maggiore dagli sciamani (max 8 punti). Periodicamente, data l'assenza di accademie affiliate al Conclave, vengono effettuati dei controlli segreti da ispettori del Conclave per accettare il rispetto delle Leggi. Le uniche scuole insegnate sono Necromanzia e Demonologia.

**Moda, cultura, costumi**

Gli orchi vestono rozzi indumenti di pelle o di lana coperti da pezzi di armatura. Sono poco socievoli e "poco monogami". Solitamente un maschio possiede un harem di due o tre femmine, ma può accadere, anche se raramente, che una femmina particolarmente forte possieda un harem di maschi.

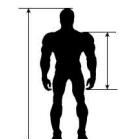
La tessitura è un ruolo prettamente femminile, mentre la concia e la cucitura delle pelli spettano ai maschi.

I loro giochi preferiti sono la S'thruh-mppa, che è uno stile di lotta molto violento, e il gioco d'azzardo.

Alla sera gli orchi si concedono spesso delle solenni sbronze a base di Mutta, un liquore ricavato dalla fermentazione delle bacche dell'omonima pianta, tipica del posto. Sotto gli effetti dell'al-

cool accadono degli scontri fra i maschi o le femmine dominanti per l'accaparramento dell'harem altrui. Il perdente di solito muore.

È caratteristica la loro pettinatura: si radono la sommità del cranio e raccolgono in una treccia dietro la nuca i capelli che portano lunghi. La lingua ufficiale è l'Orchesco.

Caratteristiche fisiche

Gli orchi sono molto più alti e robusti degli esseri umani e degli elfi: hanno un'altezza media di 2 metri e 10, ma non è difficile incontrare orchi che superano i 2 metri e $\frac{1}{2}$.

La loro massa muscolare è generalmente in linea con l'altezza, questo conferisce loro notevole forza e agilità. Il loro aspetto fisico è in compenso abbastanza sgradevole: sono quasi completamente coperti di peli scuri, hanno la pelle giallastra e la fronte bassa, una dentatura molto robusta e canini grandi, aguzzi e sporgenti come vere e proprie zanne.

La mandibola, gli zigomi e le arcate sopracciliari sono pronunciatissime.

Gli orchi parlano numerosi dialetti simili tra loro, riconducibili ai due rami Pran-Horu e Haroka della lingua Orchesca.

2.5.2 Orchi Pran-Horu**Massimi e minimi alle Caratteristiche**

	Max	Min
INT	18	3
CONC	20	3
OSS	21	5
AGI	21	5
COS	22	9
FOR	22	9
BEL	12	2
CAR	20	3

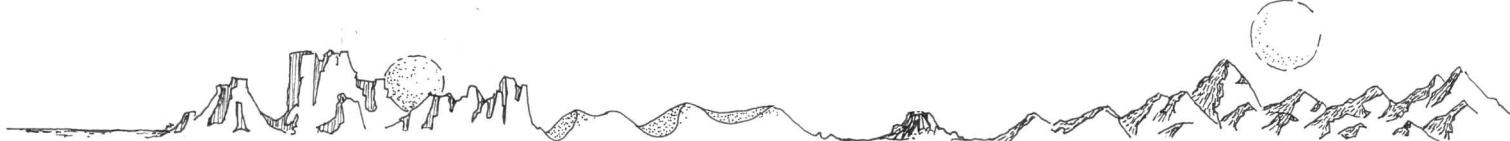
Abilità di razza

◇ Resistenza al freddo 10

Classi sociali e abilità di Classe sociale

1-9 ◇ **Contadini** ◇ FI 0.3

Coltivano campi ed allevano bestiame. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.



- ◊ Carpenteria
- ◊ Cavalcare
- ◊ Conoscere Animali
- ◊ Conoscere Piante
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Resistenza alla fatica

10-19 ◇ Pescatori ◇ FI 0.3

Vivono della pesca e dello sfruttamento del mare e dei suoi proventi. Producono cibo per la propria famiglia e possono guadagnare al netto delle spese di sostentamento da 1 a 10 scudi al mese.

- ◊ Carpenteria
- ◊ Conoscere Animali
- ◊ Controllo
- ◊ Respirazione
- ◊ Fare nodi
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Navigare
- ◊ Nuotare
- ◊ Orientamento

20-34 ◇ Cacciatori ◇ FI 0.3

Vivono della caccia e dei suoi proventi. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare da 2 a 7 corone al mese.

- ◊ Allarme
- ◊ ADT o ADL
- ◊ ATC o ABC
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Fare nodi
- ◊ Fiutare
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare tracce
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Muoversi in Silenzio
- ◊ Trappole Udire

35-54 ◇ Guerrieri ◇ FI 0.4

Ricevono dal clan un contributo mensile variabile tra 2 e 4 corone oltre al vitto. Hanno poi diritto a prendere parte alla spartizione del bottino di guerra.

- ◊ ADT
- ◊ AIA
- ◊ ATC o ABC
- ◊ ABL
- ◊ CAC
- ◊ Maestria in un'arma
- ◊ Allarme
- ◊ Cavalcare Quadrupedi
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre

- ◊ Prontezza
- ◊ Tattica militare

55-69 ◇ Professionisti ◇ FI 0.5

Praticano i più svariati mestieri e vivono di essi. Possono essere: artigiani, giuristi, cartografi, erboristi, carpentieri, medici, macellai ecc. Il loro introito mensile può variare da 5 a 10 corone al mese.

- ◊ Abilità professionale #1
- ◊ Abilità professionale #2
- ◊ Abilità professionale #3
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Altre abilità a scelta del Master

60-89 ◇ Benestanti ◇ FI 0.5

Praticano molteplici mestieri. Hanno grandi esercizi commerciali o possiedono grosse botteghe artigiane che forniscono loro gran parte del reddito, variabile tra 10 e 100 corone al mese.

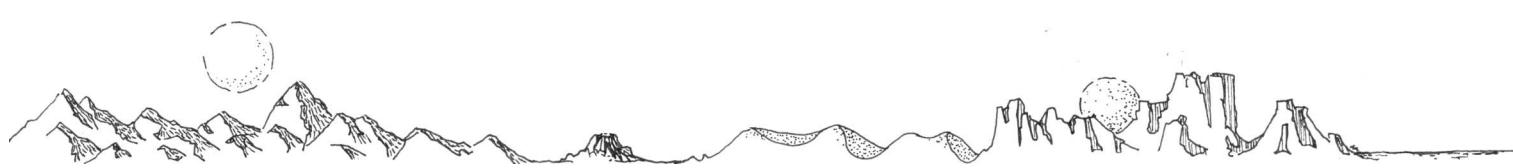
- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Religione
- ◊ Storia Generale
- ◊ Trattare Valutare

90-96 ◇ Borghesi ricchi ◇ FI 0.6

Sono proprietari di molteplici attività ed interessi, in cui investono il proprio capitale. Sono perlopiù grossi allevatori, possessori di miniere, mercanti di schiavi, ecc. Ricavano al mese da 50 a 500 corone.

- ◊ ATL o ADT
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Danzare
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Religione
- ◊ Storia
- ◊ Generale
- ◊ Trattare
- ◊ Valutare

93-96 ◇ Sciamani ◇ FI 0.7



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Sono custodi della memoria e dei riti religiosi dei clan. Vivono di ciò che viene loro offerto dal popolo e della raccolta di erbe e dei loro prodotti.

- ◊ Alchimia
- ◊ Astronomia
- ◊ Astrologia
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Medicina
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione

97-100 ◊ Capitribù ◊ FI 0.6

Provvedono alle esigenze del clan mantenendovi l'ordine e amministrandovi la giustizia. Guidano la tribù in guerra. Guadagnano da 5 a 15 corone di tributi al mese

- ◊ ABL
- ◊ ADT
- ◊ AIA
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione

2.5.3 Orchì Haroka

Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	18	3
CONC	20	3
OSS	21	5
AGI	21	5
COS	22	9
FOR	22	9
BEL	12	2
CAR	20	3

Classi sociali e abilità di Classe sociale

1-30 ◊ Pastori ◊ FI 0.3

Portano al pascolo il gregge, che dà latte, carne e pelli a tutta la tribù. Possono guadagnare da 5 a 50 scudi al mese.

- ◊ ATC
- ◊ Ammaestrare
- ◊ Cavalcare quadrupedi

- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Individuare tracce
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua levante
- ◊ Orientamento
- ◊ Resistenza alla fatica

31-65 ◊ Cacciatori ◊ FI 0.3

Vivono della caccia e dei suoi proventi. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e possono guadagnare da 5 a 60 scudi al mese.

- ◊ Allarme
- ◊ ADT o ADL
- ◊ ATC o ABC
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Fare nodi
- ◊ Fiutare
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare tracce
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Muoversi in silenzio
- ◊ Trappole
- ◊ Udire

66-90 ◊ Guerrieri ◊ FI 0.4

Ricevono dal clan un contributo mensile variabile tra 1 e 4 corone oltre al vitto. Hanno poi diritto a prendere parte alla spartizione del bottino di guerra.

- ◊ ADT
- ◊ AIA
- ◊ ATC o ABC
- ◊ ABL
- ◊ CAC
- ◊ Maestria in un'arma
- ◊ Allarme
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Prontezza
- ◊ Tattica militare

91-95 ◊ Sciamani ◊ FI 0.6

Sono custodi della memoria e dei riti religiosi dei clan. Vivono di ciò che viene loro offerto dal popolo, della raccolta di erbe e della vendita loro derivati.

- ◊ Alchimia
- ◊ Astronomia
- ◊ Astrologia
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua
- ◊ Madre
- ◊ Lingua Levante



- ◊ Medicina
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione

96-100 ◊ **Capitribù** ◊ FI 0.5

Provvedono alle esigenze del clan mantenendovi l'ordine e amministrandovi la giustizia. Guidano la tribù in guerra. Guadagnano da 5 a 10 corone di tributi al mese.

- ◊ ABL
- ◊ ADT
- ◊ AIA
- ◊ Calcolare
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Lingua straniera
- ◊ Mitologia
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione

Geografia

Alanm-El-Shaddai si estende nella parte nord-occidentale dell'isola di Kush, fra il massiccio di Genna-ruxi e il mare interno e confina a Sud e a est con Gennoria.

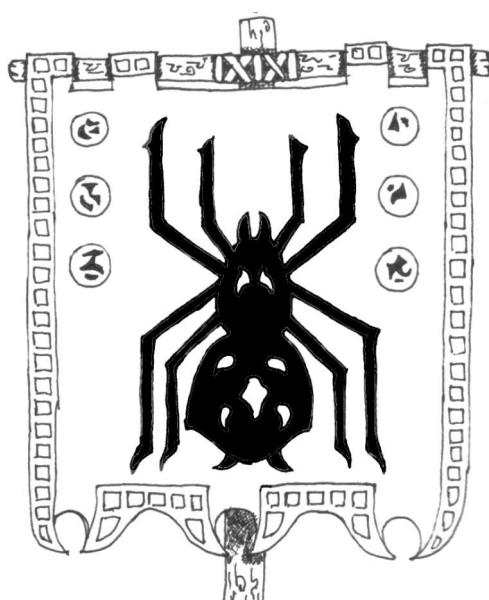


Il clima è torrido, il territorio è totalmente occupato da un deserto sabbioso punteggiato da oasi, frequentemente abitate dalle tribù nomadi.

La città più importante sulla superficie è Amath, un porto franco, protettorato di Bahuney, abitato in prevalenza da mercanti. Questo porto rappresenta l'unico contatto dei Reuben con le altre isole.

Il territorio abitato dai Reuben è costituito da un complesso di enormi gallerie sotterranee che collegano grotte naturali dove sorgono le cinque città: Eilekan, Elezer, Ennora, Rephidim, Sin e la capitale Shaddai. Le gallerie sono illuminate da particolari muschi fluorescenti.

L'uscita delle gallerie coincide spesso con le oasi, contese ai nomadi, e una di esse sbocca nei pressi della città di Amath. L'estensione delle gallerie sotterranee è causa di tensioni e conflitti territoriali con i Nani.

2.6 I Reuben**2.6.1 Alanm-El-Shaddai**

I Reuben sono una razza umanoide abitante il Territorio di Alanm-El-Shaddai.

Politica

La popolazione è suddivisa nelle cinque tribù Eilekan, Elezer, Ennora, Rephidim, Sin, ciascuna avente come capitale l'omonima città. Ogni tribù è specializzata in un ristretto insieme di attività.



Il Re, eletto a suffragio universale, regna fino alla morte o fino alle sue dimissioni. L'elezione prevede un periodo di campagna elettorale auto-finanziata da parte dei candidati dei partiti conservatore e liberale e dei candidati indipendenti.

Il compito del Re è coordinare le attività economiche, compito nel cui esercizio è coadiuvato dal consiglio delle Arti e dei Mestieri, i cui rappresentanti sono eletti dai membri delle Arti e dei Mestieri con le stesse modalità del Re. Il consiglio si riunisce una volta al mese per discutere i prezzi e la quantità delle mercanzie da esportare e importare. Alla fine di ogni seduta, che può durare più giorni, un resoconto è fornito al Re che decide se avvalorare ciò che è stato deciso in assemblea.

Il Re ricopre la carica di somma autorità religiosa, che esercita basandosi sulle interpretazioni del libro sacro (Ras-El-Shaddai, la testa dello splendente) date dal sommo sacerdote della tribù Sin.

Il Re è anche il supremo comandante dell'Esercito, per la direzione del quale si avvale delle consulenze del Generale Nero (Per le tribù Sin,



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Guerriero Reuben



Rephidim, Elezer, Ennora) e del Generale Bianco (Eilekan), entrambi eletti a suffragio universale.

Il potere giudiziario è amministrato dai sacerdoti della tribù Sin, facendo riferimento al Ras-El-Shaddai. Gli Eilekan amministrano l'ordine pubblico applicando le sentenze.

Il partito Conservatore persegue la vittoria finale contro i nomadi del deserto e contro i nani. È sostenitore di un'economia di sussistenza.

Il partito Liberale considera le altre razze degli sfortunati che non conoscono la vera via segnata da El-Shaddai. Sostengono l'utilità anche bellica di un'economia aperta.

Esercito e Armi

Ogni individuo è parte dell'esercito e viene addestrato scrupolosamente al combattimento sin dalla più tenera età, entrando a far parte dell'esercito all'età di 10 anni.

Per un giorno a settimana ogni Reuben partecipa alle esercitazioni di gruppo; ogni tribù combatte unita secondo la propria specializzazione comandata dal più anziano, che ha il compito di definire la gerarchia militare.

Le armi dei Reuben sono caratterizzate dalla presenza di elementi meccanici che ne modificano la struttura con semplici movimenti. Tra queste, lo Shi-Rik (lama di scorpione) e lo Shi-Tai (lama da coda) sono le più diffuse.

La tipica armatura Reuben è il Du-Ar (Armatura di Ragno), costruita con esoscheletri di un grosso ragno sotterraneo chiamato Marhya-Far-Hank e bende ricavate dalla sua tela. Caratteristico è l'elmo per via delle sue grandi dimensioni.

Branca particolare dell'esercito sono gli Eilekan, costituita da tutti i nati albi (circa 1 decimo della popolazione) che addestrati rigorosamente sin dalla nascita, senza poter conoscere i loro genitori, ricoprono il ruolo di killer o guastatori creando il caos all'interno degli accampamenti o delle città che si intende conquistare.

Economia

I Reuben sono i principali produttori di droghe di tutto il Continente, la più preziosa delle quali è la Khan che per loro ha anche un significato religioso.

La coltivazione delle erbe da cui si ricavano le droghe avviene all'interno di serre ricavate da caverne poste su più livelli, ognuno con condizioni termiche diverse in maniera da simulare i loro habitat sulla superficie.

Importante è anche la coltura di tuberi, muschi e funghi (da cui si ricavano balsami e oli), e foraggio (quest'ultimo in appositi campi predisposti all'ingresso dei condotti sotterranei). Alleano in prevalenza cammelli, cavalli, pecore per il trasporto, il pellame e la carne.

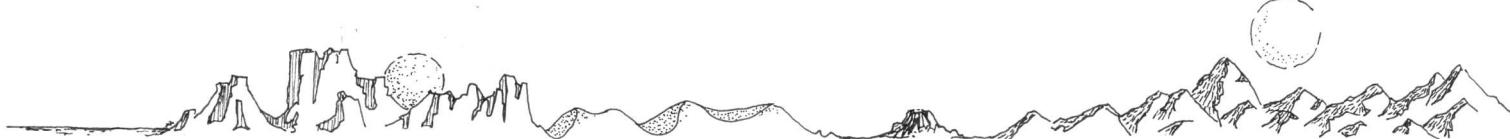
Le Marhya-Far-Hank vengono allevate per la produzione di filo da tessitura, ma in cattività sono poco longeve e di minori dimensioni. I Reuben esportano droghe (il cui uso è diffusissimo presso tutti i popoli eccetto che tra i Rileani), tessuti lavorati e balsami e oli profumati. Importano principalmente metalli e legname.

Religione

La religione è la base della vita di un Reuben che nasce, vive e muore in funzione di essa. Il Ras-El-Shaddai infatti è testo sacro giuridico e organizzativo di tutta la società e viene tatuato sul corpo di ogni individuo al compimento del decimo anno. I Reuben sono monoteisti e adorano El-Shaddai (lo Splendente), creatore di tutta la terra, che li salvò dal tradimento delle altre razze che privarono i Reuben del dominio sulla superficie.

Secondo il libro sacro chiunque si converta alla loro fede diviene parte integrante del popolo e in funzione della sua preparazione viene adottato da una delle tribù.





A capo della religione si trova il Sommo Sacerdote della tribù Sin che organizza il culto su tutto il territorio e personalmente esegue le ceremonie presso l'altare principale di Shaddai.

I Giorni Sacri sono il primo giorno dell'anno, il primo giorno del mese e il primo di ogni settimana.

Secondo la religione di El-Shaddai l'anima di un Reuben rispettoso della propria fede si reincarna per continuare a servire El-Shaddai e per tale ragione i piccoli sono tenuti in grande considerazione.

La sorte per un Reuben infedele è la dispersione dell'anima. Non esiste alcuna forma di matrimonio e i figli sono di colui che li partorisce.

Magia

Non esistono accademie di magia ad Alanm-El-Shaddai, e perciò sono diffusi gli insegnamenti da parte dell'Anticonclave all'insaputa dei membri ufficiali del Conclave. Per quanto il Conclave sospetti l'esistenza di tale influenza non è mai riuscito, nonostante l'invio di ispettori, ad avere prove a riguardo.

I depositari della conoscenza magica sono gli Ennora che insegnano le basi della magia a coloro che ritengono più meritevoli. Solamente gli Ennora più anziani condividono fra loro le alte vette delle conoscenze magiche, al fine di garantire la peculiarità della loro tribù, pertanto le uniche scuole insegnate ai giovani usufruitori sono Elementalismo e Demonologia.

Moda, cultura, costumi

I Reuben indossano ampie tuniche scure stette in vita da una cintura caratterizzata dalla presenza di numerose tasche. Sotto di essa coprono tutto il corpo con garze di tela di Marhya-Far-Hank che oltre ad avere la funzione di unire i pezzi dell'armatura hanno la proprietà di isolare il corpo dall'ambiente esterno.

Tale aspetto è particolarmente importante nelle terre dove sono presenti frequenti precipitazioni al fine di evitare l'eccessivo contatto con l'acqua, che può provocare il Male Freddo. Le scarpe, molto flessibili grazie alla suola fatta di tela di Marhya-Far-Hank, permettono ai piedi di espletare la funzione prensile.

I Reuben portano sempre con sè garze di tela di ragno e i balsami per la pulizia personale. Per rimuovere il balsamo e le impurità si servono di particolari insetti pulitori chiamati Ploes

(che in antica lingua Reuben significa centopiedi di spiritosi e divertenti che svolgono la funzione di pulitori).

I Reuben vivono in case scavate sulle pareti e sul soffitto delle caverne con gli ingressi collegati da strutture in legno. I divertimenti più comuni sono i combattimenti simulati con armi innocue, la caccia alle Marhya-Far-Hank selvatiche e la caccia ai membri delle tribù nomadi e ai nani, che vengono rapiti appositamente.

La loro dieta è caratterizzata prevalentemente da arrosti e non disdegnano di nutrirsi della carne dei nemici uccisi in battaglia.

La lingua ufficiale è il Reuben.

Caratteristiche fisiche

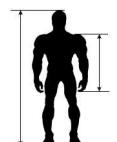
I Reuben hanno un'altezza media di 240 cm con la coda lunga 70/80 cm, il loro peso medio è di 130 kg; hanno spalle e torace ampi fino ad un metro e mezzo e braccia muscolosissime che giungono oltre le ginocchia; la carnagione i capelli e gli occhi sono sempre scuri tranne per gli Eilekan che sono albinati. I capelli, lunghi, sono raccolti in treccine; lo stesso vale per la barba portata da tutti tranne che dagli Eilekan, che rasano tutto il corpo.

I Reuben sono ermafroditi, presentano cioè entrambi i sessi anche se l'aspetto esteriore è quello di un maschio. I piccoli nascono da uova.

Piedi e coda sono prensili e le loro membra sono facilmente estensibili e contorcibili.

Le loro uniche fonti d'acqua sono l'umidità atmosferica, che assorbono attraverso la pelle, e il cibo che ingeriscono. L'ingestione diretta dell'acqua o anche un semplice eccesso di umidità provocano il Male Freddo.

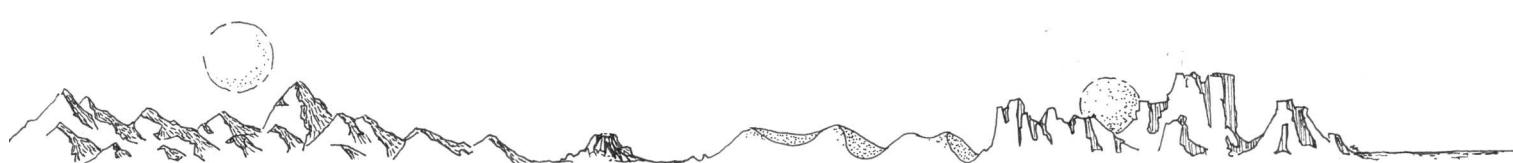
I Reuben sono in grado di vedere al buio più totale rilevando le fonti di calore (con un TOSS). I Reuben non ibridano con nessun'altra razza.



Massimi e minimi alle Caratteristiche

	Max	Min
INT	20	3
CONC	20	3
OSS	20	3
AGI	20	3
COS	22	6
FOR	22	6
BEL	9	1
CAR	20	3





CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Abilità di razza

- ◊ Contorsionismo 10
- ◊ Orientamento 5
- ◊ Religione 5
- ◊ Resistenza al caldo 10
- ◊ Scalare 5
- ◊ Visione Notturna

Handicap

- ◊ Idrofobia
- ◊ Male Freddo (a contatto con l'acqua)

Classi sociali e abilità di Classe sociale

01-20 ◊ **Sin** ◊ FI 0.5

Sacerdoti. Svolgono il compito di diffondere la parola di El-Shaddai, amministrare il culto e la giustizia. Essi svolgono inoltre una loro propria attività da cui traggono il loro sostentamento. Guadagnano da 10 a 60 corone al mese.

- ◊ ABL
- ◊ AIA
- ◊ CAC
- ◊ Cantare
- ◊ Conoscere Piante
- ◊ Danzare
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Mitologia
- ◊ Oratoria
- ◊ Religione
- ◊ Resistenza al Caldo
- ◊ Storia Generale
- ◊ Abilità professionale

21-40 ◊ **Eilekan** ◊ FI 0.5

Difensori della Fede. Hanno il compito di infliggere le pene comminate dai Sin. Essi svolgono inoltre una loro propria attività da cui traggono il loro sostentamento. Guadagnano da 10 a 60 corone al mese.

- ◊ ATC
- ◊ ATL
- ◊ CAC
- ◊ Acrobazia
- ◊ Cavalcare Quadrupedi
- ◊ Giurisprudenza
- ◊ Maestria in 1 Arma
- ◊ Muoversi al Buio
- ◊ Muoversi in Silenzio
- ◊ Prontezza
- ◊ Religione
- ◊ Tattica militare
- ◊ Torture
- ◊ Abilità professionale

41-60 ◊ **Rephidim** ◊ FI 0.5

Cavalieri. Allevano e addestrano il bestiame. Nell'esercito hanno ruolo di Cavalleria. Essi svolgono inoltre una loro propria attività da cui traggono il loro sostentamento. Guadagnano da 20 a 50 corone al mese.

- ◊ ADT
- ◊ AIA
- ◊ CAC
- ◊ Ammaestrare
- ◊ Cavalcare Alati
- ◊ Cavalcare Bipedi
- ◊ Cavalcare Quadrupedi
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare Tracce
- ◊ Individuare Trappole
- ◊ Resistenza al Caldo
- ◊ Trappole
- ◊ Abilità professionale

61-80 ◊ **Elezer** ◊ FI 0.5

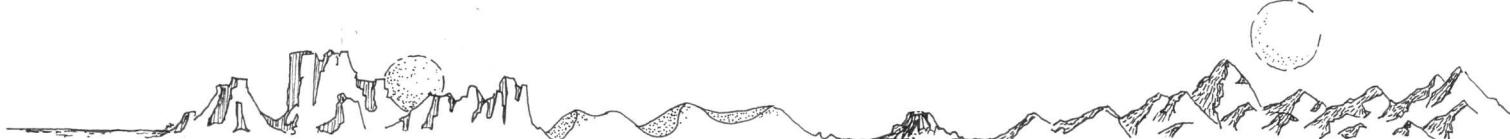
Ladri. Il loro compito principale è quello di realizzare furti e razzie a danno di Nomadi del deserto e dei Nani. Essi svolgono inoltre una loro propria attività da cui traggono il loro sostentamento. Guadagnano da 10 a 60 corone al mese.

- ◊ ADL
- ◊ ATC
- ◊ CAC
- ◊ Acrobazia
- ◊ Borseggiare
- ◊ Cadere
- ◊ Giocoleria
- ◊ Individuare Passaggi Segreti
- ◊ Individuare Trappole
- ◊ Muoversi in Silenzio
- ◊ Prestidigitazione
- ◊ Resistenza al Caldo
- ◊ Scassinare
- ◊ Abilità professionale

81-100 ◊ **Ennora** ◊ FI 0.5

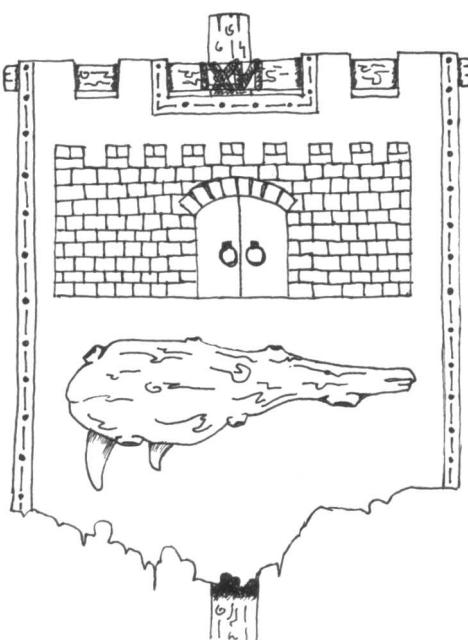
Occultisti. Hanno il compito di detenere il sapere, in particolare quello magico. Essi svolgono inoltre una loro propria attività da cui traggono il loro sostentamento. Guadagnano da 20 a 50 corone al mese.

- ◊ ABL
- ◊ ATC
- ◊ CAC
- ◊ Alchimia
- ◊ Conoscere Demoni
- ◊ Conoscere Animali Magici
- ◊ Conoscere Esseri Onirici
- ◊ Conoscere Esseri del Limbo
- ◊ Crittografia
- ◊ Medicina
- ◊ Occultismo
- ◊ Resistenza al Caldo
- ◊ Valutare Oggetti Magici
- ◊ Abilità professionale



2.7 I Giganti

2.7.1 Mahn-Hesa



I Giganti vivono nel territorio di Mahn-Hesa

Geografia

Mahn-Hesa occupa la parte inferiore dell'isola di Norda. Confina ad Ovest con Terranova, a Nord e a est con le Terre del Nord (attraverso l'Eisenval) ed a Sud con il Mare Interno. Il suo sbocco sul mare si limita a comprendere la Baia Dei Giganti fra Capo Bahs-Shyu e Punta Deys-Mathas.

Il clima nell'entroterra è di tipo continentale freddo con inverni rigidi e nevosi ed estati tiepide e secche, mentre a Sud la temperatura media assume valori leggermente più alti grazie al mare che mitiga notevolmente il clima. Qui le precipitazioni sono frequenti anche in estate.

La superficie del territorio è prevalentemente collinare con lievi pendenze che degradano dolcemente fino alla Baia dei Giganti che presenta un litorale basso e sabbioso.

A Nord, Mahn-Hesa è separata da Terranova dal Massiccio del Dehrberg dal quale ha origine il Rijsh-Tahl (grande fiume) il fiume più importante della regione. Nella sua parte più meridionale il Rijsh-Tahl è navigabile per 20 km. In questo tratto si possono trovare i resti della vecchia città portuale di Neuphlow, praticamente disabitata, residuo della dominazione Levante.

A Nord la vegetazione naturale è costituita in gran parte da foreste di conifere, in cui predomina la tipica sagoma imponente a forma di cono dell'abete Novese; a Sud occupano gran parte del territorio le brughiere e i pascoli.

Politica

Il territorio di Mahn-Hesa è abitato dai Giganti. Non esiste un vero e proprio stato, i giganti sono divisi in Clan composti da una sola famiglia allargata (comprendente solitamente il padre, la madre, i figli naturali o acquisiti ed i nipoti). Non esiste nessun ordine gerarchico all'interno delle famiglie; in generale vi è però una certa superiorità del padre sia sulla madre che sui figli e sui nipoti. È lui che di solito prende le decisioni e coordina la vita del Clan. Alla morte del padre nella maggior parte dei casi il Clan si scioglie e si vanno a formare dei Clan separati capeggiati dai figli, altrimenti il figlio maggiore assume il titolo di Capoclan.

I Clan sono riuniti in villaggi, che sono di solito formati da un numero di famiglie variabile fra 10 e 15. Le eventuali controversie fra gli abitanti sono risolte dal Druido del villaggio, che è considerato il capo spirituale e giudiziario; non sono rari comunque gli scontri fisici fra contendenti che non sono riusciti a mettersi d'accordo (anche se quasi mai questi terminano con la morte di uno di essi).

Esercito e Armi

Non esiste un esercito unitario di Mahn-Hesa. In caso di guerre fra villaggi vicini, i Druidi provvedono a reclutare tutti coloro in grado di utilizzare armi come clave o bastoni (solitamente coloro che fanno parte di Clan di cacciatori) e a dargli una parvenza di unità, ma questa eventualità è piuttosto remota visto che i giganti vivono in pace con tutti.

Per scongiurare ogni tipo di invasione da parte di Novesi o Nordici e per evitare che questi popoli possano sottomettere gli abitanti dei villaggi di Mahn-Hesa utilizzandoli come "macchine da guerra", lungo tutti i confini del territorio con Terranova e le Terre del Nord è stato eretto un muro alto una decina di metri presidiato da guarnigioni novesi e nordiche che regolano il traffico dei commerci. Esso è chiamato Eisenval ed è il risultato di un patto tra le due nazioni confinanti con Mahn-Hesa. Per tutta la sua lunghezza (circa 750 km) L'Eisenval è fortificato con grosse torri di avvistamento posizionate a distanze differenti.



CAPITOLO 2. LE RAZZE E LE ETNIE

RADIX MALORUM

Le Porte più importanti sono la Porta di Norda e la Porta di Harus rispettivamente sul lato est e sul lato Ovest del muro.



Economia

L'economia di Mahn-Hesa è molto arretrata e basata sul baratto. Le attività sono prettamente a carattere familiare, quelle più importanti sono l'allevamento e la caccia. L'allevamento, che comprende anche la pastorizia, è svolto soprattutto dai clan che abitano le regioni meridionali (Forth-lants) dove è più abbondante la presenza di pascoli.

L'attività di caccia è invece concentrata nella parte nord del territorio (Norhlants). Sono abbastanza frequenti, pertanto, i baratti fra i Clan delle due regioni. Gli allevatori solitamente si dedicano anche alla conciatura delle pelli e alla loro cucitura (che è svolta in modo particolare dalle donne).

I giganti non hanno molti contatti con l'esterno se si eccettuano i Clan di muratori che sono molto richiesti dai Novesi e dai Levanti per la costruzione dei palazzi più imponenti. Non è praticamente conosciuto l'uso della moneta ed anche il pagamento dei muratori da parte degli stranieri solitamente avviene in natura, con prodotti agricoli, utensili o, più generalmente, con qualcosa che possa essere facilmente scambiato all'interno del territorio di Mahn-Hesa.



Religione

La religione è di tipo totemico. I giganti venerano la natura ed associano ad ogni clan un animale che lo controlla e lo protegge. Ogni clan venera un diverso animale che solitamente è molto feroce, molto forte o molto agile. Esistono pertanto il clan del lupo, del falco, dell'orso e via dicendo.

Sono previsti dei sacrifici in favore degli animali venerati e di norma ad essi vengono offerte le loro prede naturali.

Il Druido è colui che regola questi sacrifici e li concentra in particolari giorni dell'anno, come il solstizio d'inverno o d'estate. I Druidi non appartengono a nessun clan e scelgono i loro successori fra i bambini più meritevoli all'interno del villaggio. Abitano in disparte e nessuno, che non sia da loro autorizzato, può venire a conoscenza dei loro riti e dei loro segreti.



Magia

A Mahn-Hesa non ci sono accademie di magia. A tutti coloro che i Druidi ritengano meritevoli, vengono insegnate le basi della magia (Max 3 punti). Solo i successori dei Druidi hanno diritto ad una conoscenza più approfondita (Max 8 punti).

Data l'assenza di accademie affiliate al Conclave, vengono effettuati periodicamente dei controlli segreti da ispettori del Conclave per accettare il rispetto delle Leggi. Le uniche scuole insegnate sono Esistenza e Stregoneria.



Moda, cultura, costumi

I giganti indossano rozzi vestiti di pelliccia o di lana. Le loro abitazioni sono costituite da mura circolari costruite a secco con grosse pietre, e da tetti di arbusti e legna.

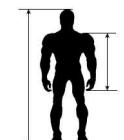
I giganti sono prettamente monogami e molto fedeli. I matrimoni vengono celebrati dal Druido ed in occasione di essi vengono organizzate ceremonie che possono durare anche due settimane.

Durante il periodo estivo, si radunano dopo il tramonto attorno al fuoco intonando canti propiziatori e ballando danze tribali.

Di notevole interesse per la loro particolarità sono le tecniche di caccia. Questa viene praticata a mani nude o con le clava e solitamente le fasi principali sono tre:

1. Avvistare l'animale
2. Corrergli incontro
3. Ucciderlo a colpi di clava o soffocarlo con le mani

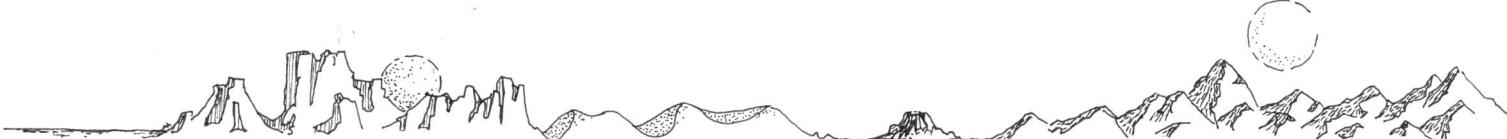
Di solito i giganti non hanno prole numerosa. La mortalità infantile è abbastanza elevata, cosicché famiglie con più di quattro figli sono delle vere e proprie eccezioni. La lingua ufficiale è un idioma molto primitivo detto Mahn.



Caratteristiche fisiche

I giganti hanno un'altezza media di 3 metri/3 metri e mezzo e peso medio di 200 chili. Hanno pelle bianca, carnagione chiara, occhi piccoli e scuri e capelli neri. La loro vita media è di circa 120 anni.



**Massimi e minimi alle Caratteristiche**

	Max	Min
INT	12	3
CONC	20	3
OSS	22	3
AGI	16	3
COS	25	15
FOR	25	15
BEL	20	3
CAR	20	3

Abilità di razza

- ◊ Fiutare 7
- ◊ Resistenza al freddo 10

Classi sociali e abilità di Classe sociale**01-34 ◇ Cacciatori ◇ FI 0.2**

Vivono della caccia dei suoi proventi. Producono cibo e vestiti per la propria famiglia e scambiano le pelli e i vestiti con cibo e altri beni.

- ◊ Allarme
- ◊ ADT o ADL
- ◊ ATC o ABC
- ◊ Conoscere animali
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Fare nodi
- ◊ Fiutare
- ◊ Imitare
- ◊ Individuare tracce
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Muoversi in silenzio
- ◊ Trappole
- ◊ Udire

35-69 ◇ Allevatori ◇ FI 0.2

Portano al pascolo il proprio gregge, che dà latte, carne e pelli, che vengono utilizzate per il sostentamento e lo scambio. Può guadagnare da 5 a 50 scudi.

- ◊ Ammaestrare
- ◊ Cavalcare bipedi
- ◊ Cavalcare quadrupedi
- ◊ Conoscere Animali
- ◊ Conoscere Piante
- ◊ Empatia
- ◊ Fare nodi
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Orientamento
- ◊ Trattare

70-95 ◇ Muratori ◇ FI 0.3

Costruiscono case e artefatti in muratura per conto di altri in cambio di cibo, pelli e altri beni.

- ◊ Architettura
- ◊ Calcolare
- ◊ Carpenteria
- ◊ Geologia
- ◊ Ingegneria
- ◊ Lavorare pietre
- ◊ Lingua levante
- ◊ Lingua madre
- ◊ Resistenza alla fatica
- ◊ Sollevare pesi

95-100 ◇ Druidi ◇ FI 0.5

Sono custodi della memoria e dei riti religiosi dei clan. Vivono di ciò che viene loro offerto dal popolo e della raccolta di erbe e dei loro prodotti.

- ◊ Alchimia
- ◊ Astronomia
- ◊ Astrologia
- ◊ Conoscere piante
- ◊ Lingua Madre
- ◊ Lingua Levante
- ◊ Medicina
- ◊ Mitologia
- ◊ Religione



2.8 Cenni Storici

Le conoscenze storiche sull'Arcipelago in epoche antecedenti la Dominazione Levante sono incerte e nebulose. Si presume che le razze vivessero organizzate in tribù alquanto primitive e con scarsi contatti fra loro. Con il progresso delle tecniche di navigazione, i Levanti, che allora abitavano tutta l'Isola di Dyshu-Thandy, intrapresero dei viaggi di esplorazione delle isole vicine, che si trasformarono poi in imprese militari volte alla conquista.

L'opera Levante si concluse con la formazione di un vastissimo impero comprendente oltre la metà dell'Arcipelago, non riuscendo però a occupare Malagana, Loydi-Genya e le Terre Orientali. Il periodo storico durante il quale ciò avvenne viene chiamato Dominazione Levante.

In quel periodo il popolo Elfico viveva unito nell'isola di Bahuney ed ancora non esisteva la distinzione fra le etnie Luxi e Umbra. Essi accolsero passivamente la dominazione Levante ritirandosi nell'entroterra.

Poiché il dominio Levante lasciava ampia libertà Religiosa e Culturale, le Tribù umane dell'isola di Norda permisero una fusione fra la loro cultura e quella Levante. Non fu così invece nell'Isola di Kush. I Levanti, che riuscirono a conquistare la superficie scacciando i Reuben nelle profondità del sottosuolo, furono successivamente costretti alla ritirata dalla strenua resistenza opposta da Reuben e Nani alleati per riconquistare l'Isola.

Il progresso portato dai Levanti su Bahuney scatenò tensioni fra gli elfi che volevano vivere nel lusso abbandonando le foreste, e gli elfi conservatori. Queste tensioni sfociarono nella scissione pacifica che si concluse con la nascita delle due etnie Luxi e Umbra e l'esodo di questi ultimi verso l'isola di Malagana.

I Levanti stipularono con i Giganti dei patti d'amicizia che consentirono loro di evitare scontri contro tali possenti avversari.

Successivamente, a causa delle tensioni interne dovute al passaggio dalla Monarchia di tipo Feudale alla Democrazia ed anche al diffondersi del nuovo credo che si rifaceva agli insegnamenti di Ryless, il controllo sulle colonie si indebolì. Ciò portò alla nascita del Regno di Terranova, composto dalle tribù Nordiche che mantennero l'ordinamento feudale, del Pontificato, dove il clero di Ryless prese il potere e della Terra di Levante, dove vinse la democrazia.

Nel caos di tale periodo, chiamato Periodo della Nascita delle Nazioni, le colonie di Bahuney e Norda furono completamente abbandonate. A ri-

cordare il fiorente passato rimangono solo i trattati commerciali e pochi insediamenti.

Le alte sfere del Pontificato galvanizzate dalla loro fede decisamente intrapresero azioni di conversione religiosa forzata in tutte le terre, cercando l'appoggio del popolo dei Giganti. Tali mire furono sventate dai Novesi e dalle tribù delle Terre del Nord, che stipularono il patto del Muro edificando l'Eiserval a delimitare il territorio di Mahn-Hesa. Le missioni Rileane non riuscirono nel loro intento, limitandosi all'edificazione di avamposti.

La fede Rileana, fondendosi con le religioni autoctone, portò al formarsi del sincretismo religioso considerato eresia dalla Chiesa del Pontificato. In questo periodo nacque il corpo degli Inquisitori.

Gli Umbra incontrarono a Malagana la ferrea resistenza delle autoctone tribù orchesche. Buona parte delle ricchezze provenienti da Bahuney venne impiegata per assoldare le milizie di alcuni Signori orientali. Grazie al loro aiuto, la guerra si concluse con il confinamento degli Orchi nella parte settentrionale chiamata Terhamala e la nascita di Umbrosa. Gli Orchi si spartirono le terre montuose e pianeggianti formando due diverse Etnie: Haroka e Pran-Horu. È al termine della guerra tra Orchi e Elfi Umbra che si fa risalire la nascita del Conclave.

Con la caduta della Dominazione Levante, i Chire, un popolo di navigatori dalla pelle nera, proveniente dal Sud, cominciarono ad intraprendere rapporti commerciali con le nazioni dell'Arcipelago riuscendo a mettere in contatto gli Gnomi con gli altri popoli. Il Conteggio Commerciale degli anni fa riferimento alla Nascita di Ryless.

Ad oggi ci troviamo nell'anno 1327 Dopo la Nascita di Ryless (DNR).

Capitolo 3

Il Personaggio

3.1 Chi è il personaggio

Il personaggio rappresenta il vostro alter-ego, colui che permette al giocatore di muoversi ed agire in un mondo immaginario, quale è quello in cui vi apprestate ad entrare.

La nascita del personaggio avviene attraverso il procedimento di creazione esposto a pagina 73.

Prima di tutto, però, è necessario sapere quali dadi utilizzare.

3.2 Tirare i dadi

I dadi necessari per giocare a Radix Malorum sono:

- ◊ dado a 4 facce (d4)
- ◊ dado a 6 facce (d6)
- ◊ dado a 8 facce (d8)
- ◊ dado a 10 facce (d10)
- ◊ dado a 20 facce (d20)
- ◊ dado a 100 facce o dado percentuale (d100), facilmente sostituibile da 2 dadi a 10 facce.

Il numero che **precede** la nomenclatura del **tipo** di dado (d6, d8, ecc.) indica il **numero** di dadi di quel tipo che devono essere lanciati, per poi **sommarne** i risultati.

Il **numero con il segno** che segue il numero ed il tipo del dado indica un **punteggio fisso** che va **aggiunto o sottratto** alla somma dei risultati ottenuti dai singoli dadi.

ESEMPIO 4

3d6 significa lanciare 3 dadi a 6 facce, 5d8+2 significa lanciare 5 dadi a 8 facce e sommare 2 al risultato.

Il **d100** viene utilizzato per ottenere una gamma di valori variabile da 1 (01) a 100 (00). Qualora non aveste 1 dado a 100 facce (noi l'abbiamo visto soltanto in una foto in bianco e nero, in fotocopia e a dieci metri di distanza e tuttora siamo scettici sulla sua reale esistenza) utilizzate 2

dadi a 10 facce. Il primo dado rappresenterà le unità, il secondo le decine (o viceversa, basta che lo decidiate **prima** di averli lanciati).

ESEMPIO 5

Se lanciando i due dadi a 10 facce si ottiene 7 col primo (quello delle unità) e 6 col secondo (quello delle decine), il risultato è 67



Il tiro del dado a 20 facce è sempre e comunque **aperto**; ciò significa che si aggiunge il punteggio di un nuovo tiro ogni volta che si ottiene 20 (col dado). Se tiro il dado e ottengo 20, dovrò rilanciarlo. Se al secondo tiro otterrò per esempio 7 significherà che il valore ottenuto col dado sarà 27. Se invece al secondo lancio otterrò un altro 20 sommerò ancora ed andrò avanti.

ESEMPIO 6

Sequenze aperte:

*1° tiro 7 → punteggio = 7
1° tiro 20, 2° tiro 10 → punteggio = 30
1° tiro 20, 2° tiro 20, 3° tiro 5
→ punteggio = 45
1° tiro 20, 2° tiro 20, 3° tiro 20, 4° tiro 18
→ punteggio = 78
(non state barando?)*

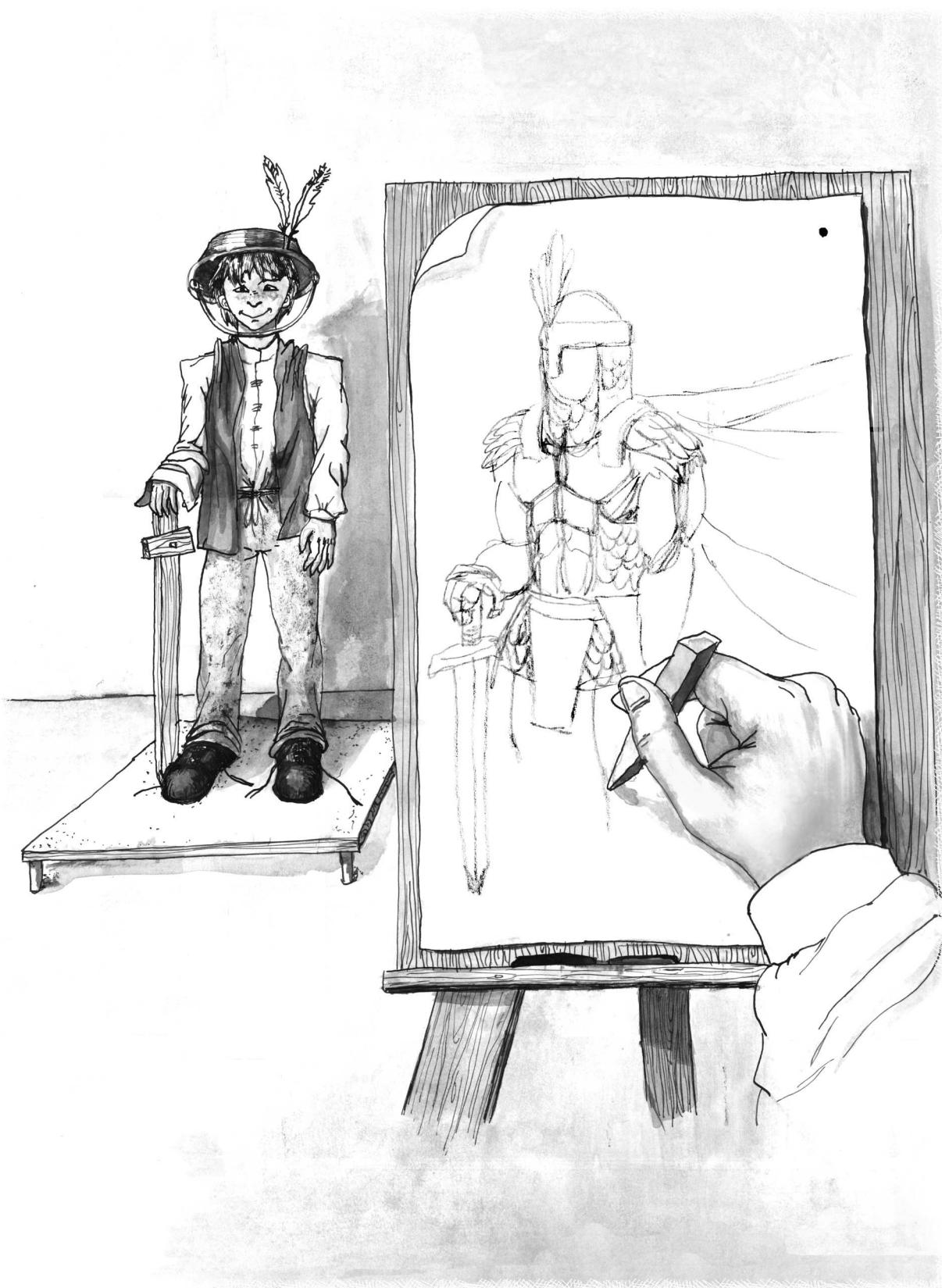


Ottenendo 1 come risultato del tiro aperto del dado a 20 facce (cioè 1 al primo tiro) si provoca, se non indicato diversamente, un **Fallimento Catastrofico**.

3.3 Il Fallimento Catastrofico

Consiste nel fallimento automatico dell'azione o di tutti i tiri (Resistenza, Volontà, Psiche, Observazione, ecc.) in occasione dei quali viene realizzato. Provoca **effetti collaterali** a scelta del Master, dannosi per il personaggio.







Un fallimento catastrofico nell'uso di un'**arma** può provocare la rottura della stessa, o cagionale danni al Personaggio che la utilizza o ai suoi compagni.

Con un fallimento catastrofico ai **tiri Osservazione** si può credere di vedere delle cose che in realtà non esistono, ecc.

Fanno eccezione a questa regola i tiri Concentrazione e i tiri per il lancio degli incantesimi, per i quali il fallimento catastrofico sottostà a regole specifiche.

3.4 La Creazione

Per creare un personaggio si percorrono i seguenti passi:

1. Determinazione delle **caratteristiche**
2. Assegnazione delle **abilità**
3. Costruzione del **background**

A tal fine è necessario procurarsi almeno un dado a venti facce (d20), uno a dieci facce (d10), uno a 8 facce (d8) e una **Scheda del Personaggio**.

È comunque indispensabile, prima di ogni altra cosa, scegliere la **razza e l'etnia** a cui il vostro personaggio (da ora PG) apparterrà. Avete a disposizione tutte le razze e le etnie descritte nel capitolo precedente; ricordate che al momento della creazione il vostro personaggio dovrà rispettare i limiti imposti dalle razze.

Scelto? Procediamo!

3.5 Le Caratteristiche

Le caratteristiche (CAT) sono una quantificazione numerica degli attributi psicofisici del PG. Nella vita reale tutti possediamo queste caratteristiche, ma non perdiamo tempo ad attribuirgli un valore. Vero è, però, che c'è chi è più agile, chi è più forte, ecc.

Ai fini del gioco, però, siamo costretti ad attribuirgli un valore, che viene stabilito con il seguente procedimento: lanciate 8 volte il dado a 20 facce (8d20), ricordando che il tiro del d20 è **aperto** e sommate i punteggi ottenuti. Il numero così ottenuto è il totale dei *Punti CAT*. Questo numero va annotato sulla scheda nell'apposita casella.

Procedete ora a **dividere i Punti CAT** fra le **Caratteristiche primarie** descritte nel prossimo paragrafo. Potete dividere tali punti come meglio credete in relazione al tipo di PG che avete in mente di interpretare ed ai limiti imposti dalla sua razza e dalla sua etnia di appartenenza.

Ren, guerriero nordico



3.5.1 Le Caratteristiche primarie (CAT)

Sono i parametri più importanti per il vostro personaggio, per gli umani il loro punteggio può variare generalmente da un minimo di 3 ad un massimo di 20. Gli estremi sono diversi per ogni razza e sono indicati nella descrizione di ognuna di esse. Il punteggio della CAT va indicato per ognuna di esse sulla Scheda del Personaggio, nella casella "VAL".

Forza (FOR)

Rappresenta la... forza del vostro PG (vi aspettavate qualcosa di diverso?), la sua potenza muscolare. Questo punteggio può essere suscettibile di modificazioni durante la vita del vostro PG, per effetto di allenamento, di incantesimi, ecc. In caso di incrementi dovuti alla magia il valore potrà essere superiore ai limiti previsti dalla razza. Non vi sono limiti ai decrementi.

Costituzione (COS)

Misura la vostra corporatura, la vostra stazza, la robustezza del vostro corpo; anch'essa può variare nel corso della vita del vostro PG, ma non può aumentare di oltre 1/3 del valore originario con l'allenamento o l'incremento "naturale", mentre non esiste nessun limite nel caso di incrementi magici. Non esistono altresì limiti in caso di decrementi di qualunque genere.

Agilità (AGI)

Indica la vostra destrezza, capacità di manipolazione, i vostri riflessi, la vostra reattività. Come le altre può essere modificata nel tempo, sen-



CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

za incontrare nessun limite, se non il massimo previsto per ogni razza, salvo incrementi magici. Non vi sono limiti ai decrementi.

Osservazione (OSS)

È sommariamente un indice dei vostri sensi. È utile quando dovete scoprire trappole, origliare alle porte, sentire determinati odori, tirare con l'arco, ecc. Può variare con il migliorare o col peggiorare delle vostre capacità sensoriali fermi restando i limiti di razza, o per effetto della magia. Non vi sono limiti ai decrementi.

Concentrazione (CONC)

È un valore indicativo che rappresenta la vostra capacità di focalizzare l'attenzione, la vostra memoria. Questa caratteristica può essere varia- ta permanentemente con l'esercizio o per effetti magici ma può anche essere modificata solo temporaneamente. Può aumentare di +1 per ogni round speso a concentrarsi, fino ad un massimo di 5 round consecutivi, o per effetto di droghe (Vedi paragrafo "Droghe" a pagina 108). Non vi sono limiti ai decrementi.

Intelligenza (INT)

Parametro indicante la genialità, l'acume, la prontezza di spirito, la rapidità di apprendimento del vostro PG. Come le altre CAT può aumentare nel corso della vita del PG (fermi restando i limiti di razza) anche per effetti magici; può essere aumentata o diminuita temporaneamente con l'uso di droghe, veleni e simili. Non vi sono limiti ai decrementi.

Carisma (CAR)

Indica vostro ascendente sulle altre persone, la vostra capacità di influenzarle. Questa caratteristica può variare nei limiti previsti dalle razze, salvo effetti magici. Non vi sono limiti ai decrementi.

Bellezza (BEL)

Esprime numericamente l'aspetto fisico del vostro PG, la sua avvenenza, il suo fascino. Può variare in aumento di non più di un decimo del valore iniziale, senza limiti in diminuzione, salvo effetti magici.

Gor Sok, Orco Haroka



Il valore %

Per specificare ulteriormente le vostre caratteristiche, il Master lancerà per ognuna di esse un dado a 100 facce (1d100). Il valore ottenuto andrà indicato nella scheda del personaggio nella casella con il simbolo %.

Durante il gioco questi valori crescono per effetto dei Tiri Incremento (vedi paragrafo 3.8 a pagina 99). Ogni qualvolta si raggiunge il valore 100, le caratteristiche corrispondenti aumentano di un punto.

ESEMPIO 7

Il vostro personaggio ha 15 in CARisma e un valore % di 95. Alla fine di una sessione particolarmente fruttuosa, incassate 7 punti %. Il valore di CAR salirà a 16 e il suo valore % diventerà 02 (95+7=102 cioè +1 in CAR e 02 %).



N.B. Considerate che in ogni caso non potranno essere superati i limiti di razza.



Bonus e Malus delle CAT

Ad ogni valore delle caratteristiche primarie (e della CONoscenza) corrisponde un certo **BONus** (o malus) che è di importanza fondamentale per l'utilizzo di tutte le **abilità**. Bonus e malus vanno annotati sulla Scheda del Personaggio, nella casella **BON**. Nella tabella 3.1 sono indicati i valori e i rispettivi bonus e malus.

Un PG (o un PNG) che ha un valore di 0 in una caratteristica avrà un malus corrispondente di -6, un personaggio con un valore di -1 avrà



BONUS/MALUS DELLE CARATTERISTICHE

Valore della CAT	Bonus/Malus
meno di 1	-5+ (-1 per ogni punto sotto 1)
1	-5
2	-4
3	-3
da 4 a 5	-2
da 6 a 8	-1
da 9 a 12	0
da 13 a 15	+1
da 16 a 17	+2
18	+3
19	+4
20	+5
più di 20	+5 + (+1 per ogni punto sopra il 20)

Tabella 3.1: Bonus/Malus delle Caratteristiche

–7 e così via. Un personaggio con un valore di 21 ha invece un bonus di +6, uno con un valore di 22 ha +7 ecc.

Il Fattore Istruzione (FI) e la Classe Sociale

Il Fattore Istruzione indica il livello culturale del vostro PG ed è determinato dalla **Classe Sociale** di appartenenza.

La Classe Sociale indica la vostra estrazione sociale, la professione svolta dai vostri genitori o l'ambiente in cui siete cresciuti. Per sapere quale

sia la vostra Classe Sociale di appartenenza dovete prima di tutto aver scelto la vostra Razza e la vostra Etnia. Fatto questo avete due opportunità:

- ◊ Decidere direttamente insieme al Master la vostra Classe Sociale.
- ◊ Stabilirla mediante il lancio dei Dadi.

In questa seconda ipotesi dovete lanciare **il dado a 100 facce**

Apparterrete alla classe sociale i cui numeri indicati nella **probabilità di farvi parte** comprendono quello che avete ottenuto con il lancio dei dadi.

ESEMPIO 8

Se avete ottenuto 76 con il d100, e scelto come Razza ed Etnia gli Gnomi Beedha, fareste parte della Classe Sociale degli Inventori; se foste degli Gnomi Kunetha, sareste degli artigiani, se foste degli Elfi Luxi, sareste un Benestante, ecc.



Il valore decimale indicato sulla destra della Classe Sociale è il Fattore Istruzione (FI) e deve essere trascritto sulla Scheda del Personaggio, nell'apposita casella.

Questo valore è molto importante per la determinazione della **CONoscenza** (vedi §3.5 a pagina 76) e dei punti disponibili per le abilità di Classe Sociale (vedi paragrafo “Le Abilità! a pagina 81)

3.5.2 Le caratteristiche secondarie

I valori delle caratteristiche secondarie non sono stabiliti direttamente dal giocatore, ma dipendono dai valori attribuiti alle caratteristiche primarie o da fattori casuali.

Resistenza (RES)

Individua numericamente la capacità di resistere a shock e danni fisici evitando stordimenti, svenimenti, morte. Il suo valore si ottiene facendo la **media fra FORza e COStituzione** approssimando per difetto. Varia col variare delle Caratteristiche primarie cui è correlata.

$$RES = \frac{COS + FOR}{2}$$

Volontà (VOL)

È un parametro che indica la propria determinazione e la capacità di resistere ad attacchi mentali. Si ottiene facendo la **media fra Intelligenza e Concentrazione** approssimando per difet-





to. Varia col variare delle Caratteristiche primarie cui è correlata.

$$VOL = \frac{CONC + INT}{2}$$

Psiche (PSI)

Indica il vostro equilibrio mentale e la vostra capacità di evitare shock emotivi. Si ottiene sommando il punteggio ottenuto tirando **due volte il d8 e aggiungendo a questo valore 4**. La Psiche può diminuire a causa di forti shock.

$$PSI = 2d8 + 4$$

Punti Fisico (PF)

Rappresentano numericamente quanto il personaggio sia in grado di resistere alla fatica fisica prima di doversi obbligatoriamente riposare. I punti fisico diminuiranno in relazione alle azioni compiute dal vostro PG.

Il loro valore è dato dalla **somma di FORza e del doppio della COStituzione**; si recuperano col riposo come indicato nel capitolo 4.1 “Movimento e Attività”, a pagina 102. Il loro massimo varia con il variare delle Caratteristiche primarie cui sono correlati.

$$PF = FOR + (2 \times COS)$$

Punti Mente (PM)

Stabiliscono il grado di resistenza all'affaticamento mentale. I Punti Mente diminuiranno in relazione agli sforzi mentali del vostro PG. Sono dati da **Concentrazione più due volte l'Intelligenza**. Anch'essi possono essere recuperati col riposo. Il loro massimo varia con il variare delle Caratteristiche primarie cui sono correlati.

$$PM = CONC + (2 \times INT)$$

Punti Energia (PE)

Sono l'energia magica del vostro PG, da cui si attingerà per lanciare un incantesimo o per realizzare particolari colpi speciali nel combattimento. Per il loro utilizzo vedi i capitoli 6 “La Magia” e 5 “Il Combattimento”.

Si ottengono lanciando 1d100 per tre volte e scegliendo il valore maggiore, che andrà annotato sulla scheda del personaggio nell'apposita casella. I punti energia persi durante il gioco vengono recuperati al ritmo di 4 all'ora.

$$PE = \max(1d100, 1d100, 1d100)$$

Punti Vita (PV)

Rappresentano a grandi linee la salute del personaggio, la sua resistenza alle ferite. Inizialmente sono pari a **tre volte la costituzione più il bonus della caratteristica forza**. Vedi in particolare paragrafo “Perdita Punti vita.” Il loro massimo varia con il variare delle Caratteristiche primarie cui sono correlati.

$$PV = (3 \times COS) + BONFOR$$

Punti Struttura Corpo (PSC)

Essi indicano la resistenza di ogni singola parte del corpo. Sono correlate alla COStituzione come da tabella 3.2 “Punti Struttura per parte del Corpo” a pagina 77. Vanno indicati nella scheda nell'apposita casella “PSC”. Quando il loro punteggio diminuisce in seguito a danni fisici, il valore residuo va indicato, nella casella relativa alla parte del corpo interessata, nel Fantoccio disegnato sulla Scheda del Personaggio.

Per valori di COS superiori a 25 i PSC vengono determinati sommando fra loro i PSC del valore di COS più alto possibile più la parte residua. Per esempio i PSC di un personaggio che ha una COS pari a 27 sono pari alla somma dei PSC di COS 24 + COS 3, così alla testa i PSC saranno pari a $14 + 2 = 16$, al collo $8 + 1 = 9$, al torace $24 + 3 = 27$, ecc. Vedi in particolare paragrafo “Perdita punti struttura corpo.” a pagina 131.

Età

Indica il numero di anni con i quali il vostro PG inizia la sua avventura. Per calcolarla si tira 1d6 e si somma a questo valore 19. In tal modo si può iniziare con un'età variabile tra i 20 e i 25 anni. Contrariamente a quanto di solito avviene nei giochi di ruolo, in Radix Malorum, questa caratteristica ha un'importanza rilevante perché viene utilizzata per determinare la caratteristica “CONoscenza”.

3.5.3 La Caratteristica “Conoscenza” (CON)

Nella scheda del personaggio, dopo tutte le caratteristiche primarie è indicata una Caratteristica particolare: la **CONoscenza**. Essa esprime numericamente il vostro bagaglio culturale, il sapere nozionistico.

La CONoscenza ha delle peculiarità comuni sia alle Caratteristiche Primarie sia a quelle Secondarie. Come le primarie ha una parte indicante un valore generale (VAL), uno indicante un



PUNTI STRUTTURA PER PARTE DEL CORPO

COS	Testa	Collo	Torace	Braccio	Avamb.	Mano	Addome	Coscia	Gamba	Piede	Coda
3	2	1	3	2	2	1	2	3	3	2	2
4	2	2	4	3	3	1	2	4	4	2	3
5	3	2	5	4	4	2	3	5	5	3	4
6	4	2	6	5	5	3	4	6	6	4	5
7	4	3	7	6	6	3	4	7	7	4	6
8	5	3	8	6	6	4	4	8	8	5	6
9	5	3	9	7	7	4	5	9	9	5	7
10	6	4	10	8	8	5	6	10	10	9	8
11	7	4	11	9	9	5	6	11	10	7	9
12	7	4	12	10	10	6	6	12	11	7	10
13	8	4	13	10	10	6	7	13	12	8	10
14	8	5	14	11	11	7	8	14	13	8	11
15	9	5	15	12	12	8	8	15	14	9	12
16	10	5	16	13	13	8	8	16	15	10	13
17	10	6	17	14	14	9	9	17	16	10	14
18	11	6	18	14	14	9	10	18	17	11	14
19	11	6	19	15	15	10	10	19	18	11	15
20	12	6	20	16	16	10	10	20	18	12	16
21	13	7	21	17	17	11	11	21	19	13	17
22	13	7	22	18	18	11	12	22	20	13	18
23	14	7	23	18	18	12	12	23	21	14	18
24	14	8	24	19	19	12	12	24	22	14	19
25	15	8	25	20	20	13	13	25	23	15	20

Tabella 3.2: Punti Struttura Corpo

valore percentuale ed un bonus (BON), come le secondarie deriva dalle caratteristiche primarie. Essa infatti si calcola facendo la media fra Età ed Intelligenza e moltiplicando questo valore per il Fattore Istruzione dato dalla Classe Sociale di

appartenenza (vedi il Capitolo "Razze ed Etnie"). Le frazioni di punto (i numeri dopo la virgola, per intenderci) rappresentano i **punti %** da scrivere nella relativa casella. Qualora non ci fossero frazioni di punto, nella casella % andrà scritto 00.

$$CON = \frac{ETA' + INT}{2} \times FI$$

Una particolarità di questa caratteristica è che essa non ha limiti di incremento ma può liberamente superare il 20, sia con mezzi naturali (il miglioramento) sia con mezzi magici.

3.5.4 Essere Destrimani o Mancini

Per determinare se il vostro PG è destrimano (che usa prevalentemente la mano destra), mancino (che usa prevalentemente la sinistra) o ambidestro (che usa tutte e due le mani indifferentemente), è sufficiente lanciare 1d100. Se il risultato è compreso fra 0 e 60 il PG è destrimano. Se il risultato è compreso fra 61 e 90 il PG è mancino. Altrimenti è ambidestro.

N.B. Le azioni effettuate con la mano de-





stra per i mancini o con la sinistra per i destrimani subiscono un malus di -5. Gli ambidestri usano ambedue le mani senza malus.

3.5.5 Il Peso trasportabile

Indica quanti chili di carico potete **trasportare senza subire malus** dovuti al peso dello stesso. Nel peso trasportabile rientrano tutti gli oggetti che in un dato momento avete addosso: armatura, armi, equipaggiamento standard, libri, ecc. Il suo valore è uguale a 1kg per ogni punto COS + 3 kg per ogni punto FOR sopra il 10.

$$PT = COS + (FOR - 10) \times 3$$

ESEMPIO 9

"A" è un PG con 13 in FOR e 15 in COS. Il suo Peso Trasportabile è di: 15 (punti COS) + 3 (punti FOR sopra il 10) x 3 kg = 24 kg

ESEMPIO 10

"B" è un PG con 20 in FOR e 20 in COS. Il suo peso trasportabile è di: 20 (punti COS) + 10 (punti FOR sopra il 10) x 3 kg = 50 kg

Se questo valore viene superato, ossia il Carico è maggiore del Peso Trasportabile il PG subirà **un malus a tutte le azioni in movimento ed ai Tiri iniziativa**. Il malus dovuto al peso trasportabile è pari all'eccesso di carico diviso 4 arrotondato per eccesso. Peso trasportabile e Carico vanno indicati nelle apposite caselle della scheda del personaggio.

Per i quadrupedi il Peso trasportabile è il doppio di quello di un PG con le stesse FOR e COS.

ESEMPIO 11

"B" è un PG con 20 in FOR e 20 in COS. Il suo peso trasportabile è di 50 kg; trasporta un carico totale (armatura compresa) di 60 kg. Oltre al malus per l'armatura (vedi) subisce una ulteriore penalizzazione di -3 perché 60-50=10 e 10/4 = 2,5, che arrotondato per eccesso dà 3

3.5.6 Punti Karma

Questa innovazione tecnica ha lo scopo di premiare la fedeltà della vostra recitazione al carattere e alla morale del PG. Tanto meglio esprimrete il carattere, le inclinazioni e la morale del PG, tanto più realistica risulterà l'interpretazione, e tanto maggiori saranno i PK che riceverete dal Master.

Lo scopo principale di un gioco di ruolo, come sarà ripetuto più volte in altre parti di questo manuale, è a nostro avviso la recitazione. Non bisognerebbe infatti basare la vita del proprio PG solamente sulla fortuna nel lancio dei dadi, ma entrare nei panni del Personaggio e giocarlo come se esso vivesse veramente all'interno del mondo creato dal Master.

Al momento della creazione, il PG ha 0 Punti Karma. Alla fine di ogni sessione di gioco, il Master assegnerà ad ogni giocatore un numero di Punti Karma variabile fra -5 e +5. Un punteggio negativo verrà assegnato a giocatori con scarsa capacità di immedesimazione, lo zero corrisponde ad una recitazione e interpretazione sterile, senza infamia e senza lode. Punteggi positivi verranno assegnati a giocatori con una buona interpretazione.

I PK assegnati si sommano (o si sottraggono) a quelli già presi precedentemente, accumulandosi sessione dopo sessione.

I Punti Karma determinano, per il PG all'interno del gioco, conseguenze **immediate** (Punti Aura), o effetti **post-mortem** (reincarnazione).

PK e Aura vanno annotati sulla scheda del personaggio nelle apposite caselle.



**Aura**

L'effetto immediato che i PK provocano, consiste nel far sviluppare un'Aura al PG. Essa si concretizza nella fortuna che il "destino" gli concede. **L'Aura è dipendente dai PK nel senso che per ogni +20 PK si avrà diritto ad 1 Punto Aura.** I Punti Aura così accumulati potranno essere utilizzati dal giocatore per migliorare il risultato di un'azione (compresi Tiri Volontà, Tiri Resistenza, Tiri sulle Caratteristiche, ecc.) o per incrementare un danno inflitto. In entrambi i casi bisognerà decidere prima del lancio dei dadi, se utilizzare o meno i Punti Aura e quanti utilizzarne.

**N.B. I Punti Aura non possono essere utilizzati per migliorare i Tiri Incremento.**

I Punti Aura utilizzati verranno persi e potranno essere recuperati al ritmo di 1 ogni 30 giorni. Prima di leggere gli esempi che seguiranno è opportuno, per ben comprenderne il significato, leggere il paragrafo 3.6.6 "Le Azioni" ed il capitolo 5 "Il Combattimento".

**ESEMPIO 12**

Martin ha 63 PK, a cui corrispondono 3 Punti Aura, ed è inseguito da 3 predoni. Sfortunatamente la sua via di fuga è interrotta da un crepaccio. Martin decide che se vuole salvarsi deve provare a saltarla. Il crepaccio è largo 5 metri e la difficoltà di saltare tale distanza è 25. Martin ha un TOT di 10 nell'abilità Saltare (5 + 5 BON AGI).

Sapendo che il salto è particolarmente difficile decide di utilizzare tutti i suoi Punti Aura in questa azione, potendo così migliorare il tiro del dado di 3 punti. Lancia il dado ed ottiene 13, totalizzando complessivamente: 10 (TOT nell'abilità Saltare) + 13 (risultato del d20) + 3 (Punti Aura utilizzati) = 26. Il risultato ottenuto è maggiore della difficoltà: Martin riesce a saltare il crepaccio ed a continuare a fuggire. Senza l'utilizzo della sua aura sarebbe caduto nel crepaccio perché il 13 realizzato col dado non gli sarebbe stato sufficiente.

**ESEMPIO 13**

Masamune Nakamura, sta combattendo contro un orso molto grosso (COS 25) e sa che deve ucciderlo senza dargli la possibilità di attaccare. Egli ha 89 PK che corrispondono a 4 Punti Aura. Decide di utilizzare 2 di questi 4 Punti Aura per aumentare il danno della sua spada bastarda che sta utilizzando a 2 mani.

Il Danno da lui inflitto sarà così pari a: 2d8 + 2 (danno della spada bastarda) + 5 (BON FOR di Masamune) + 2 (Punti Aura utilizzati). Masamune ha colpito l'orso alla testa. Poiché l'animale ha 15 PSC alla testa è necessario (per essere sicuro di ucciderlo) che Masamune gli infligga 15 punti di danno. Tira i dadi per infliggere e ottiene: 9 (risultato di 2d8 + 2) + 5 (BON FOR) + 2 (Punti Aura) = 16. Il risultato è sufficiente ad uccidere l'orso sul colpo.

Reincarnazione

Qualora il vostro PG nonostante tutto, alla fine, dovesse soccombere, è probabile che voi, giocatori incalliti, manifestiate il desiderio di continuare a giocare, creandovi un nuovo personaggio.

Accade spesso ai "vecchi" giocatori di ruolo che, per non abbandonare il deceduto amatissimo personaggio, lo ricreino uguale adducendo come motivazione che si tratti del fratello gemello scomparso, tenuto prigioniero, nascosto, ecc.

Capita inoltre che un giocatore si penta del personaggio che ha creato e lo interpreti male di proposito, cercando di farlo morire al più presto, finendo per rovinare l'avventura che il Master, con tanto impegno, aveva preparato, per potersi creare il prima possibile un nuovo personaggio.

Per evitare questi "spiaevoli inconvenienti", è stato introdotto, in questo sistema di regole, il processo della **reincarnazione**, che lega il vecchio personaggio deceduto al nuovo che sta per nascere, nel quale i PK svolgono un ruolo premiante.

La reincarnazione non è una tappa obbligata nella storia di un PG. Questo, una volta morto può avere molteplici destini: la sua anima potrebbe per esempio essere conquistata dagli esseri del Limbo, degli Inferi o dell'Empireo. Tuttavia la reincarnazione rappresenta uno dei destini più probabili.

Al momento della creazione di un nuovo PG i PK accumulati dal vecchio PG possono essere spesi per migliorare le Caratteristiche o le abilità del nuovo PG, secondo un fattore di conversione specificato nella seguente tabella.

20 PK	1 Punto CAT
20 PK	1 Punto Psiche
5 PK	1 Punto per le Abilità
4 PK	1 Punto Energia
2 PK	1 Punto %

Questa possibilità di conversione è un incentivo per il giocatore affinché si dedichi alla recitazione e all'interpretazione del PG. Nel caso in cui l'ammontare dei PK del vecchio PG dovesse essere negativo, dovrà essere il Master a decidere (basandosi sempre sulla tabella soprastante), quali penalità attribuire al nuovo PG che il giocatore si appresta a creare.

ESEMPIO 14

Dopo una lunga e movimentata vita, Pyp muore con un numero di punti Karma pari a +170. Il giocatore che lo recitava, decide per il suo nuovo PG, la seguente conversione dei Punti Karma: + 3 Punti CAT aggiuntivi (60 PK) = cioè aumenta di 3 punti il valore dei punti CAT





CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

che aveva precedentemente definito col lancio dei dadi. +10 Punti ENergia (40 PK)= cioè aumenta di 10 punti il valore dei Punti Energia determinato dal precedente lancio di dadi. +10 Punti per le Altre Abilità (50 PK)= cioè aumenta di 10 punti i punti disponibili per le Altre Abilità (già definiti nel modo descritto nel paragrafo dedicato alle Abilità).

ESEMPIO 15

Diegus, a causa della scarsa interpretazione del suo giocatore, muore con -60 PK. Il Master decide di penalizzare il nuovo personaggio del giocatore convertendo i suoi PK nel seguente modo:

-20PK → -1 Punto Psiche. Diminuisce di 1 punto il valore dei Punti Psiche definiti col lancio dei dadi.

-40PK → -2 Punti CAT (20 PK x 2). Toglie 2 punti alla somma dei punti CAT ottenuti dal lancio dei dadi.



3.5.7 I Tiri Resistenza, Volontà e Psiche

Quando il vostro personaggio è molto affaticato o subisce uno shock psichico è opportuno effettuare dei Tiri, a difficoltà variabile in funzione delle circostanze, che indicano se siete in grado di andare avanti, dovete subire dei danni mentali o fisici, oppure se dovete semplicemente riposarvi.

Il Tiro Resistenza (TR)

Viene effettuato in linea di massima in caso di affaticamento fisico, per resistere al caldo ed al freddo, per resistere ad incantesimi di tipo "fisico", quando il personaggio perde un numero elevato di punti vita o punti struttura ed in ogni altro caso previsto dal regolamento.

Il Master determina la difficoltà del tiro se questa non è fissata da una precisa regola (per classificare la difficoltà vedere tabella Difficoltà nel paragrafo "Le azioni"), il giocatore tira **1d20 e somma il risultato al valore della Caratteristica Secondaria: RESistenza**. Normalmente la difficoltà è Media (Diff. 20). Se il totale è maggiore o uguale alla difficoltà il tiro riesce e il personaggio potrà evitare spiacevoli conseguenze.

Il Tiro Volontà (TV)

Viene effettuato in linea di massima in caso di affaticamento mentale, per resistere a incantesimi di tipo "mentale", quando il personaggio deve fare determinate azioni "controvoglia", ed in ogni altro caso previsto dal regolamento o dal Master.

Come per il TR il Master determina la difficoltà, ma questa volta il giocatore **al risultato del tiro del d20 deve sommare il valore della Caratteristica: Volontà**. Anche in questo caso

normalmente la difficoltà è Media (Diff. 20). Se il totale è maggiore o uguale alla difficoltà, il tiro riesce.

Il Tiro Psiche (TP)

Viene effettuato quando il personaggio è sottoposto ad uno **shock emotivo** come un grave lutto, uno spavento o una situazione che può determinare paura. Il Master determina la difficoltà; **il giocatore tira 1d20 e somma il risultato al valore di PSIche**. Se il totale è maggiore o uguale alla difficoltà il tiro riesce e il personaggio evita lo shock. In caso contrario può trovarsi shockato e sarà il Master a determinare le conseguenze. Potrebbe per esempio accadere di restare bloccati per un certo numero di round o svenire.

Se lo shock è giudicato dal Master molto forte (difficoltà 30 o più) e il tiro viene fallito, il personaggio perderà **un Punto Psiche ogni 2 punti di differenza** fra la difficoltà e il risultato ottenuto (arrotondando per difetto) e dovrà essere sottoposto a cure naturali o incantesimi per recuperarlo. Orientativamente serve una settimana di cura da un medico per ogni punto Psiche perso. Il medico dovrà realizzare Tiro Medicina a difficoltà pari a 15 + i punti Psiche persi.

ESEMPIO 16

Eric, un Nordico con un valore di 16 in Psiche, si sta guardando allo specchio quando alle sue spalle appare un Benair. A causa della mostruosità dell'essere (BEL -2) e dell'apparizione inaspettata, il Master stabilisce che il TP deve essere effettuato con una difficoltà di 35. Eric, con il suo tiro totalizza 28 (16 + 12 col d20). Egli resterà terrorizzato e perderà $(35 - 28)/2 = 3$ Punti Psiche.



3.5.8 Altri tiri sulle Caratteristiche

Per determinare se il personaggio è in grado o meno di compiere una certa azione o di avere particolari idee, il Master potrà chiedere al giocatore di effettuare un Tiro su una qualunque Caratteristica primaria.

Il Master determina la difficoltà, il giocatore lancia 1d20 e somma al risultato ottenuto il valore della Caratteristica utilizzata. Se il risultato è maggiore o uguale alla difficoltà l'azione riesce.

Gli esempi pratici che seguono descrivono le situazioni tipo in cui vi imbatterete durante le sessioni di gioco.



Tiro Osservazione (TOSS)

Il Master reputa che in una stanza ci sia un particolare di un quadro particolarmente interessante ma difficile (difficoltà 25) da notare. I PG effettuano un Tiro OSServazione (TOSS); solo coloro che totalizzeranno almeno 25 (1d20+ caratteristica OSS) riusciranno a scorgere tale particolare.

Tiro Intelligenza (TINT)

Il Master reputa che ad uno dei personaggi possa venire in mente qualcosa che il giocatore non ha pensato. In questo caso può decidere di far realizzare un Tiro INTelligenza (TINT) e, se il tiro riesce, di fornire tale informazione al PG.

Tiro Concentrazione (TCONC)

Il PG si deve ricordare un particolare di un discorso, una formula, ecc (che magari il giocatore non ricorda). Il Master fornirà l'informazione soltanto nel caso che il Tiro CONCentrazione (TCONC) a una difficoltà da lui stabilita riesca.

I TCONC vengono utilizzati soprattutto per gli incantesimi e le Arti Marziali (vedi capitoli "La Magia" e "Il Combattimento").

Per una dose di maggior realismo può essere necessario che sia il Master a realizzare tali tiri sulla Caratteristica di ogni PG.

N.B. In ogni caso (TP, TR, TV, TINT, TOSS, TCONC, ecc.) se la difficoltà del tiro è minore o uguale al valore della caratteristica, la riuscita del tiro è automatica (cioè l'azione riesce anche senza tirare il dado)



3.6 Le Abilità

Il vostro PG, anche nella sua vita precedente l'inizio del gioco, avrà certamente imparato a compiere numerose attività e sarà addestrato in diverse discipline: le sue **Abilità**.

Sulla scheda del Personaggio, accanto ad ogni abilità di Combattimento e Standard, sono presenti 5 caselle:

D Indica il codice di difficoltà, cioè la difficoltà di apprendimento di un'abilità (D1, D2 o D3). Maggiore è il codice di difficoltà, più è complicato l'apprendimento. Questa regola vale sia per la Creazione del personaggio che per i successivi miglioramenti durante il gioco.

Al momento della Creazione del Personaggio, Il Codice di Difficoltà indica quanti punti bisogna utilizzare per incrementare il VAL di 1 quando dividete i punti delle Abilità di Classe sociale e i punti per le Altre abilità. In particolare si spenderà un punto per aumentare il VAL di 1 punto in quelle abilità con difficoltà D1 (Allarme, Anatomia, Archeologia, ecc); si spenderanno 2 punti per aumentare il VAL di 1 in quelle abilità con difficoltà D2 (per es. Acrobazia) e si spenderanno 3 punti per aumentare il VAL di 1 in quelle abilità con difficoltà D3 (per es. Medicina).

Per il resto della vita del PG, il codice di difficoltà (D) specifica un malus per la realizzazione del Tiro incremento (vedi paragrafo 3.8 a pagina 99 "Il Miglioramento").

CAT Indica la caratteristica a cui è correlata l'abilità. La caratteristica attribuisce all'abilità, un bonus o un malus (BON) secondo la tabella BONUS e MALUS delle Caratteristiche.

VAL In questa casella dovete indicare il valore che intendete attribuire all'abilità, sempre tenendo conto del codice di difficoltà. Se per esempio volete attribuire 12 al VAL in un'abilità a D3 dovete utilizzare 36 punti.

BON In questa casella dovete indicare il bonus o il malus della caratteristica correlata (CAT), cioè il numero che avete indicato sulla Scheda del Personaggio nella casella BON al fianco di ogni caratteristica. Il bonus può essere utilizzato solo se avete attribuito almeno 1 al VAL dell'abilità.

TOT In questa casella dovete riportare la somma di VAL e BON. Il TOT rappresenta la vostra capacità di compiere azioni che richiedono quell'Abilità: è il valore che dovete sommare al tiro del dado per la riuscita dell'azione che avete in mente di compiere.

Al momento della creazione del personaggio bisogna distinguere tra quattro tipi di abilità:

1. Abilità di base
2. Abilità di razza
3. Abilità di classe sociale
4. Altre abilità; divise in: (A) Abilità di combattimento e standard; (B) Abilità magiche



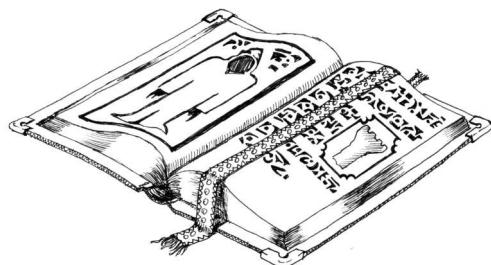
ABILITÀ DI BASE

Abilità di base	VAL
Anatomia	2
Bere	1
Cadere	1
Controllo respirazione	1
Empatia	2
Fare nodi	2
Fiutare	2
Geografia	1
Individuare menzogne	2
Mitologia	2
Muoversi al buio	1
Muoversi in silenzio	2
Nascondersi	2
Raggirare	2
Religione	2
Riconoscere	2
Saltare	5
Scalare	5
Sedurre	2
Sfondare porte	1
Storia Generale	3
Trattare	2
Udire	4

Tabella 3.3: Abilità di base

3.6.1 Abilità di base

I punteggi delle Abilità di base vengono attribuiti a tutti i personaggi per il solo fatto di esistere. I VAL di base sono fissati al momento della creazione. Nella scheda del personaggio, tali valori di base vengono indicati fra parentesi accanto all'abilità stessa. Queste abilità con il loro VAL di base sono riportati nella tabella 3.3 a pagina 82.



3.6.2 Abilità di razza

I VAL delle Abilità di razza vengono attribuiti a seconda della razza di appartenenza del PG. Sono fissati al momento della scelta della razza e possono essere sommati a quelli eventualmente già presenti nelle Abilità di base, come indicato nel capitolo "Razze ed etnie", nelle descrizioni delle razze.

3.6.3 Abilità di Classe sociale

Le abilità di Classe sociale vengono specificate nel momento in cui viene determinata la classe sociale del personaggio. Sono elencate nelle descrizioni delle Classi Sociali, nel capitolo "Razze ed etnie"; il loro VAL viene deciso dal giocatore distribuendo, fra esse, un numero di punti che dipende dal Fattore Istruzione, secondo la seguente tabella:

Fattore Istruzione	Punti disponibili
0.1	80
0.2	75
0.3	70
0.4	65
0.5	60
0.6	55
0.7	50
0.8	45

Tutti questi punti devono essere suddivisi fra TUTTE le abilità di Classe Sociale e soltanto fra queste, con un minimo di 1 ed un massimo di 12 per VAL dell'abilità. Se fra le abilità di classe sociale vi sono delle abilità che fanno parte delle abilità di razza o delle abilità di base, il VAL che intendete attribuirgli andrà sommato a quello già attribuito a queste ultime e in ogni caso non si potrà superare il 12.

N.B. Nel dividere i punti fate molta attenzione al codice di difficoltà di ogni abilità



3.6.4 Altre abilità

Le altre abilità sono a scelta del giocatore e dipendono da ciò che il PG ha fatto nel suo passato. Il loro VAL viene deciso dal giocatore dividendo i punti a sua disposizione.

Il numero di punti che avete a disposizione è pari al totale dei Punti CAT diviso otto più il punteggio di CONoscenza, il tutto moltiplicato per 6.



$$\left(\frac{\text{Punti CAT}}{8} + \text{CON} \right) \times 6$$

Potete assegnare questi punti ad abilità diverse da quelle che vi sono state attribuite in partenza (Abilità di combattimento, Standard, Abilità magiche, Specifiche di Arte Marziale o Maestrie nelle Armi) o usarli per incrementare i VAL di Abilità base, Abilità di razza e di Classe sociale.



N.B. Anche in questo caso, nel dividere i punti fate molta attenzione al codice di difficoltà di ogni abilità



ESEMPIO 17

Il vostro PG ha 128 Punti CAT ed ha 13 in CONoscenza. I punti aggiuntivi da suddividere saranno 128 diviso 8 = 16 più 13 (CON) = 29 per 6 = 174.

Abilità di combattimento e Standard

Ogni Abilità di Combattimento può avere un VAL massimo di 12 ed ogni Abilità Standard un VAL massimo di 15 (comprendendo la somma dei VAL anche le Abilità di base, di classe sociale e di razza). Un discorso particolare meritano le Specifiche di Arte Marziale e le Maestrie il cui TOT iniziale non può superare il 12. Esse verranno descritte più dettagliatamente nel capitolo relativo al Combattimento.

Abilità magiche

Le abilità magiche non sono correlate a nessuna caratteristica, di conseguenza non gli viene attribuito nessun bonus ed il VAL corrisponde al TOT.

Le abilità magiche si dividono in Scuole di Magia e Liste Magiche (vedi il capitolo "La Magia"). Fra le 2 Scuole di Magia che è possibile aver appreso al momento della Creazione del personaggio (non possono essere più di 2 e tantomeno dello stesso Regno, vedi il capitolo "La Magia"), potete attribuire una somma di VAL di massimo 8, ciò significa che se conoscete per esempio Stregoneria ed Elementalismo potete attribuire alla prima 5 di VAL e alla seconda 3, oppure ad una 2 e all'altra 6, oppure 4 e 4, ecc.

Ciascuna delle Liste Magiche ha, indipendentemente dai punti attribuiti alle Scuole di Magia, un limite massimo di 8 al VAL, ciò significa che potete attribuire 8 al VAL di entrambe le liste, pur conoscendo anche le Scuole di Magia.

Le Scuole di Magia hanno codice di difficoltà D3. Le Liste Magiche hanno D2. Per quanto riguarda la Scheda del Personaggio, troverete indicate tutte le Scuole di Magia e le Liste Magiche nell'apposita sezione.

N.B. È importante notare che alcune abilità conferiscono un bonus ai tiri su altre abilità o caratteristiche correlate. In tal caso si parla di Abilità di Specializzazione.



3.6.5 Abilità di Specializzazione

Le cosiddette Abilità di Specializzazione sono quelle che, in funzione del loro TOT, forniscono dei bonus all'utilizzo di altre abilità. Questi bonus sono indicati nella Tabella Specializzazioni.

L'utilizzo delle abilità di specializzazione verrà spiegato in dettaglio quando parleremo delle Abilità di Combattimento e delle abilità Standard.

Le abilità di specializzazione sono molto più importanti di quanto si pensi ed occupano un ruolo fondamentale quando dovete utilizzare le Specifiche di Arte Marziale o di MAEstria.

In linea di massima se in un'abilità (considerata di specializzazione), avete un TOT di 16 avrete alle abilità collegate un BONus di +4, se avete un TOT di 12 avrete +3, ecc.

I bonus assegnati per ciascun valore del TOT sono riportati in tabella 3.5

SPECIALIZZAZIONI

TOT dell'abilità	Bonus
1-4	+1
5-9	+2
10-14	+3
15-19	+4
20	+5
oltre 20	+5 +1 per ogni 5 punti oltre 20

Tabella 3.5: Specializzazioni

3.6.6 Le Azioni

Le Abilità servono per far compiere al vostro PG determinate azioni, la cui difficoltà è stabilita dal Master e contrassegnata da un valore secondo la tabella seguente.

Per tentare l'azione bisogna tirare 1d20; l'azione ha successo se il risultato del dado, sommato al TOT dell'abilità che deve essere



Alle **Abilità di Base** vengono attribuiti dei VAL fissati, a tutti i Personaggi, prescindendo dalla razza di appartenenza.

Alle **Abilità di Razza** vengono attribuiti dei VAL fissati a seconda della Razza di appartenenza. Alle Abilità di Classe Sociale devono attribuirsi dei VAL utilizzando i Punti che dipendono dal Fattore Istruzione, facendo attenzione al Codice di Difficoltà ed attribuendo almeno 1 VAL ad ognuna delle abilità indicate.

Alle **Altre Abilità** (che comprendono TUTTE le Abilità di Combattimento, Standard e Magiche, comprese quelle già indicate nelle Abilità di Base, di Razza e di Classe Sociale) devono attribuirsi dei VAL utilizzando i Punti ottenuti dalla formula (Punti CAT/8 + CON) x 6 facendo attenzione al Codice di Difficoltà delle Abilità stesse.

Tabella 3.4: Riassunto delle Abilità

usata per svolgere l'azione (comando anche gli eventuali bonus o malus), eguaglia o supera il valore di difficoltà.

Il grado di difficoltà è dato da particolari tabelle o viene deciso dal Master, così come l'abilità da usare per portare a termine l'azione. Tuttavia, in linea di massima, si può attribuire ad ogni difficoltà il valore riportato in tabella 3.6.

DIFFICOLTÀ

Difficoltà (Diff.)	Valore
Banale	5
Facile	10
Normale	15
Medio	20
Difficile	25
Molto Difficile	30
Difficilissimo	35
Improbabile	40
Quasi impossibile	45
Follia	50

Tabella 3.6: Difficoltà

Le difficoltà sono attribuite per azioni da compiersi in condizioni **normali**.

Eventuali difficoltà aggiuntive dipendenti dal PG non fanno aumentare la difficoltà oggettiva ma conferiscono dei Malus ai tiri come indicato nel regolamento nelle varie circostanze.

In questo modo quindi cadere da un'altezza di 6 metri (vedi abilità Cadere) avrà sempre e comunque una difficoltà di 30, qualsiasi siano le condizioni in cui il PG si trova (problemi alle gambe, di salute, di stanchezza, armatura, ecc.). Ciò che muta l'esito del tiro sono i **bonus o i malus** di cui il personaggio dispone.

Per le **Azioni contrapposte** si dovranno confrontare i risultati dei tiri tra di loro. Solo l'agente che realizzerà il punteggio maggiore riuscirà nell'azione; ad esempio: Raggirare contro In-

dividuare Menzogne; Azioni di Combattimento, ecc.

Un risultato di 1 al tiro di dado provoca il **fallimento catastrofico** dell'azione.

N.B. Se la difficoltà dell'azione, stabilita dal Master, è minore o uguale al TOT dell'abilità del personaggio, la riuscita dell'azione è automatica e non è necessario tirare il dado

ESEMPIO 18

Il PG ha un TOT di 15 in un'abilità che ha intenzione di utilizzare. Il Master stabilisce che la difficoltà dell'azione è 10 (facile). L'azione riesce automaticamente senza bisogno di tirare il dado perché 10 è minore di 15.



È possibile utilizzare le abilità anche qualora non si sia attribuito ad esse nessun VAL (ossia quando si ha 0 nel TOT). In questo caso verrà contato semplicemente il valore del dado.

Se il valore ottenuto col lancio del dado da 20 (1d20) supera o eguaglia la **difficoltà oggettiva** determinata dal Master, l'**azione ha successo**.

In questo caso, se l'azione riesce, il Master dovrebbe far segnare al PG 1 punto sul VAL dell'abilità usata.

Il Master può conferire degli ulteriori Bonus ai PG, per esempio quando l'azione che si intende svolgere è abitudinaria, quando si hanno degli attrezzi che possono aiutare a svolgerla, ecc.

Ricordate che per tutte le azioni in movimento, al tiro va sempre sottratto il Malus per il peso dell'armatura (vedi il Capitolo 5, "Il Combattimento").

Per "Azione in movimento" si intende un'azione per cui occorre spostarsi o effettuare movimenti rapidi, come un attacco o una difesa in combattimento.



RADIX MALORUM

3.6. LE ABILITÀ

3.6.7 Il Round

Tutte le azioni si svolgono in un certo lasso di tempo. Quello più breve si chiama **Round** e dura **circa 3 secondi**, per cui 20 round equivalgono ad 1 minuto.

3.6.8 Abilità Standard

Acrobazia ◇ D2 ◇ AGI

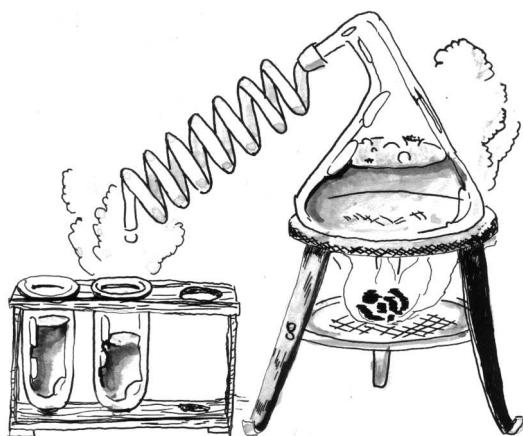
Permette di compiere evoluzioni, salti mortali, equilibrio, ecc. È anche un'abilità di specializzazione per Schivare (vedi il paragrafo Le Arti Marziali e le Maestrie nelle armi nel capitolo "Il Combattimento") e le conferisce un bonus secondo la tabella Specializzazioni. Una capriola ha difficoltà 10, un salto mortale in avanti ha difficoltà 25, un "flick" all'indietro ha Diff. 20.

ESEMPIO 19

Masamune Nakamura, signore delle terre orientali, vestito con armatura di piastre, ha un valore di 17 (12+ bonus AGI +5) ed intende compiere un salto mortale all'indietro, il Master decide che tale azione è difficile (Diff. 25). Masamune, avendo un -5 ai tiri sulle azioni in movimento per colpa dell'armatura di piastre, con 1d20 dovrà ottenere almeno 13. Tira ed ottiene 16, l'azione è riuscita. Se Masamune avesse ottenuto meno di 13, l'azione sarebbe fallita. Se avesse tirato 1, la sua azione avrebbe potuto avere degli effetti catastrofici (cadere fratturandosi il braccio o peggio ecc.)

Alchimia ◇ D3 ◇ CON

Permette di riconoscere, fabbricare e manipolare composti per ottenere veleni, droghe, pozioni, e medicinali. Per veleni, droghe ed erbe medicinali



vedi le tabelle a pagina 114. Per la somministrazione delle erbe medicinali l'azione ha difficoltà variabile come segue:

- ◇ Ingestione: 5
- ◇ Infuso : 10
- ◇ Applicazione: 15

ESEMPIO 20

Alice Ryan, un elfo Umbra di Malagana, ranger, ha un valore di 18 (18 + bonus CON +0) ed ha bisogno di preparare una droga che permetta di resistere alla stanchezza (resistenza + 10 per tre ore), senza effetti collaterali. Come da Tabella Costruzione Droghe, l'azione ha Diff. 32. Ad Alice è sufficiente ottenere 14, tira ed ottiene 16, la sua droga è pronta. Se avesse ottenuto meno di 14, la sua droga non avrebbe avuto effetto. se Alice avesse lanciato 1, il suo preparato avrebbe potuto sortire effetti differenti (un veleno, una tisana contro i reumatismi ecc.)

ESEMPIO 21

Xeres Sum ha trovato un'erba che deve essere somministrata preparando un infuso. Per riuscire a somministrarla correttamente deve realizzare un tiro Alchimia a difficoltà 10.

Allarme ◇ D1 ◇ OSS

Consente di evitare di essere colti di sorpresa. Per ragioni di realismo è più conveniente che il tiro venga effettuato dal Master.

Si può usare in contrapposizione a Muoversi in Silenzio, altrimenti la difficoltà è decisa dal Master

ESEMPIO 22

Kurasai Hidenaga, ninja delle terre orientali, sta cavalcando nella foresta e sta per cadere vittima di un agguato. Kurasai ha un valore di 13 (11+bonus OSS +2). il Master decide che individuare l'agguato è normale (Diff. 15). È sufficiente per Kurasai non ottenere 1 per riuscire. Il Master ottiene 3, Kurasai si accorge dell'esistenza di un pericolo (non di quale pericolo) e decide di fuggire al galoppo. Se il Master avesse lanciato 1 Kurasai non si sarebbe avveduto di nulla e sarebbe caduto in trappola

Ammaestrare ◇ D2 ◇ CON

Attitudine ad ammaestrare gli animali. Per la difficoltà di ammaestrare ogni animale vedi la Tabella 1.2.2 Alcuni animali non possono essere ammaestrati: per es. insetti, pesci, ecc.

ESEMPIO 23

Zantor Megresh, un cavaliere di Norda, decide di ammaestrare un cavallo. Zantor ha un TOT di 3. il Master decide la difficoltà in base all'animale da ammaestrare, come indicato nella tabella 1.2.2, per il cavallo





CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

sarà *Media* (Diff. 20), il che implica la necessità di ottenere almeno 17 con il dado affinché l'azione abbia esito positivo.

Zantor tira ed ottiene 9, il suo tentativo non è andato a buon fine. Nel caso in cui il verdetto del dado fosse stato 1, probabilmente l'animale avrebbe sviluppato una notevole antipatia per Zantor

Anatomia ◇ D1 ◇ CON

2 di Base. Indica la conoscenza dell'anatomia umana e umanoide. È indispensabile per portare alcuni colpi di arti marziali. Indovinare l'esatta posizione del cuore ha Diff. 10, della milza e del fegato 15, del pancreas 20. Maggiore è la specificità, più difficile sarà il Tiro.

È anche un'abilità di Specializzazione per l'abilità Medicina e le conferisce un bonus, come da tabella Specializzazioni.

ESEMPIO 24

Takashi Horuru, un Signore delle terre orientali, ha un TOT di 7 (6+bonus CON. +1) e ha necessità di effettuare un colpo mirato allo Tsubo Ji-hin che si trova esattamente alla base del setto nasale. Per conoscere esattamente il punto dovrà effettuare un tiro anatomia difficile (Diff. 25). Dovrà ottenere quindi almeno 18 con il dado. Il risultato ottenuto è invece 13; non ricorda quindi l'esatta dislocazione dello tsubo e non potrà quindi colpirlo nel punto desiderato. Se avesse ottenuto almeno 18 avrebbe invece avuto la possibilità di effettuare il colpo mirato. Ottenendo invece 1 sarebbe stato convinto ad esempio che lo Tsubo si trovasse dietro la lingua, o sotto l'alluce, ecc.

Archeologia ◇ D1 ◇ CON

Permette di ritrovare e riconoscere reperti molto antichi o di civiltà scomparse.

La difficoltà è in rapporto all'antichità dei reperti. Diff. 15 Fino a 400 anni prima del ritrovamento, Diff. 20 Fino a 700 anni, Diff. 30 fino a 2000 anni, Diff. 40 fino a 15000 anni, Diff. 50 fino a 50000 anni

ESEMPIO 25

Lars Sannhom, un nobile di Terranova, ha un TOT di 7 (5+ bonus CON +2), trova una vecchia spada e vuole capire a quale civiltà e a quale periodo risalga.

Il Master decide che questa operazione è Normale in quanto essa non è molto antica (Diff. 15). Sarà quindi di sufficiente, affinché l'azione abbia successo, realizzare un 8 sul dado. Lars ottiene 9, sufficiente al buon esito e scopre che la spada risale a circa 400 anni prima ed è di fattura elfica.

Non realizzando l'8 non sarebbe stato in grado di stabilire alcunché, mentre con un fallimento catastrofico (1) avrebbe grossolanamente sbagliato la sua valutazione

Architettura ◇ D1 ◇ CON

Permette di progettare edifici e riconoscere lo stile e la fattura di quelli esistenti.

Progettare una capanna di legno ha difficoltà 10, una casa ad un piano 15, un palazzo 25, un duomo di un certo valore artistico 30-35.

ESEMPIO 26

Lars Sannhom ha un TOT di 19 (17+ BONUS CON +2) e vuole capire lo in quale stile è stato costruito un antico palazzo. Per fare ciò il Master ha stabilito che l'azione è Molto Difficile (Diff. 30). Col dado ottiene 17 e scopre che la costruzione è di uno stile antichissimo, avente i connotati tipici di una setta eretica di adoratori di Baal. Con un 1 avrebbe potuto dire che si trattava di una chiesa sacra a Ryless e sicuramente di recente fattura.



Astrologia ◇ D2 ◇ CON

Permette di stilare oroscopi e indovinare le personalità con larga approssimazione. La probabilità di prevedere correttamente un evento è pari al TOT dell'abilità in percentuale. La difficoltà è sempre 20.

ESEMPIO 27

Edwig Than Lufthas, un elfo Luxi di Bahuney, ha un TOT di 18 (15 +Bonus CON +3) e vuole fare un oroscopo ad un viandante (Diff. 20). Edwig tira il dado ottenendo 12, per un totale di 30. La previsione avrebbe una probabilità del 18% di avverarsi.



Il Master tira segretamente 1d100 ottenendo 7, che è minore di 18, facendo sì che la previsione di Edwig sia esatta. Il Master sa che il futuro dell'uomo sarà roseo: egli incontrerà una ricchissima donna che si innamorerà di lui, perciò suggerirà ad Edwig di predire all'uomo fama e ricchezza.

Astronomia ◇ D1 ◇ CON

Permette di calcolare direzioni e grandi distanze esaminando le stelle e i corpi celesti. Sapere dove tramonta il sole ha Diff. 5, sapere dove si trovano le principali costellazioni Diff. 10, sapere i periodi in cui sono visibili determinate costellazioni Diff. 20, calcolare grandi distanze con l'aiuto di attrezzi Diff. 30, calcolare le distanze ad occhio nudo Diff. 50.

Conferisce un bonus all'abilità Orientamento come da tabella Specializzazioni.

ESEMPIO 28

Ulzath Savegolth, un elfo Luxi di Bahunei, ha un TOT di 17 (15 + bonus CON +2) viene rapito e trasportato benato in un posto a lui sconosciuto. Riuscito a liberarsi vuol capire:



1. a che distanza si trova dalla sua terra (Diff. 50 poiché non possiede strumenti in grado di calcolare le distanze e il Master sa che la sua terra dista 300 km)



RADIX MALORUM

2. verso quale direzione deve andare per tornarvi.

Nel primo caso lancia 1d20 e ottiene 15, non abbastanza cioè per superare la Diff. Se avesse lanciato un 1 avrebbe probabilmente creduto di trovarsi in un continente sconosciuto. Nel secondo caso, avrà semplicemente un bonus di +4 all'abilità Orientamento

Balistica ◇ D1 ◇ CON

Permette di calcolare e prevedere le traiettorie dei proiettili; utile per colpire bersagli non in linea di tiro, es. dietro un ostacolo, da dentro una trincea senza sporgersi ecc. Per colpire il bersaglio sarà poi necessario un TPC (vedi capitolo Il Combattimento) a difficoltà 20. Se il tiro balistica non viene realizzato la difficoltà del TPC sarà di 35. In caso di Fallimento Catastrofico il successivo TPC sarà in ogni caso fuori bersaglio.

Se il tiro Balistica ha successo, conferisce un bonus ad Artiglieria secondo la tabella Specializzazioni.

ESEMPIO 29

Masamune Nakamura ha un TOT di 15 (12 + bonus CON +3), vuole colpire un'avversario nascosto in una trincea e non vuole sporgersi dal suo nascondiglio. Il Master determina una Diff. di 30. Masamune lancia 1d20 e ottiene 17 riuscendo a calcolare perfettamente la traiettoria che la freccia del suo arco dovrà compiere. Occorrerà poi un TPC a difficoltà standard (20). Se non fosse riuscito nel suo calcolo avrebbe effettuato il TPC a Diff. 35. Nel caso avesse ottenuto 1 avrebbe calcolato una traiettoria completamente errata mancando il bersaglio qualunque punteggio avesse effettuato nel TPC. Se avesse voluto colpire con una catapulta, e fosse riuscito a calcolare la traiettoria del proiettile, avrebbe usufruito di un bonus +4 nel TPC.

Barare ◇ D2 ◇ AGI

Facilita la vittoria nel gioco d'azzardo. Il baro può però essere individuato con un tiro Osservazione a difficoltà pari ad un tiro sull'abilità Barare. Conferisce un bonus alla abilità Giocare d'azzardo secondo la tabella Specializzazioni ma se si decide di usare il bonus si può venire scoperti.

ESEMPIO 30

Pyp, uno gnomo Kunetha di Loydi Genya, ha un TOT di 20 (15 + bonus AGI + 5), usufruirà quindi di un bonus +5 all'abilità giocare d'azzardo. Sta giocando a carte con un barista che ha 12 in Osservazione e decide di barare; al tiro Barare totalizza 35: 20 in barare + 15 (1d20). Il suo avversario lancia 1d20 su Osservazione ottenendo 3; l'imbroglio di Pyp non viene scoperto e tutti i tiri successivi su Giocare d'azzardo usufruiscono del bonus +5. Se il tiro Osservazione fosse riuscito (oppure Pyp avesse ottenuto un 1 col dado), Pyp sarebbe stato smascherato

3.6. LE ABILITÀ

Bere ◇ D1 ◇ COS

Resistenza all'alcool e ai liquori. Bere un bicchiere di vino senza ubriacarsi ha difficoltà 10 così come un bicchierino di un superalcolico, bere un litro di vino ha Diff. 20, un litro di idromele (70°) Diff. 35. Se il tiro non viene realizzato il PG avrà un malus a tutti i tiri pari alla differenza tra la Diff. e il tiro, per 4d6 di ore. Se tale differenza è maggiore di 10 si deve realizzare un TR a difficoltà 40 per non cadere addormentati. Un Fallimento Catastrofico al Tiro Bere può far entrare la vittima in coma etilico.

Conferisce un bonus all'abilità Enologia come da Tabella Specializzazioni.

ESEMPIO 31

Thalas Sorokasaal, un gigante, nato a Mahn-Hesa, ha un TOT di 25 (15 + bonus COS +10). Una sera alza un po' il gomito e si scola 2 litri di idromele (un liquore molto alcolico: 70 gradi); il Master conferisce al Tiro una Diff. di 40. Thalas lancia 1d20 e ottiene 15. Riesce nel suo intento poiché 25 + 15 è uguale a 40. l'alcool che ha in circolo non gli ha fatto assolutamente alcun effetto. Con un tiro pari a 35 si sarebbe ubriacato (con malus di (40-35)=-5 a tutti i tiri per 4d6 ore). Se avesse ottenuto un 1 col dado, il suo organismo avrebbe reagito negativamente e sarebbe entrato in coma etilico (per un numero di giorni deciso dal Master in base alla difficoltà del tiro...)



Blaterare ◇ D1 ◇ CAR

Permette di confondere l'interlocutore pronunciando rapidamente frasi prive di senso. Conferisce un bonus all'abilità Raggirare secondo la tabella Specializzazioni.

Borseggiare ◇ D2 ◇ AGI

Abilità propria del ladro tagliaborse. Consente di sottrarre oggetti ad una persona senza essere scoperti. Rubare i soldi dal piattino di un cieco ha Diff. 5, scippare una persona con una borsa bene in vista Diff. 15, rubare un sacchetto di monete assicurato ad una catenella Diff. 30.

Se il tiro non raggiunge la difficoltà decisa dal Master, la vittima potrà effettuare un TOSS di difficoltà pari al punteggio ottenuto dal borseggiatore nel tiro per accorgersi del tentativo di furto.

ESEMPIO 32

Pyp ha un TOT di 20 (15 + bonus AGI +5), e decide di compiere un certo tipo di prelievo ad un ricco signore, alle porte di Rylex. La sua vittima porta alla cintola un sacchetto tintinnante, ma è legato strettamente con una piccola catena (Diff. 30). Pyp lancia 1d20 e ottiene 12 trovandosi CASUALMENTE in mano lo stesso tintinnante sacchetto, senza che il signore possa notare alcunché. Se avesse ottenuto un punteggio totale inferiore a





CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

30, la vittima avrebbe potuto effettuare un TOSS, a difficoltà pari al Punteggio ottenuto da Pyp. Se Pyp avesse lanciato un 1, avrebbe fallito miseramente e sarebbe stato scoperto.

Cadere ◇ D1 ◇ AGI

1 di base. Capacità di cadere da grandi altezze senza farsi male. La difficoltà è data dalla tabella seguente:

Diff.	Altezza metri	
5	Banale	1.5 metri
10	Facile	2 metri
15	Normale	2.5 metri
20	Medio	3 metri
25	Difficile	4 metri
30	Molto Difficile	6 metri
35	Difficilissimo	8 metri
40	Improbabile	10 metri
45	Quasi impossibile	15 metri
50	Follia	20 metri

Se il tiro non supera la Diff., il PG subisce un danno di 1d6 ogni 2 metri nelle parti del corpo interessate nella caduta (1d4 di numero di parti interessate), che verranno determinate dal Master tirando sulla tabella 5.3 “Il Fantoccio” nel capitolo 5 “Il Combattimento”. Un fallimento catastrofico provoca il massimo possibile dei danni in 4 parti del corpo.

ESEMPIO 33

William Wicker, un allevatore di Terranova, ha un TOT di 12 (7 + bonus AGI +5). Cade dal fienile mentre accasta la biada, da un'altezza di 4 metri. Lancia il dado e ottiene 13. Il suo atterraggio sarà perfetto ed egli non subirà danni. Se avesse ottenuto, in totale, meno della Diff. avrebbe subito un danno di 1d6 ogni 2 metri nelle parti del corpo interessate dalla caduta. Se avesse ottenuto un 1 la caduta gli avrebbe provocato il massimo dei danni possibile (in questo caso 12) in 4 parti del corpo.



Calcolare ◇ D1 ◇ INT

Saper fare di conto rapidamente e con precisione. Può essere utilizzata per calcolare il rimbalzo di certi incantesimi e per definire l'epicentro di un'esplosione ed il numero di persone interessate ad essa. Fare una moltiplicazione di numeri con due cifre (a mente) ha difficoltà 15. Calcolare il rimbalzo di un incantesimo o l'epicentro della sua esplosione ha Diff. 20.

Cantare ◇ D1 ◇ CAR

Abilità canora. Il PG sceglie la difficoltà del brano che intende eseguire prima di effettuare il tiro. Una ninna nanna ha difficoltà 5, una canzone popolare 15, un'opera lirica 30.

Carpenteria ◇ D1 ◇ CON

Padronanza delle tecniche di lavorazione del legno e capacità di costruire strutture con esso. Intagliare un ciondolo ha Diff. 15, riparare un carro 20, scolpire una statua 25.

ESEMPIO 34

Alice Ryan, un elfo umbra di Malagana, ha un TOT di 7 (2 + bonus AGI +5); vuole intagliare un ciondolo per la sua amata Haryell. Il Master decide che la difficoltà è normale (15). Lancia 1d20 e ottiene 9. Il ciondolo riesce perfettamente.



Cartografia ◇ D1 ◇ CON

Saper leggere mappe e tracciare mappe di luoghi visitati o stimare l'affidabilità di mappe già tracciate.

La difficoltà viene stabilita dal Master in relazione all'attenzione riposta nell'osservazione del luogo visitato.

ESEMPIO 35

Justin O'Connor, un commerciante di stoffe di Terranova, ha un TOT di 12 (10 + bonus CON +2) e deve tracciare una mappa delle terre orientali nella zona di Komaha, che ha da poco visitato. Il Master stabilisce che l'azione ha Diff. 20. Justin tira il dado e realizza un 8. La mappa riesce sufficientemente precisa. Se avesse realizzato un 1 la mappa sarebbe stata completamente sballata, confondendo probabilmente le idee a coloro che avessero provato a utilizzarla in seguito (-3 ai tiri su Orientamento e Geografia)



Cavalcare Alati ◇ D2 ◇ AGI

Capacità di condurre esseri volanti. La difficoltà standard è 15. In caso di evoluzioni o manovre particolari è il Master a decidere la difficoltà

Cavalcare Bipedi ◇ D1 ◇ AGI

Capacità di condurre bipedi. Condurre un animale al passo ha difficoltà 10, al trotto 15, al galoppo 20.

Cavalcare Quadrupedi ◇ D1 ◇ AGI

Capacità di condurre quadrupedi. Condurre un animale al passo ha difficoltà 10, al trotto 15, al galoppo 20.

**Conoscere Angeli ◇ D1 ◇ CON**

Indica il livello di conoscenza degli esseri dell'empireo (Vedi il Capitolo "Le Scuole di Magia" al Paragrafo "Gli Angeli"). La difficoltà del tiro su questa abilità dipende dalla potenza del singolo angelo.

Conoscere Animali ◇ D1 ◇ CON

Indica il livello di conoscenza di specie animali. (vedi la Tabella a pagina 11). Per ogni animale è indicata una diversa difficoltà del Tiro Conoscere Animali.

Conoscere Animali Magici ◇ D1 ◇ CON

Indica il livello di conoscenza di Animali Magici. (Vedi il Capitolo "Le Scuole di Magia" al Paragrafo "Gli Animali Magici"). La difficoltà del tiro su questa abilità dipende dalla potenza dell'animale magico in questione.

Conoscere Demoni ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza degli esseri degli inferi (Vedi il Capitolo "Le Scuole di Magia" al Paragrafo "I Demoni"). La difficoltà del tiro su questa abilità dipende dalla potenza del demone.

Conoscere Elementalì ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza degli Elementalì (Vedi il Capitolo "Le Scuole di Magia" al Paragrafo "Gli Elementalì"). La difficoltà del tiro su questa abilità dipende dalla potenza degli elementali.

Conoscere Esseri del Limbo ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza dei non-morti, delle anime erranti, spiriti irrequieti abitanti il limbo. (Vedi il Capitolo "Le Scuole di Magia" al Paragrafo "Gli Esseri del Limbo"). La difficoltà di conoscere la creatura dipende dalla sua potenza.

Conoscere Esseri Onirici ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza delle creature della Dimora Onirica (Vedi il Capitolo "Le Scuole di Magia" al Paragrafo "Gli Esseri Onirici") La difficoltà di conoscere ogni Essere Onirico dipende dalla sua potenza.

Conoscere Piante ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza della botanica. La difficoltà di trovare una pianta è indicata nella tabella Erbe a pagina 111. Per ogni Pianta è indicata una diversa difficoltà del Tiro Conoscere.

Contatti ◇ D1 ◇ CAR

Conoscenza personale di persone influenti, malavitosi, informatori o semplicemente amici nella propria o in altre città. La difficoltà è decisa dal Master a seconda dell'estrazione sociale e del background delle persone coinvolte. Per uno schiavo delle terre orientali figlio di schiavi, la difficoltà di conoscere di persona l'arcivescovo di Rylex ha Diff. 50, per un ambasciatore Umbra a Terranova la difficoltà di conoscere il Duca di Arethin è 20, ecc.

Contorsionismo ◇ D2 ◇ AGI

Capacità di controllare il proprio corpo, di aumentare gli angoli di apertura delle articolazioni, di entrare in spazi molto stretti. La difficoltà è decisa dal Master in rapporto alla corporatura di chi la utilizza. Conferisce un bonus alla specifica di AM Divincolarsi (vedi il paragrafo "Le Arti Marziali e le Maestrie nelle Armi" nel capitolo "Il Combattimento") come da tabella Specializzazioni.

Controllo del battito cardiaco ◇ D3 ◇ CONC

Permette di variare la frequenza del proprio battito cardiaco. Diminuendolo si può simulare uno stato di morte (Diff. 35), accelerandolo permette di ottenere un bonus di +1 ai TPC, per ogni 4 punti oltre il 20. Ogni 5 round consecutivi di accelerazione occorrerà realizzare un TR a difficoltà 20 + il bonus al TPC ottenuto, pena un numero di d6 PV di danno netto pari a tale bonus. Un fallimento catastrofico provoca una crisi cardiaca (svenimento, coma o morte).

ESEMPIO 36

Alice Ryan, elfo Umbra, con un TOT nell'abilità pari a 18 (13+ bonus CONC +5), durante una perlustrazione rimane bloccato dentro una caverna molto poco ampia; sa che i soccorsi arriveranno soltanto l'indomani, ma l'aria a disposizione non gli basterà. Decide allora di provare ad entrare in catalessi rallentando il suo battito cardiaco. Il Master stima una difficoltà di 35; Alice tira 1d20 ottenendo 17.

Per il rotto della cuffia ce la fa; si sveglia la mattina dopo nel suo letto essendo riuscito a restare in vita fino all'arrivo dei soccorsi. Se avesse ottenuto un punteggio inferiore non sarebbe riuscito nell'intento, il suo battito cardiaco sarebbe rimasto uguale e probabilmente sarebbe morto soffocato. Ottenendo un 1 sarebbe sicuramente morto per una crisi cardiaca

**ESEMPIO 37**

Masamune Nakamura è coinvolto in un combattimento contro due guerrieri di una fazione avversa. Ha un TOT di 15 (11 + bonus CONC +4). Per aumentare la sua





CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

velocità di movimento prova ad accelerare il suo battito cardiaco. Tira il dado ed ottiene 15; in totale 30, quindi avrà a disposizione un +2 al TPC per 5 round. Dopo 5 round è ancora nel pieno del combattimento, quindi realizza un TR a difficoltà 20+2. Lancia un dado e ottiene 8; essendo la sua resistenza pari a 20 il TR riesce. Dopo altri 3 round il combattimento si conclude;

Masamune riporta il suo battito cardiaco alla normalità, quindi non effettua ulteriori TR. Se avesse fallito il primo tiro il suo battito cardiaco non avrebbe subito modifiche; se avesse totalizzato un 1 sarebbe stato vittima di un infarto. Se non avesse realizzato il TR avrebbe subito 2d6 PV di danno netto per problemi di circolazione sanguigna e il suo cuore sarebbe ritornato al ritmo normale

Controllo respirazione ◇ D2 ◇ CONC

1 di base. Consente di variare il ritmo di respirazione e di restare in apnea da fermi per un numero di minuti pari a:

Difficoltà	Tempo
5 Banale	30 secondi
10 Facile	1 minuto
15 Normale	1.5 minuti
20 Medio	2 minuti
25 Difficile	3 minuti
30 Molto Difficile	4 minuti
35 Difficilissimo	5 minuti
40 Improbabile	7 minuti
45 Quasi impossibile	9 minuti
50 Follia	10 minuti

In movimento la durata è dimezzata. Per ogni round successivo al tempo trascorso si effettuerà un TR a difficoltà 20 + il numero dei round trascorsi. Il fallimento del TR porta allo svenimento. Un fallimento Catastrofico può portare alla morte.

ESEMPIO 38

Takashi Horuru, Signore, con 10 nel TOT dell'abilità (5+ bonus CONC+5), naviga da solo su una barca sul lago Yatsura; un rollio inaspettato fa cadere in acqua il suo Naginata.

Il lago in quel punto è profondo 10 metri e stima che ci voglia 1 minuto per recuperarla, visto che il fondo del lago è fangoso; si toglie l'armatura, si tuffa in apnea totalizzando 10 col dado (20 in totale) quindi ha 1 minuto di autonomia in movimento. Realizza un tiro sull'abilità Nuotare e risale senza problemi dopo un minuto con il suo Naginata. Se fosse dovuto restare per 1.5 minuti in movimento (con lo stesso tiro) non sarebbe riuscito a restare immerso e sarebbe dovuto ritornare in superficie, oppure avrebbe potuto tentare di "forzare" l'apnea per altri 10 round, realizzando un TR a difficoltà 30.

Fallendolo, avrebbe perso conoscenza e sarebbe morto annegato. Tirando 1 col dado sarebbe morto sul colpo per una sincope.

Criptografia ◇ D2 ◇ INT

Conoscenza di codici e linguaggi segreti. Se utilizzata con successo permette di usufruire di aiuti e tracce per decodificare i messaggi o di codificare con efficienza un messaggio. Per decodificare un messaggio senza la chiave bisogna realizzare un tiro con difficoltà pari al punteggio ottenuto da chi ha codificato il messaggio.

Chiavi incomplete possono fornire dei bonus.

Il tempo necessario a decifrare un messaggio, in minuti, è pari alla difficoltà.

ESEMPIO 39

Nimh, bardo Levante di Dyshu-Thandy, ha un TOT di 7 (2+ Bonus INT +5), riceve uno strano messaggio dopo il suo ultimo concerto. Prova a decifrarlo tirando 12 col dado, in totale 19. Non capisce niente, in quanto colui che ha crittografato il messaggio aveva ottenuto 25.

Pochi minuti dopo riceve un biglietto anonimo con le istruzioni per decodificarlo; purtroppo la chiave è incompleta e non gli consente di decifrarlo direttamente ma gli conferisce un bonus di +10 al tiro successivo; Nimh totalizza 9 con il dado ottenendo in tutto $7+9+10=26$. Il contenuto del messaggio è scoperto. Se avesse ottenuto 1 col dado avrebbe ricavato informazioni completamente sbagliate.



Cucinare ◇ D1 ◇ CON

Abilità culinaria. Abbrustolare una bruschetta ha difficoltà 5, un'insalata difficoltà 10, arrostire un animale difficoltà 15, una ricetta degna di uno chef 30.

ESEMPIO 40

Ty Neen, gnoma di Loydy-Genya, vuole preparare un succulento pasto a base di carote e cavoli per il suo fidanzato Maursh. La gnoma ha 10 (9+1 bonus CON) nell'abilità. Il Master decide che la difficoltà di questa azione è 35 (avete idea di quanto sia difficile preparare un SUCULENTO pasto a base di CAROTE e CAVOLI?). Tira il dado e ottiene 15. L'azione non riesce perché $10+15=25$. Il risultato è qualcosa di praticamente immangiabile.

Ty ripiega allora su un ricco piatto di frutta fresca. Se avesse ottenuto 1, avrebbe fatto correre al suo Maursh il rischio di una intossicazione alimentare



Danzare ◇ D1 ◇ AGI

Attitudine alla danza. Muoversi a tempo di musica senza conoscere i passi ha difficoltà 5. In generale c'è una difficoltà particolare per ogni tipo di ballo.

- ◇ Lango, Danza Levante, Diff. 10
- ◇ Sentago, Danza Umbra, Diff. 15
- ◇ Folka, Danza Luxi, Diff. 15
- ◇ Kaltzer, Danza Novese, Diff. 20



RADIX MALORUM

◇ Pockenkòl, Danza gnomica, Diff. 30



ESEMPIO 41

Seinen Laftinais, elfo Luxi, conosce ad una festa una splendida dama; per sedurla la invita a ballare una Folla (nota danza Luxi). Seinen ha 12 in danzare (7+5 bonus AGI). Il Master sa che la difficoltà di questo ballo è 15. Seinen tira e ottiene 5, facendo una dignitosa figura.

Se avesse tirato 1, avrebbe sbagliato i passi, confondendoli con quelli di un Kaltzer (diffusissimo ballo di origine Novese), oppure sarebbe cascato a terra. In entrambi i casi avrebbe suscitato l'ilarità generale

Empatia ◇ D3 ◇ OSS

2 di base. Permette di capire i sentimenti e gli stati d'animo dell'interlocutore. Può essere usato come azione contrapposta ad un tiro Recitare o Raggirare, se la vittima cerca di mascherare le proprie emozioni. In condizioni normali il tiro è sempre a difficoltà 15.

Conferisce un bonus come da tabella Specializzazioni all'abilità Individuare Menzogne.

Enologia ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza dei vini e degli alcolici e delle loro modalità di produzione. Riconoscere se si tratta di vino, birra o superalcolici ha difficoltà 5. Distinguere un tipo di vino da un altro ha difficoltà 10. Dare informazioni sulle loro modalità di produzione ha difficoltà 20. Riconoscere le giuste proporzioni dei diversi vini in un cocktail ha difficoltà 35.

Fare Nodi ◇ D1 ◇ AGI

2 di base. Capacità di annodare ed intrecciare funi e simili. Un nodo per scarpe ha difficoltà 5, un cappio difficoltà 10, legature (per es. per imbarcazioni) Diff. 20.



3.6. LE ABILITÀ

Fiutare ◇ D2 ◇ OSS

2 di base. Permette di individuare gli odori e di riconoscerli. Attraverso l'uso continuato di questa abilità è possibile seguire tracce olfattive.

Riconoscere un odore particolarmente evidente ha Diff. 5, distinguere due odori in mezzo ad altri Diff. 20, annusare un oggetto e seguire la traccia per scovarne il padrone Diff. 35.

Galateo ◇ D1 ◇ CAR

Conoscenza delle regole di comportamento prescritte nell'ambiente nobiliare e delle formalità necessarie a dare una buona impressione di se stessi. Se realizzate un 10 vi prenderanno per un campagnolo rozzo, con 20 riuscirete a fare bella figura anche in una corte importante, con 35 tutti staranno a guardare con ammirazione il vostro portamento.

Geografia ◇ D1 ◇ CON

1 di base Conoscenza della morfologia del territorio e dei tratti economico-politici dell'Arcipelago. Conoscere la posizione della propria città rispetto alla regione di appartenenza ha difficoltà 10. Conoscere l'altezza del monte più alto della propria regione 20. Sapere l'esatto numero di abitanti di una città lontana ha difficoltà 25.

Geologia ◇ D2 ◇ CON

Conoscenza delle tipologie dei minerali, delle pietre e dei terreni. Riconoscere un terreno fertile ha Diff. 10, Classificare i vari strati di un carottaggio Diff. 20, stimare correttamente la produttività di un giacimento minerario a prima vista Diff. 30.

Giocare d'azzardo ◇ D2 ◇ INT

Abilità che permette di conoscere le regole, le probabilità di vincita di un gioco d'azzardo. Si fa un confronto fra i tiri sull'abilità dei giocatori d'azzardo.

ESEMPIO 42

Pyp, uno gnomo di Loydi Genya, ha un punteggio in giocare d'azzardo di 15 (10 + 5 Bonus INTelligenza) e sfida, al gioco delle Tre Carte, Martin, un elfo Umbra di Malagana che ha un punteggio di 8 (3 + 5 BONus INT). Martin scommette 1 Corona che riuscirà ad indovinare dove andrà a finire la carta Rossa.

Pyp tira ed ottiene 32 (17 col dado + 15), Martin col dado non va oltre 12 e quindi totalizza 20. La carta che ha indicato era quella sbagliata e Pyp può tranquillamente prendersi la Corona che si è guadagnato





CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

Giocoleria ◇ D2 ◇ AGI

Abilità che consente di manipolare sfere, clavette, coltelli, piatti, e gli oggetti più disparati. Roteare 2 oggetti ha Diff. 5, 3 oggetti Diff. 10.

Per ogni 2 oggetti aggiuntivi la Diff. aumenta di 5. Conferisce un bonus all'abilità ADL come da tabella Specializzazioni.

Giurisprudenza ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza delle leggi e delle disposizioni atte a salvaguardare l'ordine pubblico e i rapporti tra gli individui. Conoscere le normali regole di convivenza ha Diff. 5, conoscere le principali leggi del proprio paese ha Diff. 15. Conoscere il diritto del proprio paese ha Diff. 20. Sapersi muovere nei meandri di leggi e sentenze anche di paesi stranieri ha Diff. 35.

Imitare ◇ D2 ◇ OSS

Saper imitare i versi degli animali e dei suoni più comuni. Imitare lo scricchiolio di una porta ha Diff. 5, saper imitare un'animale domestico ha Diff. 10, riprodurre la voce di una persona Diff. 20, imitare il ruggito di un animale feroce (leone per es.) Diff. 30. Può essere usata in contrapposizione con l'abilità Riconoscere o Conoscere animali.

Incoccare Veloce ◇ D2 ◇ AGI

Consente di non perdere il round per incoccare una freccia sull'arco o sulla balestra. La difficoltà è sempre 20, tranne che nei casi specificatamente indicati nelle note della Tabella Arm.

ESEMPIO 43

Alice Ryan ha appena scoccato una freccia ma il suo nemico continua ad avanzare. Alice vuole scoccare un'altra freccia senza perdere un round per incoccarla. Alice ha un TOT di 12 in quest'Abilità. Tira il dado e ottiene 9 totalizzando 21. Alice riesce nel suo intento e incocca la freccia senza perdere il round



Individuare Menzogne ◇ D3 ◇ OSS

2 di base Permette di capire se l'interlocutore sta mentendo, effettuando un confronto con il tiro Raggirare dell'interlocutore. Se l'interlocutore dice la verità (quindi non usa l'abilità Raggirare) il Master dovrà far eseguire il tiro a Diff. 20.

Individuare Passaggi Segreti ◇ D2 ◇ OSS

Consente di scoprire porte e passaggi nascosti. La difficoltà è stabilita dal Master a seconda del tipo di passaggio segreto.

Individuare Tracce ◇ D2 ◇ OSS

Capacità di scoprire tracce, impronte, seguire piste, ecc. Notare le impronte sul fango ha Diff. 5, individuare il passaggio di qualcuno attraverso i rami spezzati in un bosco Diff. 20.

Individuare Trappole ◇ D2 ◇ OSS

Arte dello scoprire trappole meccaniche e non, eccettuate quelle magiche. Si fa un confronto con il tiro nell'abilità Trappole con cui la trappola è stata costruita, meno 5. Con un fallimento catastrofico si è sicuri che non ci siano trappole.

ESEMPIO 44

Alice Ryan ha un TOT di 13 nell'abilità e vuole sapere se alla porta che si appresta ad aprire è collegata una trappola. Il Master sa che la porta nasconde una trappola e sa che il suo costruttore aveva totalizzato nel suo tiro nell'abilità Trappole, un punteggio di 30. La difficoltà di individuarla è 30 - 5 ossia 25. Alice tira il dado e ottiene 15 e totalizza 28 (15 + 13).

Alice scopre che alla porta è collegato un filo che fa scattare una balestra. Se non avesse superato la difficoltà non avrebbe potuto dire se ci fossero state trappole o meno. Se avesse tirato 1 sarebbe stato sicuro che non ci fossero state trappole



Ingegneria ◇ D2 ◇ CON

Abilità nel progettare strutture, meccanismi, costruzioni, ecc. Progettare una molletta ha Diff. 5, progettare una catapulta Diff. 20, progettare un motore a vapore Diff. 50.





RADIX MALORUM

3.6. LE ABILITÀ

Insegnare ◇ D1 ◇ CAR

Abilità che consente di insegnare altre abilità e discipline. Chi insegna effettua un tiro sull'abilità Insegnare a difficoltà pari a (25 - la differenza tra il TOT dell'abilità insegnata dell'insegnante e il TOT dell'abilità corrispondente dell'allievo), usufruendo di un bonus (o malus) al tiro pari al BONus INTelligenza dell'allievo.

La riuscita del tiro determina l'apprendimento della materia insegnata con tempi **dimezzati** rispetto a quanto si avrebbe senza insegnante (quindi un Tiro Incremento ogni 15-20 ore).

ESEMPIO 45

Masamune ha un TOT di 13 nell'abilità Insegnare ed un TOT di 13 nell'abilità Trappole. Vuole insegnare a Takashi (BON INT di +5) un po' di trucchi del mestiere in quest'abilità visto che quest'ultimo non è molto bravo (TOT di 6). La differenza fra i TOT delle loro abilità è pertanto di 7 (13- 6) La difficoltà del Tiro insegnare di Masamune è perciò pari a: 25 - 7 = 18. Masamune tira il dado e ottiene 4. Totalizza perciò 13 (TOT dell'abilità insegnare) + 5 (BON INT di Takashi) + 4 (risultato del d20) = 22. l'azione ha successo

Dopo 20 ore di insegnamento Takashi avrà diritto ad un Tiro Incremento nell'abilità Trappole con un bonus pari al Bonus come da tabella specializzazioni per l'abilità Insegnare di Masamune, che in questo caso è pari a +3

Nei casi in cui l'allievo debba effettuare un tiro per la "verifica" dell'apprendimento (come per esempio nella magia), usufruisce per quei tiri di un bonus pari al BONus dell'abilità Insegnare dell'insegnante come da tabella Specializzazioni, se a costui riesce il Tiro Insegnare.

Il fallimento fa sì che i tempi di apprendimento siano pari a quelli di studio senza insegnante. **Nel caso in cui si insegni un incantesimo o un Colpo Speciale di Arte Marziale, il fallimento del tiro Insegnare causa il mancato apprendimento dell'incantesimo o del Colpo Speciale.**

Un fallimento catastrofico comporta il **raddoppio** del tempo necessario all'apprendimento e a un malus di -5 ai tiri incremento (o verifica dell'apprendimento, v. "La Magia") delle nozioni apprese.

Non si può insegnare un'abilità ad un allievo che abbia un TOT maggiore o uguale al TOT dell'abilità dell'insegnante. Per esempio se l'insegnante ha un TOT di 16 nell'abilità che intende insegnare, l'alunno non può avere più di 15. Non si può insegnare un'abilità in cui si ha un TOT minore di 12.

Intimidire ◇ D1 ◇ CAR

Abilità che permette di incutere timore anche non motivato nelle persone. Si utilizza effettuando un confronto con il TV dell'interlocutore.

ESEMPIO 46

Stephan de la Lune ha un TOT di 15 nell'abilità e vuole far paura al piccolo Pyp che ha 15 in volontà. Tira il dado ed ottiene 10 totalizzando 25. Pyp effettua un TV totalizzando 22 (15 VOL + 7 di dado). Stephan riesce nel suo intento, intimorendo il povero Pyp.



Ipnotismo ◇ D3 ◇ CON

Capacità di influenzare un soggetto attraverso l'ipnosi. Consente di impartire una serie di comandi se si vince un confronto tra il Tiro Ipnotismo e il TV della vittima.

Non si possono far eseguire alla vittima azioni contro la sua morale o la sua etica o contro il suo istinto di sopravvivenza. È necessario, per tentare il tiro, focalizzare completamente l'attenzione del soggetto su di sé per almeno 3 minuti consecutivi.

È possibile impartire ordini post-ipnotici collegati a eventi particolari. Per eliminare gli effetti dell'ipnosi è necessaria un'altra ipnosi.

ESEMPIO 47

Vicious von Vinicious, un Nobile di Terranova, ha un TOT di 17 nell'abilità. Vuole ipnotizzare un'avvenente cameriera della sua locanda preferita in modo che ogni qualvolta egli pronunci la frase "Il Solito", lei gli si conceda (e Vicious sa che questo non è contro la morale di lei!). La ragazza ha 10 in Volontà. Vicious tira ed ottiene 25 (20 + 5 col dado, in virtù del tiro aperto) totalizzando 42. La ragazza realizza 19 col dado, totalizzando 29 al TV, punteggio non sufficiente ad evitare il comando post-ipnotico.

Vicious da ora potrà chiedere e ottenere "il solito" ogni volta che lo desidera.



Lavorare Metalli ◇ D1 ◇ CON

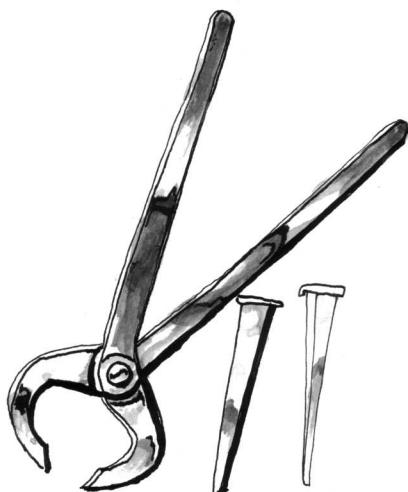
Abilità nel lavorare i metalli. Costruire un ferro di cavallo ha Diff. 10, la lama di un pugnale ha Diff. 15, un'armatura di piastre Diff. 25, costruire un infisso in metallo di grandi dimensioni Diff. 35.

Lavorare Pietre ◇ D1 ◇ CON

Abilità nel lavorare le pietre e i minerali. Scolpire il gesso ha Diff. 10, il marmo Diff. 20, tagliare un diamante Diff. 30.

Letteratura ◇ D1 ◇ CON

Abilità che indica la conoscenza di testi, poesie, brani teatrali e simili. Indica anche la capacità di scriverli. Il valore letterario dell'opera scritta è tanto maggiore quanto maggiore risulta il Tiro nell'abilità.



Lingua (Levante-Madre-Straniera) ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza di un particolare linguaggio scritto e parlato. Parlare una lingua aiutandosi coi gesti e conoscere le principali parole e i verbi, senza però saperli coniugare, ha Diff. 5, parlare con una certa scioltezza ma con la propria inflessione dialettale e saper scrivere correttamente Diff. 15, parlare forbitamente e senza accento Diff. 25.

La lingua Levante è conosciuta da tutte le razze ed è usata come lingua commerciale.

Per Lingua madre si intende la lingua ufficiale del proprio paese d'origine.

Per lingua straniera si intende una lingua diversa dalla lingua madre e dal Levante.

Nella scheda sono indicate altre abilità generiche di lingua che dovranno essere associate alle altre lingue eventualmente apprese.

Medicina ◇ D3 ◇ CON

Abilità medica: conoscenza e capacità di diagnosi e cura di malattie, fratture e danni fisici di qualsiasi tipo ecc. La difficoltà di curare danni fisici è pari al numero di PV o PSC persi più una costante che dipende dalla tipologia del danno (TDA), come segue in tabella.

Tipologia del Danno (TDA)	Difficoltà
Distorsioni - Lussazioni	5
Ustioni	10
Ferite - Emorragie	15
Fratture	20
Emorragie Interne	25

Le cure prestate fanno recuperare al personaggio malato i PV persi in un numero di giorni pari alla difficoltà del Tiro Medicina e di interrompere completamente la perdita di PV dovuta ai danni addizionali (vedi paragrafo "Danni Addizionali"). Ogni Tipologia di DAnno necessita di un Tiro Medicina.

I danni addizionali vanno curati per primi.

Un fallimento Catastrofico procura una ulteriore perdita di PSC e PV pari alla difficoltà del Tiro Medicina diviso 5 (approssimando per difetto).

Le difficoltà di curare malattie è riportata nella tabella Malattie a pagina 113.

ESEMPIO 48

Martin, un elfo Umbra, ha subito una ferita da 11 PSC alla gamba, che gli procura anche una perdita di 1 PV per round a causa dell'emorragia (danno addizionale). Roland van der Reitz, un nobile novese, con un TOT di 16 in Medicina, tenta di curarlo.



Poiché le sue cure arrivano subito la difficoltà del tiro per curare l'emorragia (danno addizionale) sarà pari a: 15 (tipologia di danno: emorragia) + 1 (PV persi) = 16. Poiché la difficoltà è uguale al TOT nell'abilità Medicina di Roland, l'azione ha successo automatico e quindi si impedisce il prodursi di ulteriori danni addizionali (stabilizzazione).

Il Punto vita perso verrà recuperato in un giorno.

Per curare la ferita, invece, la difficoltà è pari a: 15 (Tipologia di danno: ferite) + 11 (PSC persi) = 26. Roland tira il dado e ottiene 10 totalizzando 26. L'azione ha successo e Martin potrà recuperare i PV e i PSC persi in 26 giorni.

Se avesse realizzato un Fallimento Catastrofico (1 col dado) avrebbe causato alla vittima ulteriori 26 (Diff. del tiro) / 5 = 5 PSC di danno.

Mitologia ◇ D1 ◇ CON

2 di base. Conoscenza dei miti dell'antichità. Difficoltà 15 per un mito risalente fino a 400 anni prima, Diff. 20 fino a 700 anni, Diff. 30 fino a 2000 anni, Diff. 40 fino a 15000 anni, Diff. 50 fino a 50000 anni.

Muoversi al buio ◇ D2 ◇ OSS

1 di base. Capacità di muoversi nell'oscurità evitando eventuali ostacoli. Muoversi al buio in un posto conosciuto Diff. 10, in un posto visto poche volte 20, in un posto mai visto 30. Conferisce un bonus al Combattimento al buio secondo la tabella Specializzazioni.

Muoversi in silenzio ◇ D2 ◇ AGI

2 di base. Capacità di muoversi senza produrre rumore. Si usa in contrapposizione con l'abilità Udire o Allarme.

*Nimh, bardo levante***Musica ◇ D2 ◇ CON**

Capacità di leggere, scrivere e comporre musica e dirigere una banda. Leggere semplici melodie ha Diff. 10, leggere partiture più complesse a prima vista Diff. 20, dirigere un'orchestra con molti elementi Diff. 30. L'importanza di un'opera composta è tanto maggiore quanto più alto è il tiro realizzato sull'abilità.

Nascondersi ◇ D2 ◇ AGI

Abilità di trovare ed utilizzare nascondigli per sé o per oggetti. Si utilizza in contrapposizione al TOSS dell'osservatore.

Navigare ◇ D1 ◇ CON

Capacità di condurre mezzi natanti. Condurre una barca a remi Diff. 5, condurre una barca a vela Diff. 15, condurre una piccola imbarcazione a più alberi Diff. 25, condurre una nave Bahn-Yera Diff. 30

Nuotare ◇ D1 ◇ AGI

Capacità di nuotare e di muoversi nell'acqua. Stare a galla ha Diff. 5, nuotare nelle acque calme ha Diff. 10, in acque mosse Diff. 20, in un mare in burrasca Diff. 30. Per gare di nuoto si usano in contrapposizione le abilità dei concorrenti.

Occultismo ◇ D3 ◇ CON

Conoscenza dei riti, usi e costumi esoterici. Conoscenza di antichi testi magici e loro possibile dislocazione. Conoscere l'esistenza delle Scuole della propria terra d'origine Diff. 10, conoscere l'esistenza delle Torri della Magia Diff. 15, la loro dislocazione 30.

Oratoria ◇ D2 ◇ CAR

Capacità di parlare in pubblico ed influenzare gli auditori. L'azione ha successo se si effettua un tiro abilità con un punteggio superiore al TV realizzato dall'ascoltatore/i. Conferisce un bonus all'abilità Raggirare come da tabella Specializzazioni.

ESEMPIO 49

Hudibras Arethin, duca di Terranova, è a colloquio con due marchesi che vuole portare in guerra come alleati. Decide di convincerli con le sue doti di oratore. Hudibras ha un TOT di 17 nell'abilità (12 + bonus CAR +5) tira il dado ed ottiene 13 per un punteggio totale di 30. Il marchese di Tulhe ha 18 in VOLontà, tira il dado ed ottiene 14 totalizzando 32.

Poiché il suo TV è maggiore del Tiro in Oratoria di Hudibras, egli non riterrà soddisfacenti le motivazioni addotte dal Duca per convincerlo e decide di dichiararsi neutrale. Il marchese di Montague ha 16 in VOLontà, tira il dado e realizza 3 totalizzando 19. Egli resta favorevolmente impressionato dal discorso del Duca, dichiarandosi favorevole ad un'alleanza.

**Orientamento ◇ D2 ◇ OSS**

Capacità di trovare sempre la direzione voluta attraverso l'osservazione dell'ambiente circostante. Sapere dov'è un punto cardinale ha Diff. 10, orientarsi in una fitta foresta Diff. 20, orientarsi al chiuso in posti sconosciuti ha Diff. 30.

Prestidigitazione ◇ D2 ◇ AGI

Abilità manuale che consente di fare giochi di prestigio e far sparire piccoli oggetti. Conferisce un bonus come da tabella Specializzazioni in Borseggiare. Si utilizza in contrapposizione con un Tiro Osservazione.

ESEMPIO 50

Martin, saltimbanco di Umbrosa, decide di procurarsi i soldi per la cena allestendo un piccolo spettacolo. Martin ha un TOT di 6 in quest'abilità (1 + BON AGI +5), tira il dado ed ottiene 19, per un totale di 25.

I due uomini al tavolo in cui si tiene l'esibizione effettuano un TOSS a Diff. 25 per avvedersi del trucco. Il primo ha 13 in OSS e tirando il dado ottiene 16 totalizzando 29; l'altro ha 19 in OSS e lanciando il dado ottiene 2, totalizzando 21. Il primo nota che Martin ha nascosto una carta nella manica della sua giacca, il secondo invece non si accorge di nulla e decide di ricompensare Martin con uno scudo.

Poiché Martin sa che uno scudo non gli basterà per la cena, decide di borseggiare uno degli avventori e, grazie al suo 6 in prestidigitazione, usufruirà di un bonus di +2 all'abilità Borseggiare.





CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

Prontezza ◇ D1 ◇ AGI

Consente di non perdere il round per sguainare l'arma. La Diff. è sempre 20.

ESEMPIO 51

Plumbrok, un orco Pran-horu, deve affrontare una guardia a cui ha vomitato addosso. La sua arma è però ancora nel fodero. Poiché altrimenti perderebbe un round per poterla sguainare, decide di utilizzare l'abilità Prontezza. Plumbrok ha un TOT di 9 in prontezza (3 + BON AGI +6). Tira il dado ed ottiene 12, totalizzando 21. Riesce ad avere la spada in mano senza perdere il round e può subito fronteggiare il suo avversario



Pronto soccorso ◇ D1 ◇ CON

Permette di prestare il primo soccorso ad un ferito o ad un malato. Questa abilità permette di interrompere gli effetti dei Danni Addizionali per un numero di ore pari al TOT dell'abilità di chi la utilizza. Le difficoltà sono quelle dell'abilità Medicina. Un fallimento catastrofico causa 1d6 ulteriore di danni addizionali per i round successivi.

ESEMPIO 52

Martin ha subito un'ustione sul braccio che gli ha provocato dei danni addizionali pari a 1 PSC (e conseguente PV) per round. Prima che Xeres possa intervenire sono passati 5 round per cui la perdita totale ammonta a 5 PSC (PV). Xeres ha in pronto soccorso un TOT di 13. La difficoltà del tiro è pari a: 10 (Costante per l'ustione) + 5 (PSC/PV persi prima dell'intervento) = 15. Tira il dado e ottiene 6, totalizzando 19.

Il prodursi dei danni addizionali viene interrotto per 13 ore. Dopo tale periodo Xeres dovrà rinnovare la medicazione.



Raggirare ◇ D2 ◇ CAR

Permette di circuire le persone per far valere le proprie ragioni e di mentire senza essere scoperti. Si usa in contrapposizione con l'abilità Individuare Menzogne.

Recitare ◇ D1 ◇ CAR

Permette di eseguire brani teatrali o di improvvisare secondo un canovaccio. La difficoltà dipende dall'opera che si intende interpretare. Dà un bonus all'abilità Raggirare secondo la tabella Specializzazioni.

Religione ◇ D1 ◇ CON

2 di base. Conoscenza della propria o delle altre religioni. Conoscere i principali dogmi ha Diff. 5, conoscere sommariamente i testi sacri Diff. 10, sapere come si svolge un particolare rito Diff. 20, conoscere alla perfezione un passo di un testo sacro Diff. 30.

Resistenza ai Veleni ◇ D1 ◇ COS

Capacità di resistere ai veleni. Conferisce un bonus al TR contro i veleni, come da tabella Specializzazioni.

Resistenza al Caldo ◇ D1 ◇ COS

Capacità di resistere al caldo. Conferisce un bonus al TR per il caldo, come da tabella Specializzazioni.

Resistenza al Dolore ◇ D2 ◇ COS

Capacità di resistere al dolore, alle torture ecc. Conferisce un bonus al TV contro le Torture e al TR contro lo svenimento in seguito a traumi, come da tabella Specializzazioni.

Resistenza al Freddo ◇ D1 ◇ COS

Capacità di resistere al freddo. Conferisce un bonus al TR per il freddo, come da tabella Specializzazioni.

Resistenza alla Fatica ◇ D1 ◇ COS

Resistenza alla fatica fisica. Sottrae al numero di punti fisico persi durante un'azione faticosa (corsa, combattimenti prolungati ecc.) un numero di punti pari al bonus calcolato con la tabella Specializzazioni.

ESEMPIO 53

Dopo una lunga marcia in montagna, Justin, un Druido di Umbrosa, si è stancato molto ed il Master stabilisce una perdita di 15 PF. Poiché egli ha nell'abilità Resistenza alla Fatica un TOT di 16 (15 + BON COS +1), potrà sottrarre 4 dal totale dei PF persi stabiliti dal Master, perdendo in realtà soltanto (15 - 4)=11 PF



Resistenza alle Droghe ◇ D1 ◇ COS

Capacità di resistere alle droghe. Conferisce un bonus al TR per l'assunzione delle droghe, come da tabella Specializzazioni.

Riconoscere ◇ D1 ◇ OSS

2 di base. Abilità nel riconoscere persone anche se travestite o camuffate. Si usa in contrapposizione con l'abilità Travestirsi o Imitare.



**Saltare ◇ D1 ◇ AGI**

5 di base. Consente di saltare in lungo o in alto, come da tabella.

I giganti sommano +5 al tiro di dado.

Nella tabella è indicata l'altezza dei piedi da terra.

Difficoltà	Lungo	Alto
5 Banale	1m	50cm
10 Facile	2m	75cm
15 Normale	3m	100cm
20 Medio	4m	125cm
25 Difficile	5m	150cm
30 Molto Difficile	6m	175cm
35 Difficilissimo	7m	200cm
40 Improbabile	8m	225cm
45 Quasi impossibile	9m	250cm
50 Follia	10m	275cm

ESEMPIO 54

Xeres dei Sum, elfo umbra, deve saltare un fossato di 4 metri. Egli ha un TOT di 12 nell'abilità. Tira il dado ed ottiene 10 per un totale di 22. Poiché saltare 4 metri in lungo ha Diff. 20 egli riesce nel suo intento. Se avesse ottenuto meno di 20 sarebbe caduto dentro il fosso

ESEMPIO 55

Takashi Horuru, Signore delle Terre Orientali deve fare una gara di salto in lungo e vuole perciò saltare il più lontano possibile. Egli ha un TOT di 10 nell'abilità, tira il dado ed ottiene 19 totalizzando 29 e compiendo un salto di quasi 6 metri. Il suo avversario dovrà saltare almeno 6 metri se vorrà superarlo

Scalare ◇ D1 ◇ AGI

(5 di base) Abilità di arrampicata libera. L'uso di rampini, chiodi, corde ecc. conferisce bonus a discrezione del Master. Scalare una roccia non molto ripida ha Diff. 10, scalare una parete con pochi appigli Diff. 20, scalare una parete verticale Diff. 35, scalare una parete pressoché liscia Diff. 40.

Scassinare ◇ D2 ◇ AGI

Capacità di aprire porte, lucchetti, casseforti, bauli... senza chiavi. Scassinare la serratura di un piccolo lucchetto ha Diff. 10, la serratura di una porta Diff. 20, una cassaforte Diff. 30 o più. L'uso di attrezzi da scasso e oggetti simili conferisce un bonus da +1 a +3 a seconda della qualità degli attrezzi.

Scoutismo ◇ D2 ◇ OSS

Capacità di adattarsi alla vita selvatica. Consente di accendere fuochi, trovare ripari, mandare o lasciare messaggi tramite segni convenzionali utilizzando arbusti, pietre, fumo, ecc. Consente anche di comprendere segnalazioni lasciate da altri.

Accendere un fuoco con una pietra focaia ha Diff. 5, lasciare e comprendere indicazioni sulla direzione da seguire ha Diff. 10, comprendere e utilizzare codici comuni Diff. 20, codici particolari o poco conosciuti Diff. 30.

Sedurre ◇ D1 ◇ CAR

2 di base. Attitudine alla seduzione. La Diff. è stabilita arbitrariamente dal Master.

Sfondare porte ◇ D1 ◇ FOR

1 di base. Capacità di buttare giù porte, barriere, ostacoli, ecc. Sfondare una porta di legno marcio ha Diff. 5, sfondare una porta di legno Diff. 15, una porta di legno con montanti di metallo Diff. 20, una porta in metallo Diff. 35.

Un Fallimento Catastrofico causa a chi ha tentato l'azione un danno ad arbitrio del Master.

Sollevare Pesi ◇ D1 ◇ FOR

Tecnica di sollevamento pesi sulla testa. Consente di sollevare sulla testa un peso in kg pari alla media fra FOR e COS più il bonus FOR, per un moltiplicatore (Mol.) variabile

Difficoltà	$\frac{FOR+COS}{2} + BF \times Mol.$
5 Banale	2
10 Facile	4
15 Normale	6
20 Medio	8
25 Difficile	10
30 Molto Difficile	11
35 Difficilissimo	12
40 Improbabile	13
45 Quasi impossibile	14
50 Follia	15

ESEMPIO 56

Thalas Sorokasaal, un gigante di Mahn-hesa, vuole sollevare sulla testa un peso di 350 kg. Egli ha un TOT di 15 in quest'abilità. Tira il dado ed ottiene 15, totalizzando 30. Poiché Thalas ha 25 in FOR e 25 in COS, sarà in grado con questo tiro di sollevare un peso pari a: $(25 + 25) / 2 + 10 \times 11$ (moltiplicatore) = ossia $35 \times 11 = 385$ Kg. Thalas riesce perfettamente nel suo intento





CAPITOLO 3. IL PERSONAGGIO

RADIX MALORUM

Storia (Generale, Locale) ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza della storia delle terre conosciute (Generale), o del proprio o di altri paesi (Locale).

Conoscere gli avvenimenti principali Diff. 10, ricordarsi nomi, luoghi e date precise Diff. 20, conoscere particolari poco conosciuti Diff. 30. La specializzazione nella storia di un determinato paese (Storia Locale) viene considerata come Abilità di Specializzazione nei tiri Storia del paese stesso.

ESEMPIO 57

Lars Sannhom ha un TOT di 15 in Storia (generale) e 12 in Storia Novese. Un suo alunno gli chiede in quale anno è stata sancita la pace fra elfi e levanti.

Il Master stabilisce che la difficoltà è 10. Lars non ha bisogno di alcun tiro per poter rispondere in quanto la difficoltà è minore del TOT dell'abilità. Un altro alunno gli chiede, invece, come si chiamava il primo figlio naturale del primo Duca di Arethrin. Il Master stabilisce che la difficoltà è 30. Poiché si parla di storia Novese, Lars può sommare al suo tiro in storia la specializzazione in Storia Novese, che è di +3. Lars tira il dado ed ottiene 15 totalizzando $12 + 3 + 15 = 30$. Lars riesce a rispondere all'imbarazzante quesito.



Storia dell'arte ◇ D1 ◇ CON

Conoscenza delle opere d'arte, degli autori e della loro storia. La difficoltà è stabilita dal Master per ogni singola opera d'arte. Più l'opera è famosa, più bassa è la difficoltà.

Suonare ◇ D1 ◇ CAR

Saper suonare un particolare strumento. Suonare una ninna-nanna ha Diff. 5, una canzone popolare Diff. 15, un'opera sinfonica Diff. 30. Per attribuire VAL a questa abilità, bisogna attribuire almeno 1 VAL all'abilità Musica. Per saper suonare più strumenti occorre una abilità distinta Suonare per ognuno degli strumenti.

Tattica militare ◇ D3 ◇ CON

Conoscenza delle più usate tattiche di guerra. Conferisce un bonus come da tabella Specializzazioni ai propri subalterni durante tutte le Azioni di combattimento. Per usufruire del bonus bisognerà realizzare un tiro a difficoltà 20. Un fallimento Catastrofico provoca la trasformazione del Bonus in un Malus.

ESEMPIO 58

Masamune Nakamura, Signore delle terre orientali, comanda un gruppo di 6 guerrieri. Viene assalito da un gruppo di briganti. Egli ha un TOT di 10 in quest'abilità. I suoi sottoposti usufruiranno di un bonus di +3 a tutte le azioni di combattimento



Torture ◇ D2 ◇ CON

Conoscenza delle tecniche di tortura usate per far confessare un soggetto. Conferisce un malus al TV della vittima per il primo minuto come da tabella Specializzazioni. Per ogni minuto successivo si aggiunge un ulteriore malus di 1 fino ad un massimo di 4. La difficoltà del TV è normalmente 20 (Media). Un fallimento catastrofico può provocare la morte del torturato.

ESEMPIO 59

Don Patrizio, inquisitore della chiesa rileana, deve far confessare un uomo accusato di eresia. Egli ha un TOT di 15 in Torture per cui il TV della vittima sarà penalizzato di 4 punti. L'eretico ha 13 in VOL, tira il dado ed ottiene 19 totalizzando 32. Nonostante il malus di -4, riesce a resistere poiché $32 - 4 = 28$ che è maggiore di 20.

Don Patrizio prosegue la tortura per altri 4 minuti dopodiché chiede all'eretico di confessare. Oltre al -4 precedente, l'eretico avrà un ulteriore malus di -4 (-1 x 4 minuti) per un totale di -8. Tira il dado e ottiene 13, totalizzando 26. Poiché $26 - 8 = 18$ è minore di 20, l'eretico dovrà confessare la sua eresia.



Trappole ◇ D2 ◇ AGI

Abilità di saper costruire trappole e saperle disinnescare. Per disinnescare una trappola bisogna realizzare un tiro in Trappole superiore al Tiro in Trappole del costruttore. Un fallimento catastrofico nel costruire una trappola fa sì che il costruttore non si renda conto che la trappola non funziona. Un Fallimento Catastrofico nel disinnescare la trappola, la fa scattare automaticamente. Conferisce un bonus come da tabella Specializzazioni all'abilità Individuare Trappole.

ESEMPIO 60

Kurasay Hidenaga, delle Terre Orientali, vuole costruire una trappola per difendere l'accampamento. Predisponde un filo che quando viene teso provoca la caduta di un tronco legato con funi a 2 alberi. Kurasay ha un TOT di 9 in quest'abilità, tira il dado ed ottiene 16, totalizzando 25. La sua trappola è predisposta a regola d'arte. Se qualcuno la volesse disinnescare dovrebbe realizzare almeno 26 nel Tiro in Trappole. Se Kurasay avesse tirato un 1 avrebbe ottenuto una trappola non funzionante ma non se ne sarebbe accorto



ESEMPIO 61

Alice Ryan, ranger Umbra, ha un TOT di 17 in quest'abilità, ed ha individuato (anche grazie al bonus di +4 conferitogli ad Individuare Trappole), una trappola nascosta nella serratura di una porta. Decide di disinnescarla. Il Master sa che chi ha piazzato la trappola aveva totalizzato 30 nel Tiro Trappole. Alice tira il dado ed ottiene 14, totalizzando 31. Poiché 31 è maggiore di 30, la trappola è disinnescata. Se avesse tirato un 1 avrebbe fatto scattare la trappola



**Trattare ◇ D2 ◇ CAR**

Saper contrattare sul prezzo o sulle condizioni di scambio di qualcosa. Si usano in contrapposizione le abilità Trattare dei contraenti, chi realizza il risultato maggiore riuscirà a convincere l'altro della bontà della sua offerta.

Travestirsi ◇ D1 ◇ CAR

Capacità di camuffare le proprie sembianze. Si usa in contrapposizione con l'abilità Riconoscere.

Udire ◇ D1 ◇ OSS

4 di base. Indica la capacità di udire suoni, rumori, ecc. Udire il pianto di un bambino nella stanza accanto ha Diff. 5, udire un discorso oriigliando dietro una porta Diff. 20, se il discorso dietro la porta è sussurrato ha Diff. 30, udire un discorso bisbigliato in una taverna affollata che si tiene ad un tavolo a dieci metri dal PG ha Diff. 50.

Può essere usata in contrapposizione con l'abilità Muoversi in Silenzio.

Valutare ◇ D2 ◇ CON

Valutare Antiquariato, Metalli, Oggetti d'arte, Oggetti Magici, Pietre. Conoscenza del valore degli oggetti in questione. Per poter utilizzare questa abilità bisogna conoscere l'oggetto in questione (eseguendo un tiro sulla relativa abilità Conoscere).

Per conoscere l'antiquariato si utilizza l'abilità Archeologia.

Per Metalli e Pietre, l'abilità Geologia.

Per valutare gli Oggetti Magici deve prima essere effettuato con successo uno studio approfondito sugli incantesimi presenti sugli oggetti e sui materiali che lo compongono.

Per gli oggetti d'arte l'abilità di conoscenza è Storia dell'arte.

La difficoltà del tiro Valutare è normalmente 20.

ESEMPIO 62

Justin O'Connor, un architetto novese, ha trovato un'anica sella elfica. Esaminando l'oggetto con l'abilità Archeologia ha stabilito che essa risale da 200 anni prima. Justin ha un TOT 13 nell'abilità Valutare Antiquariato. Tira il dado ed ottiene 9 totalizzando 22. Scopre che la sella vale circa 8 corone

**Ventriloquo ◇ D2 ◇ CAR**

Capacità di emettere suoni e articolarli tenendo le labbra chiuse. La difficoltà è solitamente 20.

3.6.9 Nuove Abilità

Il Master è libero di creare alla bisogna nuove abilità facendo attenzione che non siano troppo generiche, o troppo specializzate, assegnando loro un adeguato codice di Difficoltà (D1, D2, D3).

N.B. Per Abilità di Combattimento e Abilità Magiche vedi capitoli "Il Combattimento", "La Magia" e "Le Scuole di Magia".

**3.7 Il Background**

La parte più rilevante del background del vostro PG è già stata determinata al momento della scelta della razza e della classe sociale di appartenenza. Dovreste comunque fare un altro piccolo sforzo.

Per rendere il gioco più piacevole e realistico e permettere al Master di conoscere la vita passata del vostro PG è consigliabile redigere la parte della scheda detta: "Background e tratti morali del personaggio". In questa parte dovrete schematicamente descrivere l'infanzia e la giovinezza del vostro PG spiegando razionalmente anche come avete appreso le abilità da voi scelte durante la creazione. Servirà a dare un tocco di classe al vostro PG.

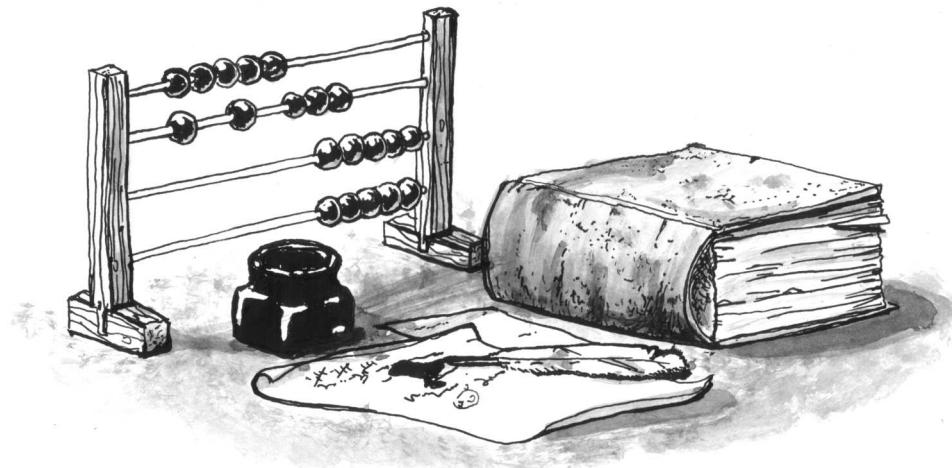
Nello spazio bianco nella parte posteriore della Scheda del Personaggio, si può disegnare l'aspetto del PG o quello che vi pare, anche carote, caffettiere, panini all'olio e non. Potete pure utilizzarlo per le note di gioco (a voi la scelta).

Al momento della partenza il PG non possiede null'altro che l'abito e tutto ciò che il Master ritiene opportuno concedergli (in relazione alla Classe Sociale di appartenenza). Tutto il resto dell'equipaggiamento dovrete procurarvelo durante la prima sessione di gioco che di solito si svolgerà faccia a faccia col Master e servirà a porre le basi dell'avventura che vi preparerete a vivere.

3.8 Il Miglioramento

Il miglioramento può avvenire sia per le **Caratteristiche** che per le **Abilità**. Esso può derivare sia dall'esperienza pratica che da quella teorica data da un insegnante (vedi abilità insegnare) o dallo studio di un testo.

Per migliorare le abilità tirate 1d20 (**Tiro Incremento**) su indicazione del Master. Se ottenete col dado un risultato maggiore del TOT dell'abilità che dovrete migliorare, avete migliorato di 1 punto la vostra abilità. Tuttavia, al tiro del dado vanno sommati:



1. i bonus delle caratteristiche: Bonus INT per le abilità di INT e CON e per le Abilità Magiche. Bonus AGI, CONC, FOR, COS, BEL, CAR per le abilità corrispondenti. Per le Tecniche Speciali di Arte Marziale e Maestria nelle Armi la caratteristica che conferisce il bonus al Tiro Incremento è indicata per ogni tecnica nei paragrafi corrispondenti
2. i malus per il codice di difficoltà (D1, D2, D3) dell'abilità. I malus sono definiti dalla seguente tabella.

Codice di Difficoltà	Malus
D1	0
D2	-3
D3	-5

3. eventuali Bonus derivanti dall'insegnamento (vedi abilità Insegnare)

Ricordate che è il Master a stabilire l'abilità in cui avete la possibilità di migliorare. Il Master dovrà basarsi sul reale utilizzo della stessa e dovrà stare attento al numero di tiri incremento concessi.

In parole povere il Master può concedere un tiro incremento soltanto in un'abilità che sia stata **utilizzata o imparata con successo**, usata in circostanze **particolari** od in maniera particolarmente **geniale**. Non può concedere un tiro incremento su un'abilità **non** utilizzata per niente.

Oltre a questo, si può assegnare un Tiro Incremento ogni 35-40 ore (anche non consecutive) di

studio o allenamento **proficuo** in una determinata abilità (ossia se l'avete studiata bene, siete stati dei bravi allievi e l'avete proprio imparata!).

Se l'abilità è insegnata da un maestro il Tiro Incremento potrà essere effettuato dopo 15-20 ore di studio.

L'allenamento o lo studio **non sono proficui** se l'azione ha un valore di difficoltà **inferiore** a quello dell'abilità che si sta utilizzando.

ESEMPIO 63

Titius ha un TOT di 15 nell'abilità Armi da Taglio Lunghe (ATL); si allena in un'azione che ha difficoltà 10. Non ha diritto a nessun tiro incremento indipendentemente dal numero di ore spese



Questo discorso vale per tutte le abilità: Standard, di Combattimento, per l'incremento nelle Abilità Magiche, per le specializzazioni.

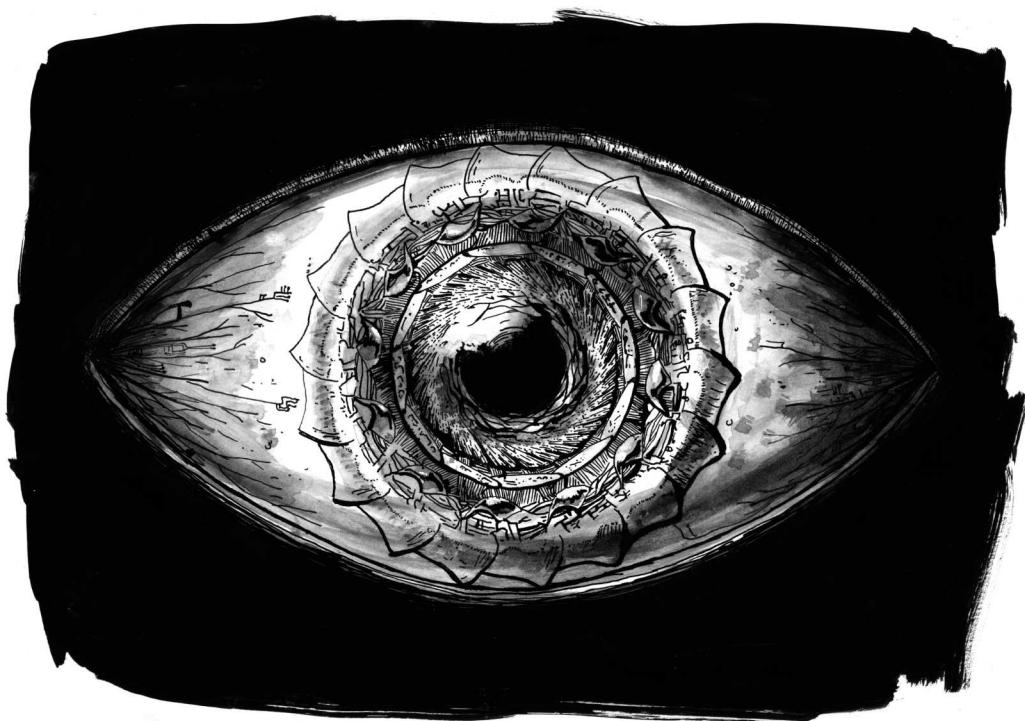
Schematicamente, per incrementare di un punto un'abilità si deve quindi:

1. tirare 1d20
2. sommare il bonus della caratteristica corrispondente all'abilità che si intende migliorare
3. sottrarre il malus dato dalla difficoltà dell'abilità
4. sommare il Bonus dato dall'insegnamento
5. verificare che il risultato ottenuto sia **maggiore** del TOT dell'abilità. Es.

ESEMPIO 64

Nimh è un levante che ha un TOT di 15 (12 + 3 Bonus





Carisma) in Suonare. In una serata in un'osteria tenta di improvvisare su una canzone popolare suonata da dei musici. La difficoltà è 25. Nimb realizza 12 col dardo riuscendo così nell'azione. Il Master reputa l'azione proficua e concede al giocatore 1 tiro incremento



ESEMPIO 65

Xeres dei Sum è un elfo umbra studioso di elementalismo e ha un TOT di 18. Egli studia l'incantesimo "Incendio" che ha una difficoltà relativa di 46 da un libro che gli dà un bonus di +10. Per impararlo gli occorrono 46 ore di studio. Il Master effettua un tiro "nascosto", ottiene 19 e stabilisce che Xeres ha imparato l'incantesimo. Per accertarsene, quest'ultimo dovrà provarlo almeno una volta con successo. Fino ad allora non potrà usufruire di un eventuale Tiro Incremento.

Xeres lancia l'incantesimo, che produce normalmente i suoi effetti, dimostrando la riuscita dell'apprendimento. Dato il numero di ore impiegate nello studio proficuo il Master stabilisce che Xeres abbia diritto a 1 Tiro Incremento.

Il miglioramento delle **Caratteristiche** procede insieme al miglioramento nelle **Abilità**. Ogni Tiro Incremento riuscito, infatti fa aumentare la caratteristica Conoscenza e la Caratteristica corrispondente all'abilità migliorata, di 1 punto percentuale per livello di difficoltà (D1, D2, D3) dell'abilità migliorata.



N.B. Ricordatevi che quando il valore %

superà i 100, la caratteristica aumenta di un punto e il valore % diminuisce di 100.

ESEMPIO 66

Hudibras, duca Novese, effettua con successo un tiro incremento sull'abilità Empatia. Poiché questa è un'abilità a difficoltà 3 (D3), la caratteristica Conoscenza e la caratteristica Osservazione (corrispondente all'abilità) aumentano di 3 punti %.

Hudibras aveva un valore di 17 in CONoscenza, più 98 punti %, per cui dopo l'aggiunta dei 3 punti dovuta ai tiri incremento realizzati avrà 101 punti %, quindi il suo punteggio in conoscenza sarà 18, più 01 punti %.



Il miglioramento delle caratteristiche può anche essere deciso dal Master con l'assegnazione diretta di punti percentuali. Orientativamente si aumenta di 1 punto % ogni 5 ore circa di allenamento **mirato**.

Capitolo 4

Movimento e attività

4.1 Il movimento

Èsplorazioni, viaggi, perlustrazioni, ricognizioni o semplici spostamenti rivestono un ruolo fondamentale in molte delle avventure dei vostri PG: è quindi necessario che sappiate come muovervi nel mondo incorporeo della fantasia.

4.1.1 Camminare (C)

Rappresenta il movimento base del vostro PG. In linea generale potrete spostarvi camminando di

$$\frac{FOR + AGI}{8}$$

metri per Round (1 round = 3 secondi), arrotondando per difetto.

I giganti possono spostarsi camminando di

$$\frac{FOR + AGI}{4}$$

metri per Round.

ESEMPIO 67

Gunnar è un Nordico con 18 in FOR e 16 in AGI. Può spostarsi di: $(18 + 16) / 8 = 34 / 8 = 4$ metri per Round



4.1.2 Correre

Per stabilire la normale velocità di corsa è sufficiente moltiplicare per 4 la velocità al passo.

$$\frac{FOR + AGI}{2}$$

4.1.3 Marciare (M)

In alcune situazioni potrebbe rivelarsi di utile per il vostro PG ricorrere alla marcia forzata. Nello spostarsi in marcia forzata la velocità non si calcola in metri per round, ma in km al giorno

(con un massimo giornaliero di 10 ore) come da Tabella di Movimento.

Ricordate che la velocità della carovana è quella del mezzo più lento!

4.1.4 Cavalcature e mezzi di trasporto

I tre tipi di cavalcature più diffusi su Quadrant sono i bipedi (B), i quadrupedi (Q) e gli alati (A). Nella Tabella di Movimento riportiamo la loro andatura in km al giorno.

I mezzi di trasporto sono molteplici, dal calesse alla nave.

4.1.5 Stancarsi

Tutte le azioni di movimento (nonché quelle di combattimento che verranno descritte più avanti) costeranno fatica al vostro PG, che di conseguenza perderà Punti Fisico.

Considerando che ci si sposta con indosso il carico, in linea di massima il Master può ispirarsi alla seguente tabella per stabilire quanti sono i PF persi dai PG per le diverse andature:

Movimento	PF / Tempo
Camminare	2/ 1 ora 12/ 5 ore 30/ 10 ore
Correre (corsa veloce)	2/ 1 minuto 12/ 5 minuti 30/ 10 minuti
Correre (corsa leggera)	2/ 3 minuti 12/ 15 minuti 20/ 30 minuti
Marciare	3/ 1 ora 15/ 5 ore 35/ 10 ore

Per la perdita di PF e PM durante il combattimento vedere il paragrafo "Stancarsi durante un combattimento" nel capitolo 5 "Il Combattimento".

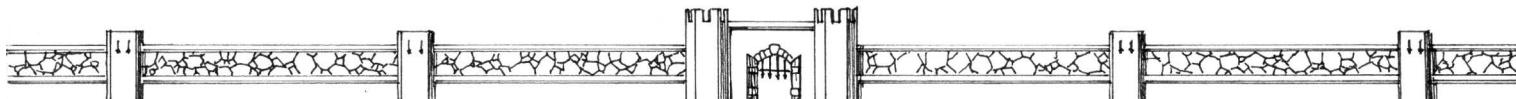


TABELLA DI MOVIMENTO

Terreno	C(**)	M(**)	B	A	Q
Pianura	30	60	80	30	90
Collina	23	45	60	23	68
Montagna	10	20	27	5	30
Bosco	20	40	53	20	60
Palude	8	15	20	3	23
Jungla	8	15	*	*	*
Neve (da 1 a 30 cm)	15	30	40	10	45
Neve (> 30 cm)	8	15	20	3	23
Deserti sabbiosi	15	30	40	15	45
Via Aria	-	-	-	500	-

(*) Non percorribile con nessuna cavalcatura (***) Per i giganti i valori indicati nelle caselle C e M vanno raddoppiati

Tabella 4.1: Tabella di Movimento

Anche le attività di tipo mentale come studiare, scrivere, leggere, ecc. fanno stancare, comportando la perdita di PM, in modo variabile a seconda dell'attività.

Orientativamente si perde 1 PM all'ora per codice di difficoltà (D1, D2, D3) dell'abilità studiata o utilizzata.

ESEMPIO 68

Studiare per 10 ore un'incantesimo di una Scuola di Magia (D3) comporta la perdita di 30 PM

In seguito alla stanchezza mentale (PM) o fisica (PF) si hanno dei malus ai tiri, rispettivamente, su azioni "mentali" (basate su INT, CONC, CAR, CON, OSS) o "fisiche" (basate su FOR, COS, AGI) secondo la seguente tabella.

Frazione di PF o PM persi sul totale	Difficoltà TR o TV	Malus azioni
da 1/5 a 2/5	10	-1
da oltre 2/5 a 3/5	15	-2
da oltre 3/5 a 4/5	25	-3
oltre 4/5	35	-4

Se si fallisce il TR (per i PF) o il TV (per i PM) alla difficoltà indicata il personaggio sviene. Con 1 solo PM rimasto o un solo PF si sviene automaticamente.

ESEMPIO 69

Caius ha un totale di 50 PF. In seguito a delle azioni molto dispendiose perde 11 PF. Poiché perde più di 1/5 dei punti fisico totali ($50/5=10$) ha un malus di -1 a tutte le azioni in movimento e deve realizzare un TR a difficoltà 10 per non svenire.

Poiché egli ha un valore di resistenza di 16, il tiro riesce automaticamente

4.1.6 Riposarsi

Il riposo o il sonno (o la meditazione, che troverete nel capitolo 5, nella parte relativa alle Arti Marziali) permettono di recuperare i punti fisico (PF) ed i punti mente (PM) persi.

Essi verranno recuperati al ritmo di **2 ogni ora col riposo** e al ritmo di **4 ogni ora col sonno**. Bisogna fare attenzione al fatto che le frazioni di ora non danno diritto al recupero di nessun punto fisico o mente. Se si dorme mezz'ora, per esempio **non** verranno recuperati due punti fisico. Se si dorme un'ora e mezzo si recupereranno solo i 4 punti fisico (di un'ora) e così via. Lo stesso discorso vale per la meditazione e il riposo.

Va detto che il ogni caso non si può prescindere dal sonno; i PG devono dormire obbligatoriamente, un certo numero di ore al giorno (in media 7-8), in caso contrario subiranno dei malus per la stanchezza a discrezione del Master (a meno che non si utilizzi la Tecnica Speciale "Meditazione").

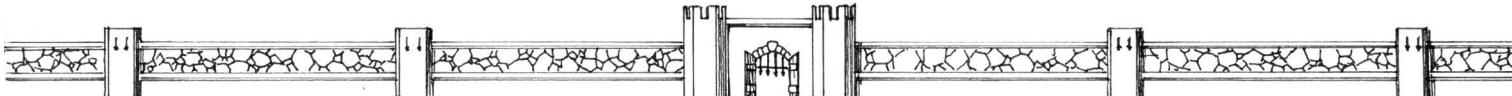
Va considerato però che i malus devono essere inflitti dal Master solo qualora il PG abbia perso un numero considerevole di ore di sonno. Non dovrebbe essere attribuito alcun malus ad un PG che per una notte dorme, per esempio, solo 5 ore.

4.2 Temperature

Data la diversità dei climi presenti nell'Arcipelago, nonché la possibilità di imbattersi in incendi e gelate magiche e non, viene qui di seguito riportata una tabella che indica le difficoltà dei TR da effettuare per evitare di subire gli effetti dannosi dovuti alle temperature estreme. Il TR va ripetuto ogni 30 minuti.

La difficoltà del TR è riferita ad un PG che





TEMPERATURE

$^{\circ}\text{C}$	TR	Effetto
meno di -50	40	1d6 PV di danno da freddo ogni minuto; -10 a tutte le azioni
da -50 a -30	35	1d6 PV di danno da freddo ogni 5 minuti; -7 a tutte le azioni
da -29 a -10	30	1d6 PV di danno da freddo ogni 15 minuti; -4 a tutte le azioni
da -9 a 0	25	1d6 PV di danno da freddo ogni 30 minuti; -2 a tutte le azioni
da 1 a 5	20	-1 a tutte le azioni da 6 a 10 15; -1 a tutte le azioni
da 11 a 15	10	-1 a tutte le azioni
da 16 a 25	-	
da 26 a 35	10	-1 a tutte le azioni
da 36 a 45	15	-2 a tutte le azioni
da 46 a 55	20	-4 a tutte le azioni
da 56 a 65	25	-7 a tutte le azioni; 1d6 PV di danno ogni 15 minuti
da 66 a 80	30	-10 a tutte le azioni; 1d6 PV di danno ogni 5 minuti
più di 80	35	-15 a tutte le azioni; 1d6 PV di danno ogni minuto

Tabella 4.2: Effetti delle Temperature

non indossa nessun indumento. Certi indumenti conferiscono un bonus al TR (vedi Tab. 4.4 a pag 106), sia contro il freddo che contro il caldo (gli abiti di lana, aiutando a mantenere stabile la temperatura del corpo, offrono protezione anche contro il caldo).

Sino a 15° il Tiro Resistenza è contro il Freddo (TR Freddo), al di sopra di tale temperatura, il TR è contro il caldo (TR Caldo).

4.3 Attività

Le attività possibili sono molteplici: tutte quelle che sono possibili per una persona, attuabili con la parola o con l'utilizzo delle vostre abilità, incontrano gli unici limiti nella razionalità vostra e del vostro Master.

Il Master non dovrebbe comunque consentire ad un personaggio di operare nella stessa attività per **più di un numero di ore consecutive pari alla metà della CONC**, e comunque non dovrebbe consentire ai PG di svolgere attività (anche multiple) per più di **10 ore al giorno**, salvo che per brevi periodi.

Di solito tutte le attività vengono attuate facendo uso delle abilità di cui disponete e quindi semplicemente applicando le regole di questo manuale.

Un consiglio che ci sentiamo di darvi, tuttavia, è quello di non aggrapparvi troppo saldamente alla pedissequa applicazione del regolamento, sottovalutando l'importanza della recitazione del vostro personaggio.

Il gioco di ruolo infatti non consiste soltanto nell'uccidere i nemici a colpi di spada, lanciare

palle di fuoco o bere pozioni magiche: il gioco di ruolo è anche l'interazione con gli altri personaggi, giocanti (PG) e non giocanti (PNG), lo studio di tattiche adeguate per le azioni di gruppo e — perché no? — il dialogo con l'oste che vuole farvi pagare un bicchiere di idromele il doppio di quanto valga in realtà!

4.3.1 Il sistema monetario

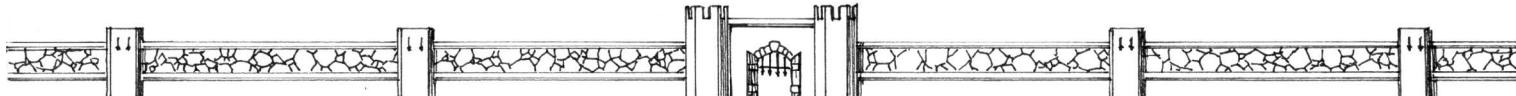
Il sistema monetario è costituito principalmente da 4 unità: i Kulos, gli Scudi, le Corone e le Piastre.

Le unità monetarie sono nel seguente rapporto:

- ◊ 10 Kulos (K) = 1 Scudo (S)
- ◊ 10 Scudi = 1 Corona (C)
- ◊ 10 Corone = 1 Piastra (P)

4.3.2 Equipaggiamento

I prezzi degli oggetti che intendete acquistare e che faranno parte del vostro equipaggiamento sono indicati nelle Tabella dei Prezzi in queste pagine.



EQUIPAGGIAMENTO

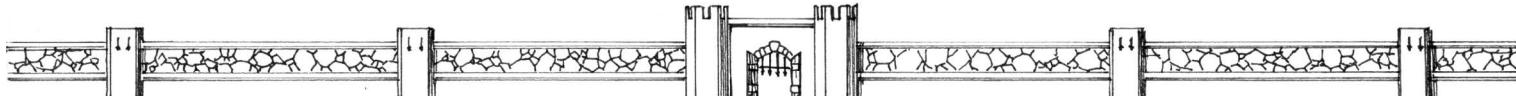
Articolo	Prezzo	Peso	Note
Finimenti	1C	2 kg	
Sella	3C	8 kg	
Coperta	1S	3 kg	250x170 cm
Sacco a pelo	2S	3 kg	210x100 cm
Zaino	3S	500 g	20kg carico
Zaino intelaiato	5S	3 kg	30kg carico
Bisaccia	1S	100g	4kg carico
Acciarino	1S	20g	
Torcia	3K	200g	Luce per 2 ore
Lanterna ad olio	12K	50g	Luce per 8 ore (1 carica)
Olio per lanterna (1l)	2K	1 kg	2 cariche
Chiodo da arrampicata	3K	20 g	
Faretra	15K	500 g	12 frecce o 30 dardi
Freccia	6K	200 g	
Dardo per balestra	4K	100 g	
Corda (30 m)	15K	5 kg	Tenuta kg 200
Rampino	6K	1 kg	
Corda rinforzata (15m)	25K	3 kg	Tenuta kg 400
Sacco	1K	200 g	15 kg
Fodero	1S	300 g	
Telo cerato	3S	4 kg	250x300 cm
Tenda 4 posti	15S	8 kg	
Tenda 2 posti	1C	4 kg	
Borraccia (2l)	5K	200 g	
Mortaio e pestello	4K	300 g	
Tegami da campo	1S	3 kg	
Sestante	6C	300 g	+5 orientamento (necessario un tiro Astronomia a 20)
Bussola	5S	50 g	+2 orientamento
Cannocchiale	4C	200 g	3 ingrandimenti (+2 TOSS per avvistamenti a distanza)
Attrezzi da scasso	9S	600 g	da +1 a +3 in Scassinare
Kit pronto soccorso	6S	1 kg	+2 in Pronto Soccorso
Martello	6K	2 kg	
Piccozza	8K	4 kg	

Tabella 4.7: Equipaggiamento

SERVIZI DI TRASPORTO

Servizi	Prezzo	Note
Attraversamento fluviale	3-12K	Da una sponda all'altra di un fiume
Traghetto per isole limitrofe	1-9S	A seconda della qualità del servizio
Viaggio in diligenza	3-10K	Per ogni 10 Km
Ferrare un cavallo	6S	

Tabella 4.8: Trasporto



VITTO

Articolo	Prezzo
Acqua (5l)	1k
Birra (0.5l)	3K
Superalcolico (0.1l)	3K
Idromele (0.5l)	5K
Vino (75 cl)	3K
Phyluf Herhu (10 cl)	5K
Pasto Frugale	1S
Pasto Normale	2S
Abbuffata	4S
Banchetto	7S
Razione Giornaliera (800 g)	7K
Pane (1 kg)	1K
Frutta e verdura (1 kg)	2K
Carne (1 kg)	1S
Pesce (1 kg)	1S

Tabella 4.3: Vitto

VESTIARIO

Articolo	Prezzo	Peso	Note
Stivali	4S	2 kg	1 paio
Pantaloni	1S	da 0.5 a 4 kg	
Calzari	2S	0.5 kg	
Casacca	1S	da 0.5 a 2 kg	
Camicia	3S	da 0.2 a 1 kg	
Giacca	5S	da 1 a 2 kg	+1 TR Freddo
Pelliccia	16 S	da 4 a 8 kg	+5 TR Freddo
Cappotto	12S	da 2 a 6 kg	+3 TR Freddo
Mantello	4S	da 0.2 a 3 kg	+2 TR Freddo
Gilet	3S	100 g	

Tabella 4.4: Vestiario

MEZZI DI TRASPORTO

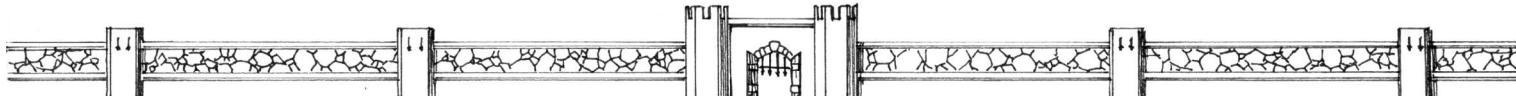
Articolo	Prezzo
Mulo	4C
Pony	7C
Cavallo da soma	15C
Cavallo da sella	30C
Cavallo da tiro	25C
Cavallo da corsa	50C
Cavallo da guerra	75C
Fortral o Nortral	20C
Reptis	70C
Cammello	25C
Elefante	95C
Mùvara	25C
Calesse	4C
Carretto	2C
Carro	6C
Carro grande	9C
Carro coperto	12C
Carrozzone	27C
Diligenza	70C
Barca a remi	16C
Barca a vela	29C
Galea	370C
Nave da carico	3900C
Nave da guerra piccola	6000C
Nave da guerra Grande	13000C
Bahn-yere	18000C
Nave da trasporto	6000C
Chiatta	9C
Battello fluviale	35C

Tabella 4.5: Mezzi di Trasporto

ALLOGGIO

Articolo	Prezzo
Posto Letto	5K
Camera Singola	3S
Camera Doppia	4S
Stallaggio	6K

Tabella 4.6: Alloggio



4.4 Erbe medicinali, veleni, malattie e droghe

Anche questi fattori rivestono notevole importanza ai fini del gioco. I veleni rendono preoccupanti degli apparentemente innocui animaletti, le erbe hanno molteplici utilizzi fra i quali quello medicinale e curativo. Per quanto riguarda le malattie, che dire? Non penserete forse di essere inattaccabili da germi, virus, batteri e cose di questo tipo, vero?

Per veleni, erbe medicinali e malattie consultate le relative tabelle.

Per la preparazione di Veleni e per l'utilizzazione delle piante medicinali bisogna far riferimento all'abilità Alchimia.

4.4.1 Erbe medicinali

Nella Tabella a pagina 111 "Erbe Medicinali" (Erbe medicinali e ingredienti per veleni e droghe) troverete indicati:

Nome dell'erba medicinale,

Clima e Habitat in cui può essere reperita,

Diff ossia, la difficoltà a cui dovrete effettuare il tiro sull'abilità Conoscere Piante per trovarla,

Parte della pianta da utilizzare,

Uso e cioè la modalità di somministrazione,

Costo qualora la si volesse comprare da un erborista

Effetto tipico della pianta

4.4.2 Veleni

Nella Tabella "Veleni" a pagina 112 troverete indicati:

Nome del veleno,

Origine ossia da quale fonte lo si può ottenere,

Uso cioè il metodi di preparazione e le modalità di somministrazione,

Diff che indica la difficoltà della sua preparazione avendo i componenti (per trovarli riferirsi alle abilità corrispondenti),

Costo ossia il prezzo a cui può essere acquistato,

TR morte che indica la difficoltà del TR che il PG dovrà realizzare per evitare di morire nel tempo indicato fra parentesi,

TR coma che indica la difficoltà del TR che il PG dovrà realizzare per evitare di entrare in coma per il tempo indicato fra parentesi,

TR danni che indica la difficoltà del TR che il PG dovrà realizzare per evitare il prodursi degli effetti indicati fra parentesi.

Tutti i TR sono riferiti ad una dose. Ogni dose aggiuntiva aumenterà la Diff. del TR di 2.

N.B. il TR da effettuare è sempre e solo uno. Il TR va confrontato con le difficoltà dei TR morte, coma e danni. Si subiranno soltanto gli effetti dei TR non realizzati. Se si otterrà un risultato superiore alla difficoltà di tutti i Tiri indicati non si subirà alcun effetto

ESEMPIO 70

Moris ha appena bevuto una tisana in cui sua moglie aveva versato della cicuta. Come da Tabella Veleni il TR Morte è pari a 28, il TR Coma è pari a 30 ed il TR Dannì è pari a 32.

Moris ha 18 in RES e 9 nell'abilità Resistenza ai Veleni che gli conferisce un bonus di +2 al TR contro i veleni.

Moris tira il dado e ottiene 10, totalizzando 30. Riesce così ad evitare sia la morte che il coma, ma non i Dannì del veleno descritti nella tabella. Se avesse totalizzato, invece, almeno 32 avrebbe evitato anche i Dannì



4.4.3 Malattie

Nella Tabella Malattie a pagina 113 (Malattie) troverete indicati:

Nome della malattia,

Durata della malattia,

TR effetti che indica la difficoltà del TR per evitare di ammalarsi,

TR morte che indica la difficoltà del TR per evitare la morte in quelle malattie che la prevedono (esso va effettuato al termine della Durata),

Diff che indica la difficoltà del tiro Medicina per curarla,

Origine che indica le fonti e le modalità di trasmissione,



Effetti che indica gli effetti della malattia e

Cura che indica il tipo di cure mediche necessarie per guarire

4.4.4 Gravidanze

Possono rimanere gravide le femmine di tutte le razze se non usano metodi anticoncezionali.

Il ventre gonfio impedisce di indossare abiti o armature se questi non vengono prodotti su misura. L'AGI subisce un malus di -5.

La gravidanza può terminare naturalmente dopo un periodo di gestazione tipico di ciascuna razza o artificialmente in seguito a incidenti o infusi che provocano l'aborto.

Al momento del parto dovrà essere realizzato un TR. Se il risultato è minore di 13 si morirà di parto; ottenendo un risultato minore di 15 si avranno complicazioni, che potranno essere evitate se ad assistere la partoriente è un medico che realizza un Tiro Medicina a difficoltà 20.

Umani La probabilità che una donna umana venga fecondata in seguito ad un rapporto è del 20%. La durata della gestazione è 9 mesi.

Elfi Gli elfi sono poco fecondi. La probabilità che una femmina di razza elfica venga fecondata è del 2%. La durata della gestazione è 15 mesi.

Nani La probabilità di fecondazione è del 2%, quindi molto scarsa. La durata della gestazione è 7 mesi.

Gnomi Gli gnomi sono molto prolifici. La probabilità che una femmina venga fecondata è del 35%. La mortalità infantile è alta, così come la frequenza dei parti plurigemellari. La durata della gestazione è 5 mesi.

Giganti La probabilità che una femmina venga fecondata è del 2%. La durata della gestazione è 20 mesi.

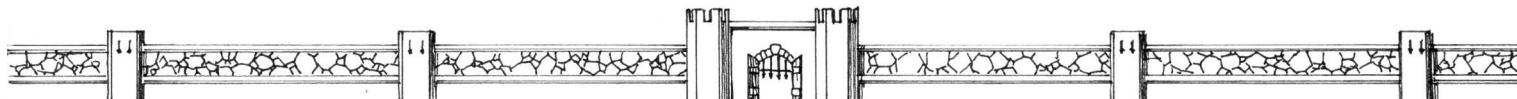
Reuben I Reuben producono dopo 5 mesi di gestazione un uovo che deve essere covato per i 2 mesi successivi. La probabilità di fecondazione è del 5%, ma entrambi i partner possono restare gravidi (i Reuben sono ermafroditi).

4.4.5 Droghe

Su Quadrantal, l'uso delle droghe è molto diffuso; esse, come i veleni e le erbe medicinali, richiedono una preparazione particolare.

La difficoltà di preparazione della droga è determinata dagli effetti che deve produrre.

Ogni droga ha, di norma, degli effetti collaterali che si manifestano una volta esauriti gli effetti principali. Vediamo ora quali sono gli Effetti



RADIX MALORUM

4.4. ERBE MEDICINALI, VELENI, MALATTIE E DROGHE

Principali che una droga può produrre, ed il loro Valore di difficoltà (VEP).

VEP	Effetti Principali
6	Per ogni punto di incremento o decremento di una CAT fisica: OSS, AGI, COS, FOR.
4	Per ogni punto di incremento o decremento della CONC.
10	Per ogni punto di incremento o decremento dell'INT.
2	Per ogni punto di incremento o decremento di RES, VOL, PSI.
4	Per ogni ora o frazione di durata dell'incremento o del decremento.
+1	Per ogni +1 di bonus al TR contro gli Effetti Principali.
-1	Per ogni -1 di malus al TR contro gli Effetti Principali.

Per ottenere la difficoltà totale bisogna sommare fra loro i VEP dei vari effetti principali.

ESEMPIO 71



Ciò significa che se si desidera creare una droga che dia +3 in FOR e +2 in CONC, per 2 ore si devono sommare: 18 per aumentare di 3 punti la FOR (6+6+6) 8 per aumentare di 2 punti la CONC (4+4) 8 per perdurare gli effetti per 2 ore (4+4) La VEP totale sarà quindi pari a (18+8+8)=34

Gli effetti collaterali hanno un valore variabile a seconda della loro durata in giorni. La somma dei valori dei suddetti effetti collaterali (VEC) deve essere **sottratta** dal VEP totale.

Tuttavia tale somma non può essere superiore alla metà dei VEP totali.

Ecco gli effetti collaterali, il loro Codice ed il loro VEC.

COD	VEC	Effetto Collaterale
A	1	Per ogni giorno di fobie e allucinazioni che causano -1d10 PSI
B	3	Per ogni giorno di spossatezza che comporta -1d6 FOR e -1d4 AGI.
C	1	Per ogni giorno di emicrania che comporta -1d6 CONC
D	2	Per ogni giorno di diarrea, che comporta -1 COS, -1 FOR, -1d4 CONC
E	3	Per ogni giorno di difficoltà respiratorie che causano -1d4 COS, -1d6 CONC
F	2	Per ogni giorno di problemi cardiaci che comportano -1d6 COS
G	1	Per ogni giorno di tremiti che comportano -1d4 AGI
H	3	Per ogni giorno di crisi epilettiche che comportano -1d10 AGI, -1d10 CONC

ESEMPIO 72

Continuando l'esempio precedente: Potremmo scegliere una combinazione di effetti collaterali, la somma dei cui VEC sia massimo 17 (dato che il VEP è uguale a 34).

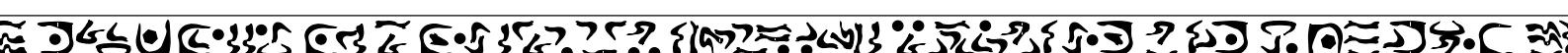
Così potremmo avere per esempio: B per 3 giorni (3 di VEC per numero di giorni =9), più F per 3 giorni (2 di VEC per numero di giorni =6), più A per 2 giorni (1 di VEC per numero di giorni =2). La somma dei VEC ottenuti (9+6+2), è in questo modo uguale a 17, ma avreste potuto ottenere questo valore con altre combinazioni

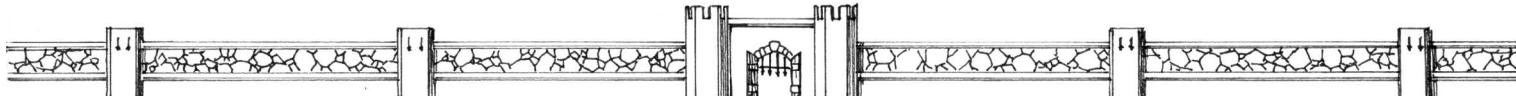


Gli effetti collaterali si manifestano, per il numero di giorni previsto, contemporaneamente. I relativi malus sono cumulativi.

La somma dei VEP meno la somma dei VEC permette di ottenere la difficoltà del TR che il PG deve realizzare per evitare gli effetti (principali e collaterali) della droga. Per produrre una dose di droga occorre realizzare un tiro Alchimia con difficoltà pari al TR avendo a disposizione tutti gli ingredienti necessari. Potrebbe essere quindi necessario acquistare erbe o estratti, o cercare erbe e animali adatti usando altre abilità.

Si può aumentare o diminuire ulteriormente la difficoltà del TR fino ad un massimo di 10 punti.





CAPITOLO 4. MOVIMENTO E ATTIVITÀ

RADIX MALORUM

Ampolla di Rajina



dell'abilità Alchimia potete creare qualsiasi droga, ma per comodità indicheremo nella Tabella 4.4.5 (Droghe) quelle più comuni nell'Arcipelago. In questa tabella troverete indicati:

Nome

Effetti principali

VEP

Effetti collaterali, indicati con i codici A-H

VEC

TR che indica la difficoltà a cui deve essere realizzato il Tiro in Alchimia e la Diff. del TR

Costo, cioè il prezzo, per dose, della droga già pronta (esso, solitamente è uguale al VEP totale in scudi)

Origine, che indica se la droga è ricavata principalmente da un vegetale o da un animale

Il TR non va effettuato nel caso di assunzione volontaria della droga. Ogni TR è riferito ad una dose singola, la somministrazione di più dosi aumenta di 2 la Diff. del TR per ogni dose aggiuntiva.

Qualora il TR non venga realizzato, si subiranno gli effetti principali della droga e gli effetti collaterali.

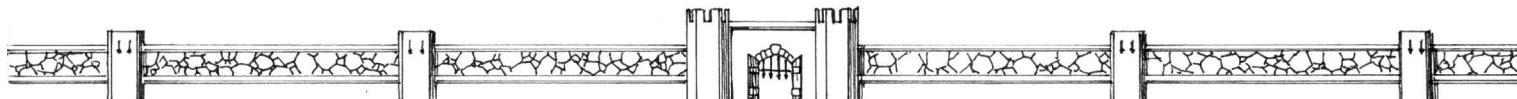
Quando il TR del PG è inferiore, di 7 o più, rispetto alla Diff. del TR, il PG diverrà dipendente e sarà costretto ad usare tale droga settimanalmente. Per ogni settimana di astinenza egli avrà -1 a tutti i tiri. Gli effetti della dipendenza possono essere annullati mediante cure e la difficoltà del relativo Tiro nell'abilità Medicina sarà pari al TR della droga.

In caso di assunzione di più dosi contemporaneamente, se il TR del PG è inferiore di 10 o più, rispetto alla Diff. del TR, il PG muore per overdose in 1d20 minuti (per le cure, l'overdose va considerata come il coma).

Se si assumono più di 10 dosi di una droga in un lasso di tempo inferiore ai 20 giorni, a prescindere dalla riuscita o meno dei TR, il PG avrà assuefazione agli effetti principali della droga, che diminuiranno di 1 punto per ogni ulteriore assunzione, fino a svanire del tutto, mentre gli effetti collaterali si manifesteranno ugualmente.

Il PG perderà l'assuefazione smettendo di assumere droga per almeno 30 giorni.

Col sistema descritto, ed ovviamente con l'uso



ERBE MEDICINALI

Nome	Clima	Habitat	Diff	Parte	Uso	Costo	Effetto
Alhow	Temperato	Latifoglie	10	Linfa	Applicazione	8K	Allontana tutti gli insetti stordendoli
Soire	Freddo	Conifere	10	Foglia	Applicazione	4S	Dimezza il tempo di guarigione di fratture, lussazioni, distorsioni, ecc.
Jongh	Freddo	Fiumi	40	Muschio	Infuso	6S	Permette di ricomporre ossa e articolazioni polverizzate. Cura 2d6 di fratture in 10+1d10 ore
Now-Dha	Temperato	Brughiera	15	Foglia	Ingestione	3S	Diminuisce 1d6 giorni il tempo di guarigione di fratture, lussazioni, distorsioni, ecc.
Fah-Solow	Temperato	Coste	30	Legume	Ingestione	15S	Ripara 2d6 di fratture in 2d6 ore
Origa	Temperato	Montagne	20	Stelo	Applicazione	9K	Mitiga i dolori da ustione diminuendo di 1 il malus alla CONC.
Ogow	Temperato	Coste	10	Foglia	Applicazione	5S	Dimezza il tempo di guarigione di un' ustione
Limba	Temperato	Latifoglie	20	Tubero	Applicazione	9S	Cura 2d10 PV da ustione al ritmo di 1 PV ogni 30 min.
Kare-gantsiow	Temperato	Coste	20	Fiore	Applicazione	6S	Guarisce in 1d6*10 minuti una ferita. Occorre rimanere immobili finché il tempo non sarà trascorso o la ferita potrà riaprirsi (70%)
Arheiga	Qualunque	Mari	10	Tubero	Infuso	4S	Dimezza il tempo di guarigione delle ferite
Cow-Pethonee	Temperato	Praterie	30	Foglia	Applicazione	1C	Guarisce una ferita in 1d4 minuti facendo recuperare 1d10 PV (1 PV ogni 30 minuti)
Aphiow	Temperato	Praterie	30	Radice	Applicazione	6C	Guarisce in 1d4 minuti una ferita facendo recuperare 5d10 PV (2 PV ogni 30 minuti)
Pre-Siow	Temperato	Latifoglie	30	Polpa	Ingestione	3C	Guarisce 3d8 PV in 1d20 min.
Browsha	Tropicale	Deserti	15	Seme	Infuso	9S	Guarisce 1d10 PV in 3d10 min
Merhida	Artico	Ghiacciai	40	Foglia	Ingestione	40C	Guarisce in 1d10 min qualunque ferita facendo recuperare tutti i PV in 1d6 ore
Fowndun-tsusow	Freddo	Montagne	20	Radice	Ingestione	2C	Cura 3d6 PV in 1d4 X 10 min
Arho-dow-gho	Tropicale	Sottosuolo	15	Petalo	Infuso	9S	Cura emorragie in 1d6 ore recuperando 2d6 PV
Tomata	Temperato	Coste	20	Polpa	Ingestione	25S	Cura 2d10 PV in 3d10 min
Arhoshow	Tropicale	Jungla	50	Bacca	Ingestione	N.A.	Resurrezione se ingerita 6 giorni prima della morte
Bowrha	Freddo	Montagne	40	Fiore	Infuso	45C	Fa uscire dal coma in 1d12 giorni
Umbrosa	Freddo	Montagne	45	Foglia	Infuso	N.A.	Dà il 20% di probabilità di resurrezione
Zrow-Pa	Temperato	Conifere	40	Foglia	Applicazione	7C	Fa recuperare la vista in 1d10 giorni
Zerhiow	Temperato	Mari	30	Fiore	Applicazione	5C	Fa recuperare l'udito in 1d8 giorni
Cixiree	Temperato	Brughiera	15	Legume	Ingestione	3S	Cura i calcoli, l'acidità di stomaco, la tenia e l'anchilostomiasi
Fah	Temperato	Praterie	15	Legume	Ingestione	7S	Guarisce le malattie della pelle in 1d20 giorni
Pisty-Naga	Tropicale	Vulcani	40	Tubero	Infuso	60C	Guarisce qualsiasi organo in 1d10 ore
Urdh	Artico	Deserti	15	Tubero	Infuso	3S	Guarisce infezioni e malattie bronchiali
Othigow	Temperato	Latifoglie	30	Corteccia	Ingestione	4S	Bonus +3 al TR contro malattie per 2d6 giorni
Ohipinow	Freddo	Conifere	20	Seme	Infuso	3S	Cura febbre, delirio, allucinazioni
Stimhyosa	Tropicale	Praterie	20	Radice	Applicazione	7S	Cura in 1d20+10 giorni le malattie esantematiche
Pitz-Adoree	Tropicale	Brughiera	30	Foglia	Applicazione	25C	Cura in 1d6/2 mesi la peste (se si realizza un TR con un bonus di +5; dà un forte prurito per 1d6 giorni)
Spuntow	Temperato	Fiumi	30	Bacca	Ingestione	15C	Cura in 1d20 giorni il colera
Brulha	Freddo	Fiumi	40	Tubero	Ingestione	45C	Cura in 1d20 giorni la lebbra (se si realizza un TR con un bonus di +5)
Sowlimonee	Temperato	Latifoglie	15	Frutto	Infuso	4S	Cura malattie intestinali, diarrea, ecc.
China	Tropicale	Montagna	20	Corteccia	Infuso	10C	Cura la malaria in 1d20 giorni



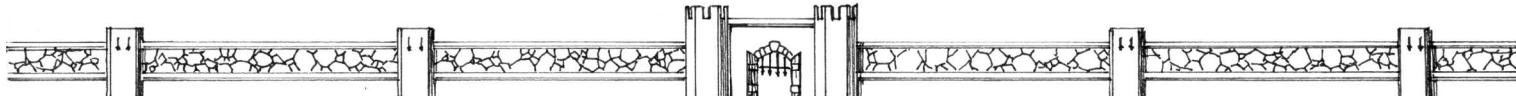
Nome	Clima	Habitat	Diff	Parte	Uso	Costo	Effetto
Mutha	Tropicale	Jungla	30	Foglia	Pasta	2C	Ci si ricava il curaro (Vedi trabella veleni)
Cicuta	Temperato	Collina	15	Foglia	Liquido	6S	Ci si ricava la cicuta (vedi tabella Veleni)
Amhakhyaoow	Temperato	Latifoglie	25	Radice	Liquido	12S	Ci si ricava il Makhow (vedi tabella veleni)
Zinhybiree	Tropicale	Praterie	20	Corteccia	Polvere	3S	Ci si ricava il Zurpow (vedi tabella veleni)
Faow-lanchow	Freddo	Coste	30	Fiore	Liquido	3C	Ci si ricava il Nofa-Ul-has (vedi tabella veleni)
Mowdregow	Freddo	Montagna	20	Bacca	Polvere	1S	Ci si ricava il Cloroformio (vedi tabella veleni)
Prisowchée	Temperato	Praterie	15	Fiore	Liquido	1C	Ingrediente per Ryhan (vedi tabella Droghe)
Sahpeera	Freddo	Conifere	20	Polpa	Liquido	3C	Ingrediente per Zakhada (vedi tabella Droghe)
Kant-ramow	Temperato	Latifoglie	25	Fungo	Liquido	3C	Ingrediente per Niedha (vedi tabella Droghe)
Kucha	Tropicale	Jungla	20	Foglia	Polvere	25S	Ingrediente per Erba Cucha (vedi tabella Droghe)
Rajina	Freddo	Montagna	20	Fiore	Liquido	28S	Ingrediente per Rajina (vedi tabella Droghe)
Khan	Tropicale	Sottosuolo	20	Resina	Liquido	25S	Ingrediente per Khan (vedi tabella Droghe)
Khan	Tropicale	Sottosuolo	20	Foglia	Inalazione	10S	Ingrediente per Khan (fumo) (vedi tabella Droghe)

Tabella 4.9: Erbe

Erbe Medicinali e Ingredienti per Veleni e Droghe

VELENI

Nome	Origine	Uso	Costo	Diff	TR Morte	TR Coma	TR/ Effetti
Curaro	Pianta	Pasta, iniezione o ingestione	8C	25	28 (1d6 round)	30 (1d10 mesi)	32/ (-5 COS, -5 CONC, -8 AGI, -7 FOR) per 1d6 giorni
Vedova nera	Ragno	Pasta, iniezione	10C	27	28 (1d4 minuti)	30 (1d10 mesi)	32/ (-7 COS, -7 CONC, -10 AGI, -8 FOR) per 1d6 giorni
Argia	Ragno	Pasta, iniezione o ingestione	20C	35	30 (1d4 round)	32 (1d10 mesi)	35/ (-8 COS, -10 CONC, -12 AGI, -10 FOR) per 1d20 giorni con allucinazioni, crisi epilettiche, emorragia alle mucose
Narco	Scimmia, Pesce	Liquido, iniezione	2C	27	-	15 (1d6 mesi)	25/ Addormenta in 1d4 round in 1d10 ore
Makhow	Radice	Liquido, ingestione	3C	22	-	-	28/ (-8 CONC, -8 OSS) per 1d10 giorni, (-1d20 PSI al ritmo di 2 al giorno). Porta gradualmente alla follia.
Musca	Insetto	Pasta, iniezione	4c	25	18 (1d6 giorni)	20 (1d4 mesi)	30/ (-5 COS, -5 CONC, -8 AGI, -7 FOR) per 2d6 giorni. Tremiti, febbre e dolori addominali.
Zurpow	Corteccia	Polvere, inalazione	3S	18	-	-	25/ (-12 OSS) Rende ciechi.
Noko-dhow	Insetto	Liquido, ingestione	2S	15	-	-	25/ (-7 CONC) per 1d4 giorni. Forte prurito inguinale, rende sterili nel 70% dei casi.
Peeberah	Serpente	Liquido, iniezione	2C	20	20 (1d10 minuti)	-	25/ (-15 AGI). Attacca i centri nervosi paralizzando gli arti per 1d20 giorni.
Nofa-ul-has	Pianta	Pasta, iniezione o ingestione	3C	25	-	-	30/ Inibisce la capacità di mentire
Kow-haow	Ragno	Liquido, iniezione o ingestione	25C	20	18 (1d4 mesi)	20 (1d20 giorni)	25 - (-18 AGI) Paralizza per 1d6 mesi tutto il corpo esclusi la testa e il collo.
Cloroformio	Bacca	Liquido, inalazione	3S	18	-	-	28/ Addormenta in 1d4 round per 2d6 ore



RADIX MALORUM

4.4. ERBE MEDICINALI, VELENI, MALATTIE E DROGHE

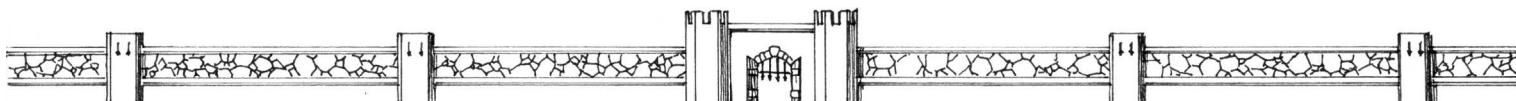
Nome	Origine	Uso	Costo	Diff	TR Morte	TR Coma	TR/Effetti
Cicuta	Pianta	Liquido, ingestione	8S	20	25 (1d6 round)	27 (1d6 mesi)	30/ (-3 COS, -5 CONC, -5 AGI, -5 FOR) per 1d10 giorni

Tabella 4.10: Veleni

Tabella Veleni

MALATTIE

Nome	Durata	TR Effetti	TR Morte	DIFF	Cause	Effetti	Cura
Anchilostomiasi	Cronica	20	-	25	Parassita che entra attraverso la pelle da origine infetta.	Emorragie polmonari, Anemia, Letargia Generale (-5 INT, CONC, AGI, COS, FOR)	Infuso di Erbe Vermifughe
Colera	1 Mese	25	25	25	Scarse condizioni igieniche. Aumenta la possibilità di infettarsi dopo calamità naturali	Vomito, Sudori freddi, crampi muscolari, diarrea, febbre (-5 ogni caratteristica)	Reintegrazione dei liquidi persi. Infusi, impacchi caldi.
Denutrizione	Cronica	20	15	10	Dieta non equilibrata	Scorbuto, Beri Beri, Rachitismo, Pellagra, con sintomi differenti. -3 alle caratteristiche	Dieta equilibrata
Dissenteria	Cronica	25	23	28	Contatto con Acqua inquinata, escrementi di individui infetti, mosche	Febbre alta, Sudorazione abbondante con disidratazione, feci liquide e sanguinolente (-10 COS, -5 FOR)	Infusi e molti liquidi
Lebbra	10 mesi	12	35	35	Contatto con individui infetti	Lesioni gravi alla pelle e ai nervi, anestesia e perdita di colore della pelle, poi piaghe purulente, cecità, mutilazione spontanea di estremità (vedi fantoccio); -2 a FOR, AGI, BEL, COS ogni mese. Quando una di queste è 0, serve un TR contro morte	Non esiste cura. Le attenzioni del medico danno +3 al TR contro morte; il decorso può essere fermato.
Malaria	1d100 mesi	25	20	23	Puntura della Zanzara anofele femmina in zone paludose	Febbri ricorrenti, Brividi di Freddo accompagnati da sudorazione e forti tremori (-1 tutte le caratteristiche)	Chinino (si ricava dalla corteccia della China)
Malattie Veneree	Croniche	35	15	30	Rapporti sessuali con individui infetti	Infiammazioni locali, pustole, febbre. Alcune malattie portano alla demenza progressiva. (-5 alle azioni in movimento, -1 int ogni 6 mesi)	Medicazione locale con unguenti appositi
Male Freddo	1 settimana	35	In seguito al danno	25	Solo REUBEN. Contatto della pelle di un Reuben con l'acqua per oltre 1 minuto, ingestione di acqua	Febbre bassa, comparsa di 1d6 pustole gonfie d'acqua sulla zona colpita, o in 1d4 di zone in caso di ingestione. Se le pustole sono toccate si lacerano determinando 1 PF; -1 alla CONC per il prurito	Asciugatura, svuotamento delle pustole; dieta di cibi secchi per una quantità pari all'acqua ingerita
Mussiadura	1d6 giorni	30	20	35	Morso di Ragno	Febbre, Brividi, Vomito, dolore alle giunture, macchie sulla pelle. Se il morso avviene sul viso si ha -1d6 in bellezza. Se non curato in tempo può costringere all'amputazione dell'arto colpito	Erbe, impacchi, pomate. Incisione per far defluire il nero
Peste	2 settimane	35	35	35	Pulci e cimici dei topi	Bubboni, febbre elevata, pelle arrossata, sonnolenza, delirio; emorragia che porta alla morte (-1 ad ogni caratteristica al giorno)	Pitzy-Adoree



CAPITOLO 4. MOVIMENTO E ATTIVITÀ

RADIX MALORUM

Nome	Durata	TR Effetti	TR Morte	DIFF	Cause	Effetti	Cura
Poliomielite	Cronica	25	-	28	Acqua Inquinata	Paralisi dell'arto colpito (fantoccio per sapere quale)	Impacchi caldi sui muscoli (+5 ai TR)
Febbri (raffreddori, influenze, ecc.)	1d20 gg	35	-	25	Freddo, contatto con persone malate	-1d6 IN CONC, FOR e COS, INT	Infusi, erbe, ambiente riscaldato.

Tabella 4.11: Malattie

Tabella Malattie

DROGHE

Nome	Effetti Principali	VEP	Effetti Collaterali	VEC	TR	Costo	REP %	Origine
Ry-han	+10 RES per 3 ore	32	-	0	32	32S	60%	Pianta
Chuga	+3 FOR +6 RES per 10 min	30	E per 3 giorni A per 1g	5	25	30S	20%	Rinoceronte
Cika-ya	+5 AGI per 30 min	30	D per 5 giorni G per 5 giorni	5	25	30S	75%	Insetto
Zakada	-10 PSI -3 CONC per 10 ore	72	A per 9 giorni B per 9 giorni	44	28	72S	30%	Tubero
Nye-dha	-3 FOR -3 COS per 8 ore	68	C per 12 giorni F per 8 giorni	34	34	68S	30%	Fungo
Rajina	+3 FOR +10 RES-10 PSI per 1 ora	62	A per 10 giorni C per 10 giorni E per 2 giorni	27	35	62S	100 % nelle Terre del Nord, 50 % altrove	Pianta
Maghus	+2 INT per 30 ore	140	E per 10 giorni F per 20 giorni	80	60	14C	1%	Balena
Khan	+5 CONC +6 VOL per 2 ore	40	A per 5 giorni	5	35	40S	100 % nelle Terre del Nord, 50 % altrove	Resina
Kucha	+2 OSS per 1 ora	16	C per 1 giorno	1	15	16S	100% nella Confederazione del Sud. 80% altrove	Foglia
Khan (fumo)	-5 PSI per 1 ora. +1 diff. del TR	15	-	0	15	14S	100 % nelle Terre del Nord, 50 % altrove	Foglia

Tabella 4.12: Droghe

Tabella Droghe

Capitolo 5

Il Combattimento

“Per tutti i miei antenati...–

THUMP!!

Takashi-san non se l'aspettava proprio di venire sbattuto a terra da un cavallo...

–Se trovo quel bastardo che lascia in giro delle bestie del genere dovranno raccogliere i suoi pezzi sparsi in giro per due mesi!– disse l'uomo rialzandosi, mentre una voce ruvida raggiungeva le sue orecchie:

–...credo che tu stia cercando me, amico!– Un uomo a cavallo proiettò la sua ombra sull'orientale, che non sembrò soddisfatto della risposta del suo involontario interlocutore: –Io non sono l'amico di nessuno, e bada a come parli o ti strappo la lingua.– disse, quasi senza accorgersene...

–PRRRRRRRR!– fu la risposta dell'uomo a cavallo.

Nessun'altra parola sarebbe potuta essere più insolente e presuntuosa, si disse l'orientale guardando l'uomo a cavallo con aria di sfida.

–Prima di ucciderti voglio sapere almeno come ti chiami, uomo– fu la replica di Takashi.

–Sono William Wicker...– Disse l'uomo scendendo a terra –Ma non ho sentito bene il tuo...–

–Bene io sono Takashi Horuru, discendo da una famiglia di signori delle terre orientali, e questo è il momento di divertirmi...–

L'orientale sfoderò il katana in un istante, lasciando il tempo al suo avversario di estrarre con più lentezza la sua spada bastarda. Wicker calò con potenza la lama della sua spada in direzione del Signore Orientale che non ebbe alcuna difficoltà nello schivare il colpo e proiettare a terra il malcapitato avversario.

Gli ci volle qualche istante per capire ciò che gli era effettivamente accaduto, ma durante quel lasso di tempo la gelida lama del katana del suo avversario gli aveva già provocato un brivido alla base del collo. –Sei un avversario troppo scadente, uccidendoti ti farei solo un favore...– Disse con aria cupa l'orientale.

–Sei una delle poche persone che potrà dire di aver osato sfidarmi, e questo non potrà che servire da esempio ad altri che vorranno imitarti... Sto aspettando le tue scuse, e fino a quando non arriveranno tu non andrai via di qui... vivo–

–OK, amico ho capito, ti chiedo scusa... va bene così?–

–Certo, ora puoi andare... Wicker–”



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM



କାନ୍ତିର ପାଦରୀର ପାଦରୀର ପାଦରୀର ପାଦରୀର ପାଦରୀର ପାଦରୀର ପାଦରୀର ପାଦରୀର



RADIX MALORUM

Questo può essere un tipico esempio di combattimento tra due personaggi durante una sessione. Vi capiterà sicuramente di scontrarvi con esseri più o meno umani e più o meno antipatici che tenteranno in tutti i modi di causarvi come minimo un po' di dolore. Oppure potreste essere voi a voler causare danni più o meno mortali ad altri poveri malcapitati... In tali occasioni sarebbe opportuno sapere come fare per combattere. Potreste avere bisogno di armi, armature e altri simpatici artefatti, ma, soprattutto, dovete saperli usare.

Il capitolo che segue vi spiega nei particolari il funzionamento del sistema di combattimento in Radix Malorum.

5.1 Abilità di combattimento (AdC)

Sulla scheda è riportato un elenco di abilità specifiche per il combattimento

Armi da taglio lunghe (ATL) ◇ D1 ◇ AGI

Specifica il grado di abilità di un personaggio nel maneggiare spade, spade bastarde, spadoni a due mani, asce e, in genere, armi lunghe dotate di lama.

Armi da taglio corte (ATC) ◇ D1 ◇ AGI

Indica quanto un personaggio sia bravo nell'utilizzare pugnali, spadini, daghe, stiletti, falcetti, o qualsiasi arma corta dotata di lama.

Armi da botta lunghe (ABL) ◇ D1 ◇ AGI

Esprime la capacità nell'usare armi come bastoni, pertiche, martelli da guerra, e qualsivoglia arma lunga che infligga danni da botta.

Armi da botta corte (ABC) ◇ D1 ◇ AGI

Specifica il grado di abilità nell'utilizzare mazze, manganelli, mazzafrusti, ton-fa, nunchaku, e simili.

Armi da lancio (ADL) ◇ D1 ◇ AGI

Indica la capacità nel lanciare armi come shuriken, pugnali da lancio, giavellotti, martelli da lancio, bolas, reti e armi abilitate al lancio.

Armi da tiro (ADT) ◇ D1 ◇ OSS

Esprime la capacità di usare archi, balestre, fionde, fromboli, cerbottane e armi che scagliano proiettili.

5.2. LE ARMI

Armi in asta (AIA) ◇ D1 ◇ AGI

Specifica la bravura nell'utilizzare armi come lance, alabarde, picche, naganata e in genere tutte le armi con manico lungo e con una o più punte/lame alle estremità.

Armi da fuoco (ADF) ◇ D1 ◇ OSS

Indica quanto un personaggio sia bravo nell'utilizzare armi come archibugi e pistole ad avancarica.

Artiglieria (ART) ◇ D1 ◇ OSS

Esprime la capacità di usare armi di grosso calibro come catapulte e cannoni.

Armi occasionali (AO) ◇ D1 ◇ AGI

Specifica quanto un personaggio sia bravo nell'utilizzare, come armi, oggetti che non rientrano nelle precedenti categorie come comodini, tavoli, armadi, animali domestici e non, ecc.

Scudo (SCD) ◇ D1 ◇ AGI

Esprime la capacità di usare scudi piccoli, medi o grandi. Lo scudo può essere usato dai destri con la mano sinistra e dai mancini con la destra senza subire malus.

Corpo a Corpo (CAC) ◇ D1 ◇ AGI

Indica l'abilità nel combattimento a mani nude (i colpi permessi sono descritti nel capitolo seguente).

5.2 Le Armi

Nella tabella Armi che troverete a pagina 119 sono indicate 13 caselle per ciascun'arma, ognuna delle quali mostra un particolare dell'arma.

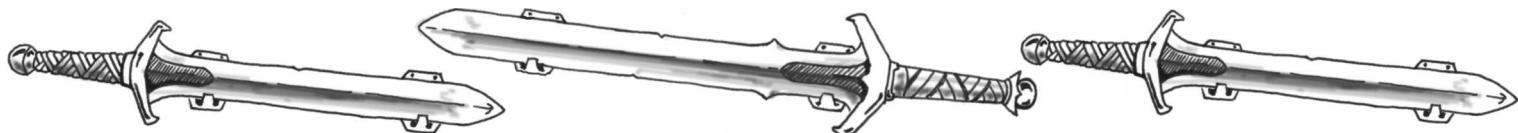
Arma Indica di che arma si tratta.

TIP (Tipologia): Indica a che Abilità di Combattimento si deve fare riferimento per il suo utilizzo.

TCI (Tipo di Colpo Inferto): Tipo di Colpo che può infliggere un'arma: Punta, Taglio, Botta. Ad ogni TCI è riferita una Tipologia di Danno (TDA) indicata nel Paragrafo "Tipologia del Danno" a pagina 133

Danno: Indica il numero ed il tipo di dadi da lanciare per stabilire il danno inferto.

PSA Punti Struttura Arma: indica la resistenza dell'arma agli urti durante il combattimento.



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

Picca



delle caratteristiche rispetto a quelli minimi si avrà un malus di -1 a tutti i tiri nelle azioni in combattimento con quell'arma.

PES (Peso): Peso in Kg dell'arma; fa parte del Peso Trasportabile.

LG (Lunghezza): Lunghezza totale dell'arma.

REP% (Reperibilità): Probabilità di trovare l'arma in vendita in un posto qualsiasi. Per sapere se l'arma è disponibile il Master deve tirare 1d100: un risultato minore o uguale alla REP indica che l'arma è in commercio.

Costo: Prezzo di mercato dell'arma di media fattura. I costi potranno essere maggiori se l'arma è di fattura migliore, ha un certo valore artistico o è costituita da materiali preziosi, oppure inferiori se l'arma è in cattive condizioni, difettosa o scadente.

GI (Gittata): Distanza a cui può essere lanciata un'arma o scagliato un proiettile, **senza malus al TPC**. Ogni 3 metri oltre la GI il TPC è penalizzato di -1. La gittata massima a cui un proiettile può arrivare è il doppio della GI. L'arma non può essere utilizzata se il bersaglio si trova ad una distanza inferiore ad 1/10 (un decimo) della GI.

Note: In questa casella sono indicate le descrizioni delle armi più particolari ed eventuali variazioni alle regole generali.

5.2.1 Armi per i giganti

Normalmente i giganti sono soliti utilizzare armi artigianali ricavate da tronchi o pietre, come spiegato a pagina 67. Tuttavia è possibile che nel corso della sua vita un gigante riesca a farsi costruire da un vero armaiolo un'arma adatta alle sue dimensioni.

Un'arma di questo tipo infligge, **oltre al danno indicato nella tabella delle armi, un altro dado dello stesso tipo**.

ESEMPIO 73

Una comune alabarda infligge un danno pari a $3d6+2$, mentre una alabarda costruita per un gigante infligge $4d6+2$. Analogamente una spada infligge $2d6+1$ se di dimensioni normali, $3d6+1$ se costruita per un gigante

BP (Bonus Parata): Indica il Bonus Parata conferito all'azione Parare con l'arma.

PA (Penalità Arma): Indica la penalità data dall'arma all'iniziativa.

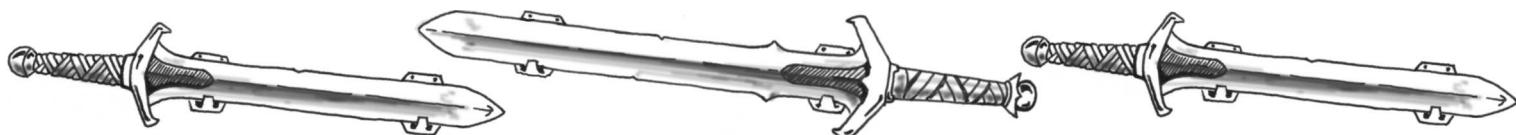
REQ (Requisiti): Indica i punteggi minimi che è necessario avere in talune caratteristiche, per maneggiare l'arma senza ulteriori penalità. Per ogni punto in meno del PG in una





ARMI

Arma	TIP	TCI	Danno	PSA	BP	PA	REQ	PES	LG	Rep%	Costo	GI	Note
ARMI DA TAGLIO CORTE (ATC)													
Stiletto	ATC	Punta	1d4	9	-	-	-	100 g	15-25 cm	90	3S	-	
Pugnale	ATC ADL	Punta, Taglio	1d6	11	1	-	-	200 g	15-40 cm	100	5S	-/ 15m	Può essere lanciata come una normale ADL
Daga	ATC	Punta, Taglio	1d6+1	12	2	-	FOR 5	400 g	40-50 cm	80	8S	-	
Spada Corta	ATC	Punta, Taglio	1d8+1	14	3	-1	FOR 6	700 g	40-50 cm	100	8S	-	
Scure	ATC	Taglio	1d6+1	12	2	-	-	400 g	40-50 cm	100	2S	-	
Ascia	ATC ADL	Taglio	1d8+1	14	3	-1	FOR 5	600 g	40-50 cm	70	8S	-/ 10m	Ha due lame; può essere lanciata come una normale ADL
Artiglio	ATC	Punta, Taglio	1d6+1	8	1	-	-	200 g	20-30 cm	20	10S	-	Si indossa sul dorso della mano. Non impedisce di impugnare altre armi
Falcetto	ATC	Taglio	1d6+1	12	1	-	-	300 g	40-50 cm	100	3S	-	
Sai	ATC	Punta	1d6	14	3	-	-	300 g	30-50 cm	40	7S	-	Piccolo tridente con il dente centrale allungato e acuminato. La reperibilità è 70% nelle terre orientali.
Shi Tai	ATC	Punta	1d6	11	1	-	-	100 g	15-40 cm	10	6S	-	Pugnale che si indossa all'estremità della coda. Ha reperibilità del 100% nel territorio Reuben
ARMI DA TAGLIO LUNGHE (ATL)													
Spada/ Sciabola	ATL	Punta, Taglio	2d6+1	18	4	-2	FOR 8	800 g	50-100 cm	90	12S	-	
Spada bastarda	ATL	Punta, Taglio, Botta	2d8/ 2d8+2	23	6	-5	FOR 13	1.5 kg	70-120 cm	60	15S	-	Se usata a 1 mano infligge 2d8, se usata a 2 mani infligge 2d8+2
Katana	ATL	Punta, Taglio	2d8/ 2d8+2	18	6	-4	FOR 10	1.1 kg	80-120 cm	20	20S	-	Se usata a 1 mano infligge 2d8, se usata a 2 mani infligge 2d8+2. La reperibilità è 60% nelle terre orientali.
Ascia bastarda	ATL	Taglio	2d8+1/ 2d8+3	23	5	-6	FOR 13	1.7 kg	60-100 cm	20	20S	-	Se usata a 1 mano infligge 2d8+1, se usata a 2 mani infligge 2d8+3
Ascia bipenne	ATL	Taglio	3d6+4	27	6	-6	FOR 18	4 kg	60-100 cm	10	30S	-	Deve essere usata a 2 mani
Spadone	ATL	Punta, Taglio, Botta	3d6+1	24	7	-6	FOR 16	4 kg	90-150 cm	30	30S	-	Deve essere usata a 2 mani
Falcione	ATL	Taglio	2d6+2	19	4	-4	FOR 13	3 kg	70-80 cm	100	5S	-	Deve essere usata a 2 mani
Shi Rik	ATL	Taglio, Punta	2d8	21	6	-5	Tiro in Contorsionismo a diff. 15; FOR 10	1.2 kg	60-70 cm	10	30S	-	E una specie di forbice che si indossa sull'avambraccio. Il suo meccanismo richiede una innaturale flessione del polso, quindi per usarla è richiesto un tiro a difficoltà pari a 15 in contorsionismo. La reperibilità è 90% nel territorio Reuben.



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

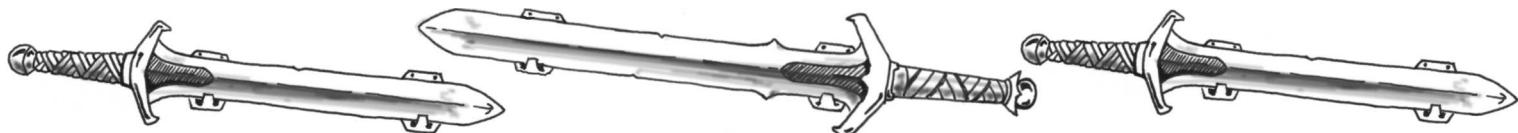
Arma	TIP	TCI	Danno	PSA	BP	PA	REQ	PES	LG	Rep%	Costo	GI	Note
ARMI DA BOTTA CORTE (ABC)													
Randello	ABC	Botta	1d6	11	1	-	-	200 g	30-40 cm	100	1S	-	
Mazzetta	ABC	Botta	1d8	13	1	-	-	400 g	30-40 cm	60	2S	-	
Maglio	ABC	Botta	1d6+2	13	2	-1	FOR 6	500 g	30-40 cm	100	1S	-	
Martello	ABC	Botta	1d6+1	12	1	-	-	400 g	30-50 cm	100	1S	-	
Mazza-frusto	ABC	Botta	1d8+1	14	-	-1	FOR 6	500 g	30-50 cm	70	3S	-	
Ton-Fa	ABC	Botta	1d6	14	5	-	-	200 g	30-40 cm	30	3S	-	Randello formato da due bastoni incrociati a T. La reperibilità è 80% nelle terre orientali
Nunchaku	ABC	Botta	1d8+1	14	1	-1	-	400 g	50-70 cm	50	6S	-	Due randelli uniti da una catena. La reperibilità è 80% nelle terre orientali
Tirapugni	ABC CAC	Botta, Punta	+2	5	-	-	-	50 g	-	90	1S	-	Conferisce un bonus di +2 al danno di PUGno
Clavetta	ABC ADL	Botta	1d4+1	10	1	-	-	100 g	20-30 cm	60	1S	-/15m	Può essere lanciata come una normale ADL
ARMI DA BOTTA LUNGHE (ABL)													
Bastone	ABL	Botta	1d8+1	14	6	-2	-	300 g	150-300 cm	100	1S	-	
Mazza	ABL	Botta	2d8+1	22	5	-4	FOR 13	2 kg	100-150 cm	90	2S	-	
Stella del mattino	ABL	Botta	3d6+3	26	3	-6	FOR 18	5 kg	80-120 cm	30	20S	-	Deve essere usata a 2 mani
Martello da guerra	ABL	Botta	3d6+1	24	5	-5	FOR 16	4 kg	80-120 cm	50	20S	-	Deve essere usata a 2 mani
Maglio da guerra	ABL	Botta	2d8	21	5	-4	FOR 13	2.5 kg	80-130 cm	50	20S	-	
Clava	ABL	Botta	2d6+1	18	2	-6	FOR 10	3 kg	70-200 cm	100	-	-	Si può ricavare da un pezzo di legno o simili
ARMI DA LANCIO (ADL)													
Trottola	ADL	Botta, Punta	1d4	18	-	-	-	50 g	10 cm	20	1S	5 m	Richiede 2 round per essere caricata, o un tiro Incoccare Veloce a diff. 25.
Giavellotto	ADL	Punta	1d8	10	3	-1	FOR 6	500 g	180-300 cm	40	5S	30 m	
Bolas	ADL	Botta	1d4	4	-	-1	FOR 8	600 g	60-120 cm	70	3S	20 m	Se usate contro parti del corpo scoperte infliggono 1d4 di danno da presa a round, fino alla riuscita del tiro Divincolarsi a difficoltà pari al TPC.
Shuriken	ADL	Punta	1d6	24	-	-	-	60 g	10 cm	20	2S	20 m	Stelle da lancio
Yo Yo	ADL	Botta, Taglio	1d4	4	-	-	-	60 g	10 cm	5	2S	3 m	Torna indietro dopo ogni colpo, può essere dotato di bordi taglienti
Arpione	ADL AIA	Punta	1d8+1	14	-/ 6	-1/ -3	FOR '9/ 7	400 g	120-200 cm	80	2S	15 m	Può essere usato sia come ADL che come AIA



RADIX MALORUM

5.2. LE ARMI

Arma	TIP	TCI	Danno	PSA	BP	PA	REQ	PES	LG	Rep%	Costo	GI	Note
ARMI IN ASTA (AIA)													
Falce	AIA	Taglio, Punta	3d6+1	24	5	-6	FOR 7	2 kg	120-180 cm	100	3S	-	
Picca	AIA	Punta, Botta	2d8+2	23	3	-5	FOR 10	2 kg	150-250 cm	60	15S	-	
Alabarda (Naginata)	AIA	Taglio, Punta	3d6+2	25	5	-6	FOR 13	3 kg	150-250 cm	60	30S	-	
Lancia	AIA	Punta	2d8+1/2d8+2	22	3	-4	FOR 8	1.8 kg	150-300 cm	70	10S	-	
Forcone	AIA	Punta	2d8+1	22	4	-5	FOR 8	1.8 kg	120-200 cm	100	2S	-	
ARMI DA TIRO (ADT)													
Frombolo	ADT	Botta	1d6	2	-	-1	-	50 g	150 cm	100	1S	30 m	
Arco corto	ADT	Punta	1d8	10	2	-1	FOR 5	300 g	80-120 cm	70	12S	25 m	
Arco lungo	ADT	Punta	2d6+1	13	6	-1	FOR 10	400 g	100-130 cm	70	15S	30 m	
Arco elfico	ADT	Punta	3d6+2	12	4	-2	FOR 13	400 g	120-170 cm	20	40S	40 m	A Bahuney e Malagana la reperibilità è 70%
Balestrina	ADT	Punta	1d8	6	-	-1	-	200 g	30-40 cm	20	15S	20 m	
Balestra	ADT	Punta	2d6+2	15	4	-2	FOR 7	1.2 kg	80-110 cm	40	20S	35 m	Necessita di 2 round per essere caricata o un tiro Incoccare Veloce a diff. 25
Balestra pesante	ADT	Punta	4d6+3	-	-	-3	-	6 kg	120-170 cm	20	80S	45 m	Postazione fissa. Può essere usata in movimento con un minimo in FOR di 23. Necesita di 3 round per essere caricata
ARMI DA FUOCO (ADF)													
Archibugio	ADF	Punta	4d6+3	14	4	-	-	3 kg	130-180 cm	1	3000S	15 m	Necessita di 2 round per il caricamento. La reperibilità è del 2% a Loydi-Genya. Il TPC ha un malus di -2. Il Fallimento Catastrofico del TPC comporta la distruzione dell'arma e 4d6 PV/ PSC di danno all'utilizzatore
Pistola ad avancarica	ADF	Punta	3d6+2	6	-	-	-	1.3 kg	25-40 cm	1	1200S	5 m	Necessita di 2 round per il caricamento. La reperibilità è del 5% a Loydi-Genya. Il TPC ha un malus di -5. Il Fallimento Catastrofico del TPC comporta la distruzione dell'arma e 3d6 PV/ PSC di danno all'utilizzatore



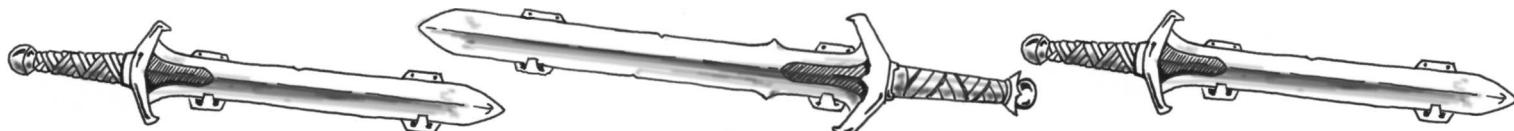
CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

Arma	TIP	TCI	Danno	PSA	BP	PA	REQ	PES	LG	Rep%	Costo	GI	Note
ARTIGLIERIA (ART)													
Catapulta	ART	Botta	3d20	-	-	-	-	2000 kg	3-8 m	30	4000S	70 m	Infligge il danno a tutti coloro che si trovano a 3 metri o meno dal punto di impatto. Il Danno va tirato per ognuna delle vittime. Richiede 4 persone per 10 round per il caricamento.
Ballista	ART	Punta, Botta	8d6	-	-	-	-	600 kg	4-7 m	30	4000S	50 m	Balestra gigantesca. Va indirizzata su un solo bersaglio. Il caricamento richiede 8 round a 2 persone.
Bombarda	ART	Botta	10d6	-	-	-	-	2000 kg	2-3 m	1	8000S	100m	Infligge il danno a tutti coloro che si trovano a 3 metri o meno dal punto di impatto. Richiede 2 persone per 6 round per il caricamento. Ha un malus di -5 al TPC. Il Fallimento catastrofico fa esplodere l'arma infliggendo 10d6 PV/PSC in 3 metri di raggio
SCUDI (SCD)													
Scudo piccolo	SCD	Botta	1d4	20	6	-1	-	500 g	20-30 cm	90	3S	-	Di forma circolare, si porta sull'avambraccio. Può essere portato al braccio che regge l'arma.
Scudo medio	SCD	Botta	1d6	30	9	-5	FOR 9	1.2 kg	50-60 cm	90	12S	-	Scudo da cavaliere. Si usa con un braccio, tiene occupata una mano.
Scudo grande	SCD	Botta	1d8	40	12	-9	FOR 13	5 kg	100-150 cm	90	20S	-	Si usa con una o due mani.

Tabella 5.1: Armi

Tabella Armi



5.3 Combattere

Ogni round di combattimento si suddivide in due parti: iniziativa e azione.

5.3.1 L'Iniziativa

L'iniziativa stabilisce l'ordine con il quale i personaggi agiscono. Ogni round di combattimento, tutti i personaggi, compresi i PNG, tirano 1d20 (tiro aperto) e sommano **il punteggio** ottenuto all'**AGilità**, sottraendo i malus all'iniziativa (**PA**) **dell'arma utilizzata**, quello dovuto al **Peso dell'armatura**, quello dovuto al **Peso Transportabile**, e gli ulteriori malus o bonus decisi dal Master o dal regolamento.

Ovviamente chi non utilizza armi non subirà il malus per l'arma. Le azioni procedono in ordine **decrescente** dei valori ottenuti. In caso di punteggio uguale fra due o più personaggi l'azione avverrà simultaneamente.

Una volta stabilito l'ordine, i giocatori dichiareranno la loro azione al Master (in caso di azione simultanea è preferibile che i giocatori coinvolti facciano la dichiarazione in segreto).

Queste regole per l'iniziativa sono valide anche in caso di lancio degli incantesimi (pag. 153). Tuttavia chi lancia un incantesimo non subisce malus per il peso dell'armatura in quanto la sua è un'azione statica. Ovviamente non ha malus per l'utilizzo delle armi, mentre subisce gli eventuali malus aggiuntivi previsti a seconda delle situazioni (perdita punti vita, perdita punti fisico, ecc.).

In sostanza quindi il **Tiro Iniziativa** è composto da:

- ◊ 1d20
- ◊ AGilità
- ◊ Malus dell'armatura (da non considerare per il lancio degli incantesimi)
- ◊ Malus dell'arma: PA (da non considerare per il lancio degli incantesimi e per il combattimento a mani nude)
- ◊ Malus o bonus dovuti a situazioni particolari del PG o decisi dal Master (Perdita punti vita, punti fisico, ecc.)

L'iniziativa è importante perché è qui che dovrete comunicare se intendete utilizzare l'arma o meno. Se infatti tirate l'iniziativa **senza** calcolare il malus dell'arma, essa non può essere utilizzata in quel round. Al contrario però potete tirare l'iniziativa calcolando il malus dell'arma e decidere ugualmente di attaccare a mani nude.

Se state usando lo scudo per difendervi dovete tirare l'iniziativa calcolando il malus dell'arma

con cui attaccate e poi difendervi normalmente con lo scudo (utilizzando l'abilità Scudo).

Se usate lo scudo per attaccare (eh, sì! È possibile anche questo!), esso viene considerato come una qualunque altra arma e l'iniziativa verrà calcolata conteggiando la PA dello scudo.

Un Fallimento Catastrofico all'iniziativa comporta la perdita della possibilità di compiere azioni in quel round.

Tutte le armi richiedono inoltre un tempo tecnico per essere estratte, imbracciate o caricate. Tutte le ATL, ATC, ABL, ABC, ADL, AIA, SCD, AO necessitano, qualora non siano già in mano, di 1 round per essere sfoderate o un tiro realizzato nell'abilità **Prontezza**.

Un discorso a parte meritano le ADT e le ADF, queste oltre a richiedere 1 round per essere imbracciate, necessitano, salvo diversamente indicato nelle note, di un ulteriore round per essere caricate o un tiro realizzato nell'abilità **Incoccare Veloce**. La PA per queste armi si usa come malus iniziativa solo in seguito alla riuscita del tiro Incoccare Veloce.

Se l'arma è stata caricata in un round precedente la PA è zero.

N.B. Le ADT e le ADF non possono essere imbracciate e caricate nel medesimo round



5.3.2 L'Azione

Per ora ci limitiamo a descrivere il combattimento a mani nude e con l'utilizzo delle armi: in questi casi l'azione può essere di **attacco** o di **difesa**. Per il lancio degli incantesimi vi rimandiamo al paragrafo "Lanciare un incantesimo" a pagina 153.

In linea di massima per il Combattimento a mani nude o con le armi si effettua un confronto fra il Tiro Per Colpire (TPC) dell'attaccante ed il Tiro Per Difendersi (TPD) del difensore. Se il TPC è maggiore del TPD l'attacco è andato a segno. In caso di parità vince la difesa.

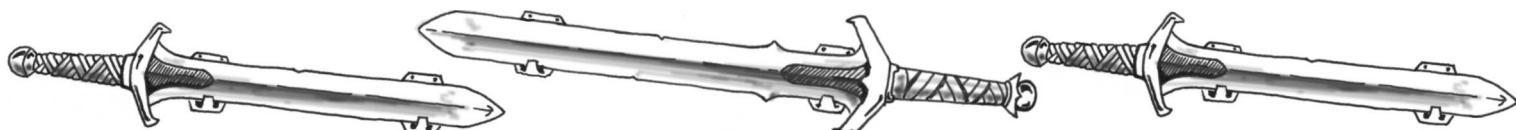


N.B. Il TPC deve essere superiore a 20, in caso contrario esso è considerato inefficace (nessun danno inflitto) o fuori bersaglio, e non sarà necessario realizzare un TPD

5.3.3 Attacco

Chi **vince** l'iniziativa rispetto all'avversario o agli avversari che ha di fronte, può scegliere:

1. di attaccare



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

2. di attendere che sia l'altro a compiere la prima mossa.

Attaccare

Chi decide di attaccare dichiarerà al Master di voler effettuare l'attacco e lancerà 1d20. Al risultato ottenuto sommerà:

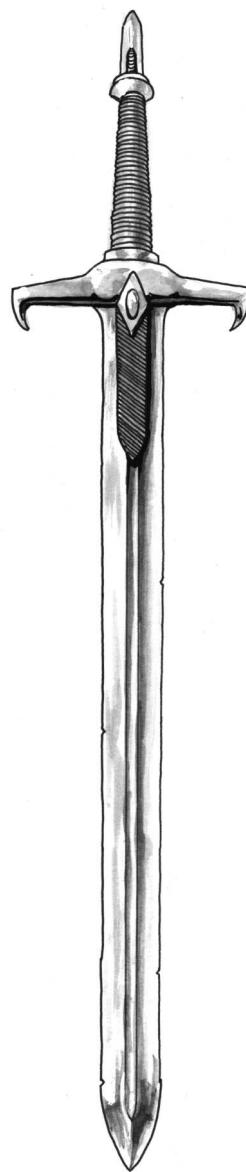
- ◊ Il TOT dell'Abilità di Combattimento (AdC) relativa all'arma che ha intenzione di utilizzare (ATL, ADT, ABL, ecc.) o, nel caso non intenda utilizzarne alcuna, l'abilità di CAC.
- ◊ Malus dato dall'armatura indossata (secondo la tabella "Malus per il peso dell'armatura" nel paragrafo "Le Armature").
- ◊ Malus dovuti a stanchezza, danni subiti o carico eccessivo.
- ◊ Eventuali altri malus e bonus decisi dal Master a seconda della situazione o di ciò che il PG effettuerà (due azioni, Tiro Mirato, ecc.).

La somma di tutti questi valori (1d20+ Abilità + Malus e Bonus) è il Valore del Tiro Per Colpire (TPC) realizzato.

ESEMPIO 74


Lariath ha un TOT di 15 in ATL ed indossa un'armatura di piastre completa (malus di -5). Vuole attaccare l'avversario che ha davanti. Lancia il dado ed ottiene 15, totalizzando: 15 (ATL) - 5 (Armatura) + 15 (1d20) = 25 Il suo TPC è pari a 25.

Spadone



Attendere

Chi decide di attendere l'attacco avversario beneficerà di un bonus di +5 ad un eventuale TPD.

5.3.4 Colpi permessi nel Combattimento a mani nude

Se si decide di combattere a mani nude e quindi di utilizzare l'abilità CAC, i colpi permessi sono:

Testata

Comprende tutti i colpi inferti con il capo. Una testata infligge 1d4 + BON FOR PV/PSC di danno nel round in cui va a segno.

Pugno

Comprende tutti i colpi inferti con l'arto superiore (colpo a mano aperta, pugno, gomitata, spallata). Un pugno infligge 1d4 + BON FOR PV/PSC di danno nel round in cui va a segno. l'attacco di Pugno beneficia di un bonus di +1 al Tiro Per Colpire.

ESEMPIO 75


Marius ha 20 in CAC e vuole sferrare un pugno all'avversario che ha di fronte. Marius non indossa nessuna armatura. Lancia 1d20 e ottiene 15. Il suo TPC è perciò pari a: 16 (1d20+1) + 20 (Abilità di CAC) = 36



RADIX MALORUM

Calcio

Comprende tutti i colpi inferti con l'arto inferiore (calcio, ginocchiata, colpi di stinco). Un calcio infligge $1d4+1 + \text{BON FOR PV/PSC}$ di danno nel round in cui va a segno.

Presa

Comprende tutte le mosse che consentono di immobilizzare una o più parti del corpo dell'avversario e successivamente di infliggere danni. Comprende atterramenti, leve, morsie.

Questo tipo di mossa si svolge su più round: durante il primo il difensore può Schivare o Parare la Presa. Se non ci riesce, durante il primo round **non** subisce alcun danno, ma la parte del corpo sulla quale viene effettuata la presa risulta immobilizzata.

Per ogni round successivo, fino alla fine della presa, chi la subisce può effettuare un TPD Divincolarsi a difficoltà pari al TPC della presa iniziale. Se il tiro di difesa fallisce o il difensore decide di compiere azioni differenti, subisce **all'inizio del round** un danno pari a $1d6 + \text{BON FOR PV/PSC}$.

ESEMPIO 76

Lariath vuole immobilizzare l'avversario che ha davanti mediante una presa. Lariath ha 20 in CAC e indossa un'armatura di piastre che gli dà un malus di -5. Lancia il dado e ottiene 12. Il suo TPC è perciò pari a 27. Il suo avversario prova a schivare, ma il suo TPD è pari a 25, che non gli consente di evitare l'attacco di Lariath. Per questo round non subisce danni, ma si ritrova una parte del corpo immobilizzata (per esempio il braccio).

Il round successivo prova a divincolarsi, ma di nuovo il suo TPD è soltanto di 23. In questo caso subisce $1d6 + \text{BON FOR PV/PSC}$ di danno. Al Round successivo dovrà tentare di nuovo di divincolarsi se vorrà evitare i danni.

L'attaccante può decidere all'inizio del round di effettuare un nuovo TPC per "aggiustare" la presa o "tenere" la presa precedente col vecchio TPC.

ESEMPIO 77

Continuando l'esempio precedente: Lariath non è contento del suo TPC, nonostante abbia sortito degli effetti, così prova ad aggiustare la sua presa realizzando un altro TPC. Tira il dado ed ottiene 15, totalizzando quindi 30. Ora il suo avversario dovrà realizzare un TPD a difficoltà 30 e non più 27

Il difensore può **decidere di subire il Danno** da presa senza tentare di Divincolarsi e colpire l'attaccante con una parte del corpo non immobilizzata, se resiste al Danno inferto dalla presa

5.3. COMBATTERE

ESEMPIO 78

l'avversario di Lariath si accorge che la presa è troppo stretta perché lui riesca a divincolarsi cosicché subisce il danno inflitto da Lariath senza provare a divincolarsi e decide di colpirlo alla testa. Lariath non ha possibilità di difendersi perché nel suo round ha continuato la presa. L'attacco del suo avversario va a segno e Lariath subisce il danno.



La Presa ha termine anche quando l'attaccante non è più in grado di effettuarla per svenimento, rottura degli arti interessati per effetto di attacchi di terzi, ecc.

Proiezione

Comprende tutte le tecniche che possono infliggere dei danni all'avversario scagliandolo contro oggetti, pareti, pavimenti, soffitti (!) ecc.

Sono proiezioni gli sgambetti, i lanci, le catapulte ecc. È possibile evitare la proiezione con una Schivata (vedi "Difesa") o, se questa non riesce, evitare almeno parte dei danni, se la proiezione riesce, con un tiro in Caduta nello stesso round (vedi "Limitare i danni in seguito ad una proiezione" a pagina 126).

La proiezione infligge $1d4+1 + \text{BON FOR PV/PSC}$ di Danno nella parte del corpo interessata alla caduta.

In seguito a una proiezione il difensore si può trovare in svantaggio perché "a terra" nei round successivi. Ciò accade quando la Caduta non riesce.

Tutti i colpi (d'attacco) permessi con CAC producono danni da **botta** (vedi paragrafo Tipologia del Danno a pagina 133).

5.3.5 Difesa

Chi perde l'iniziativa e decide di difendersi o vince l'iniziativa e decide di avvalersi del bonus di attesa può:

1. Parare
2. Schivare
3. Divincolarsi
4. Subire automaticamente il danno avversario e successivamente attaccare (se rimane vivo!)

La somma dei valori della difesa ($1d20 + \text{Abilità di CAC o dell'arma utilizzata} + \text{Bonus e Malus}$) costituisce il valore del **Tiro Per Difendersi (TPD)**.





CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

Parata

La parata consente di evitare di essere colpiti o afferrati. Può essere effettuata con l'arma, con lo scudo o senza arma. Se viene effettuata **con l'arma** (o con lo scudo) bisognerà **tirare 1d20** e sommare al punteggio ottenuto:

- ◊ Abilità di combattimento correlata all'arma in uso (Es. ATL, ADT, ABL, SCD, ecc.)
- ◊ Bonus parata dell'arma o dello scudo
- ◊ Malus dell'armatura
- ◊ Eventuali altri malus o bonus (per esempio il bonus di attesa).

La parata può provocare danni alle armi, come vedrete nel paragrafo "Produrre dei danni alle armi" a pagina 131.

ESEMPIO 79

Joseph ha un TOT di 14 in ATL ed indossa un'armatura di cuoio (malus -2). Vuole provare a parare con la spada bastarda (Bonus Parata +6) l'attacco del suo avversario. Lancia il dado ed ottiene 16. Il suo TPD è pari a: 14 (ATL) + 6 (Bonus Parata) - 2 (armatura) + 16 (1d20) = 34



Se viene effettuata senz'arma bisognerà sempre tirare un 1d20 ma si dovrà sommare al punteggio:

- ◊ Abilità di CAC
- ◊ Malus dell'armatura
- ◊ Eventuali altri malus o bonus.

Ricordiamo che una parata ha successo se **il risultato del TPD è maggiore o uguale al TPC** dell'attaccante.

Parare frecce, proiettili e simili è sempre un'azione a difficoltà 20 + TPC dell'avversario. Questo significa che se il vostro avversario vi lancia un pugnale o vi scaglia contro una freccia ed il suo TPC è 23, il vostro TPD (parare o schivare) dovrà essere almeno pari a: $20 + 23 = 43$.

Schivata

È possibile tentare di schivare qualunque attacco. Nel caso in cui si voglia effettuare una schivata bisognerà sommare al tiro del d20:

- ◊ Abilità di CAC
- ◊ Bonus dato dall'Abilità Standard Acrobazia
- ◊ Malus dell'armatura
- ◊ Eventuali altri malus o bonus.

Ricordiamo che una schivata ha successo se il risultato del tiro **Schivare** (TPD) è **maggior o uguale al TPC** dell'attaccante. Schivare frecce, proiettili e simili è sempre un'azione a difficoltà 20 + TPC dell'avversario.

Divincolarsi

Serve per sfuggire all'azione di una Presa. Al TPC della Presa va confrontato il TPD risultante dalla somma di:

- ◊ 1d20
- ◊ Abilità di CAC
- ◊ Bonus dato dall'abilità Contorsionismo
- ◊ Malus dell'armatura
- ◊ Eventuali altri malus o bonus.

Se il **risultato del TPD Divincolarsi è maggiore o uguale al TPC di Presa** ci si è liberati dalla Presa stessa e non si subiscono ulteriori danni.

Subire l'attacco avversario e successivamente attaccare

Quando il vostro avversario vi attacca voi potete decidere di attaccarlo a vostra volta, senza sprecare l'azione per difendervi (è la tattica di solito utilizzata dai giganti).

In questo caso subite l'attacco (se è andato a segno) e contrattaccate l'avversario, considerando però il fatto che nel frattempo potreste aver perso dei Punti Vita o dei Punti Struttura Corpo e che quindi il vostro attacco potrebbe non essere possibile, per esempio se il braccio con cui tenete l'arma diventa inutilizzabile, oppure siete svenuti o morti.

Qualora possiate effettuare l'attacco di ritorno, anche il vostro avversario, ovviamente, non potrà difendersi perché ha già sprecato l'azione del round per attaccarvi (a meno che non abbia deciso di Compiere 2 o più azioni: vedi paragrafo "Compiere più di un'azione in un round" a pagina 127).

Limitare i danni in seguito ad una proiezione

Se il tiro Schivare in seguito ad una Proiezione viene fallito, la vittima subisce dei danni. Essa può però limitare tali danni effettuando con successo una Caduta, come specificato qui di seguito.

Caduta

Se si è stati Proiettati si può evitare di farsi male confrontando col TPC della Proiezione il risultato della somma di 1d20 con

- ◊ Abilità di CAC
- ◊ Malus dell'armatura
- ◊ Eventuali altri malus o bonus



RADIX MALORUM

Se il risultato del tiro Caduta è maggiore del risultato del TPC Proiezione si “risparmia” un numero di PSC/PV di Danno pari alla differenza tra Caduta (TPD) e Proiezione (TPC), in caso contrario si subisce interamente il danno.



N.B. La Caduta è a tutti gli effetti un’azione di combattimento, quindi non potrà essere tentata se non si hanno azioni a disposizione, ad esempio se non è stata dichiarata un’Azione Multipla ed è già stato tentato un TPD nello stesso round.

ESEMPIO 80

Tarkos ha subito una proiezione che gli avrebbe inflitto 5 PSC/PV al torace e vuole limitare i danni. Il TPC Proiezione del suo avversario era pari a 28.

Tarkos ha 15 in CAC e indossa un’armatura di cuoio (malus -2). Lancia 1d20 e ottiene 17. Il suo tiro Caduta è pari a: $17 (1d20) + 15 (\text{CAC}) - 2 (\text{malus dell’armatura}) = 30$. Tarkos “risparmia” $30 - 28 = 2$ PSC/PV di danno e perciò ne subirà soltanto 3



5.4 Esempio di combattimento

ESEMPIO 81

Questo esempio è abbastanza complesso. Vi suggeriamo di “simularlo” usando PNG creati alla bisogna, mentre lo leggete.

In un dato scontro si hanno 2 PG: Art, Bart e 2 PNG (avversari): Cart e Dart. Art e Bart indossano un’armatura di cuoio (malus -2), mentre Cart e Dart un’armatura di piastre non completa (malus -4). Secondo il procedimento sopra descritto si deve stabilire l’ordine con il quale si svolgono le azioni. Art e Bart hanno un punteggio di AGilità pari a 18, mentre Cart e Dart hanno 20.

Tutti e quattro i personaggi utilizzano una spada bastarda (malus -3/-5 e bonus parata +6), mentre soltanto Art e Bart dispongono di uno scudo. Ogni personaggio ha 18 in ATL. Nessuno ha bonus di specializzazione nell’arma.

Procediamo con l’iniziativa: Art totalizza 23 (12 col dado + 18 AGI - 5 spada bastarda - 2 armatura); Bart totalizza 30 (19 col dado + 18 AGI - 2 armatura - 5 spada bastarda); Cart totalizza 25 (14 col dado + 20 AGI - 4 armatura - 5 spada); Dart totalizza 27 (16 col dado + 20 AGI - 4 armatura - 5 spada).

L’ordine di azione è quindi Bart, Dart, Cart, Art. Bart decide di attaccare Cart. Cart decide di difendersi. Dart vuole invece attendere le mosse di Art che sceglie di attaccare Dart. A questo punto tutti i personaggi coinvolti hanno comunicato le loro intenzioni per questo round e si può procedere con le azioni vere e proprie. Bart attacca Cart e totalizza 30 (14 col dado + 18 ATL - 2 armatura).

A questo punto l’azione spetterebbe a Dart ma poiché egli ha deciso di attendere le mosse di Art agirà dopo di lui e quindi per ultimo. È quindi Cart a potersi muovere

5.5. COMPIERE PIÙ DI UN’AZIONE IN UN ROUND

provando a difendersi dall’attacco di Bart. Lancia il dado e ottiene 9 a questo valore aggiunge 18 ATL + 6 bonus parata - 4 armatura e totalizza 29. La sua difesa non ha effetto, il suo 29 è inferiore al 30 realizzato da Bart per cui quest’ultimo gli infliggerà dei danni. L’azione successiva spetta, come detto, ad Art che attaccando totalizza 28.

L’ultimo a muoversi pertanto è Dart che si difende.

Lancia il dado ed ottiene 5, a questo valore sommerà, oltre al 18 in ATL al + 6 bonus parata e al - 4 per l’armatura, il +5 che egli ha conseguito per il fatto che ha atteso l’azione dell’avversario.

In totale quindi ottiene un 30 che supera il 28 di Art e gli permette di non subire danni. Si procederà in modo analogo anche per i combattimenti Corpo A Corpo.

È importantissimo notare che se l’azione che si intende compiere non è più possibile per qualsiasi motivo, si ha diritto a “cambiare idea”. Se avevate per esempio deciso di difendervi da un attacco, ma questo è andato fuori bersaglio (perché il TPC non ha raggiunto il 20), potete tranquillamente cambiare la vostra decisione e compiere un attacco o un qualsiasi altro tipo di azione.

Naturalmente se l’iniziativa è stata tirata senza il malus dovuto all’utilizzo dell’arma, quest’ultima non potrà essere utilizzata per quel round

5.5 Compiere più di un’azione in un round

Quando abbiamo parlato dei malus che si devono conteggiare in caso di attacco e di difesa, abbiamo accennato al fatto che si possono compiere 2 azioni (o più) in un determinato round.

Può capitare per esempio che un solo personaggio venga attaccato da due avversari e che quindi debba fronteggiare due attacchi in uno stesso round. Se il PG compisse un’azione potrebbe difendersi soltanto da uno di essi, mentre l’altro avversario andrebbe tranquillamente a segno senza particolari complicazioni.

Per evitare questo spiacevole inconveniente dovete dichiarare al Master, prima di effettuare il vostro attacco o la vostra difesa, che intendete avvalervi della possibilità di effettuare due (o più) azioni.

MALUS ALLE AZIONI MULTIPLE

Numero Azioni	Malus per Azione
2	-5
3	-7
4	-9
5	-11
6	-13

Tabella 5.2: Malus alle Azioni Multiple





CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

Queste azioni multiple naturalmente saranno più difficili da compiere e pertanto saranno assoggettate ad un malus, tanto più elevato quanto maggiore sarà il numero di azioni che intendete compiere, come riportato in tabella "Malus alle Azioni Multiple".

Compiendo due azioni, per esempio, il malus per ciascuna di esse sarà -5; compiendone 3 il malus sarà pari a -7; compiendone 4 sarà pari a -9, e così via.

Ricordatevi che potrete eseguire la vostra seconda azione solo per effettuare un TPD, oppure dopo che tutti hanno completato la loro prima azione; la terza solo dopo che tutti hanno compiuto la seconda, ecc.



N.B. Non è possibile compiere più di un'azione a round quando una di esse è Lanciare un Incantesimo



ESEMPIO 82

Art è un PG e deve vedersela contro due PNG: Bart e Cart. L'ordine di iniziativa è Bart, Art, Cart. Art decide di effettuare due azioni. Bart lo attacca e ottiene 23, Art come prima cosa decide di difendersi e tirando il dado ottiene 10.

Egli indossa un'armatura di cuoio ed ha 15 in ATL. Quindi la sua difesa ha come risultato: $10(1d20) + 15(ATL) - 2(\text{armatura}) - 5(2 \text{ azioni}) = 18$; non abbastanza per fronteggiare l'attacco avversario che va a segno. Art può comunque effettuare la sua seconda azione contro Cart e decide di attaccarlo (avrebbe anche potuto aspettare l'attacco di Cart e agire di conseguenza).

Lancia il dado e ottiene 15 totalizzando 23 (15 col dado + 15 ATL - 2 armatura - 5 per 2 azioni). Cart tenta di difendersi ottenendo un misero 21 e subendo il danno.

5.5.1 Schivata multipla

Un caso particolare di azione multipla è rappresentato dalla Schivata multipla. Essa consente di schivare più attacchi contemporanei. Il TPD schivare sarà penalizzato di un malus (come da Tabella Malus alle azioni multiple), dipendente dal numero di attacchi da schivare. La schivata multipla usufruisce però di un bonus di +2.

Ciò significa che se un PG volesse schivare 3 attacchi contemporanei il suo TPD schivare sarebbe penalizzato di -5, se volesse schivarne 4 avrebbe -7, ecc.

Nel round in cui si compie una schivata multipla non si possono compiere altre azioni.



N.B. Si effettua un solo TPD, che si confronta con tutti i TPC degli attacchi. Verranno schivati gli attacchi con TPC inferiore o uguale al TPD Schivare

ESEMPIO 83

Art vuole schivare gli attacchi contemporanei di Bart, Cart e Dart. Art ha un TOT di 15 in CAC, un TOT di 15 in Acrobazia ed indossa un'armatura di cuoio (malus -2). Il TPC di Bart è pari a 28, quello di Cart è pari a 35 e quello di Dart è pari a 22. Art lancia 1d20 e ottiene 19 totalizzando 29 al TPD (15 CAC + 4 Bonus Acrobazia - 2 Armatura - 7 per schivare 3 attacchi). Art riesce così a schivare gli attacchi di Bart e Dart ma non quello di Cart, che andrà a segno.



5.6 Il Fantoccio

Ogni attacco è rivolto ad una particolare parte del corpo, che deve essere dichiarata prima di effettuare il TPC. Se non eseguite un attacco mirato, il Master stabilirà quale parte del corpo è stata colpita lanciando 1d20 e facendo riferimento alla tabella "Il Fantoccio" a pagina 130

In tale tabella sono indicate le varie parti del corpo che è possibile colpire ed il valore del dado ad esse associato. Tirate "a pari o dispari" con un dado qualunque per sapere se la parte colpita è destra (pari) o sinistra (dispari).



N.B. Alcune parti del corpo del bersaglio potrebbero non essere raggiungibili, se stabilito dal Master. Un attacco mirato a tali parti non sarà possibile.

ESEMPIO 84

L'attacco di Tarkus è andato a segno ma Tarkus non aveva mirato l'attacco in nessuna zona particolare del corpo. Il Master perciò tira 1d20 ed ottiene 1. Il valore 1 corrisponde alla Testa. L'attacco di Tarkus ha colpito la testa del suo avversario. Il Master potrà tirare un successivo d20 per stabilire quale parte della testa. Tarkus avrebbe potuto indirizzare l'attacco anche ad un punto specifico del capo.

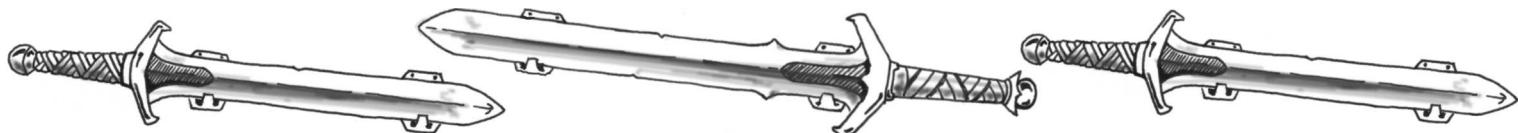


5.7 Tiro Mirato

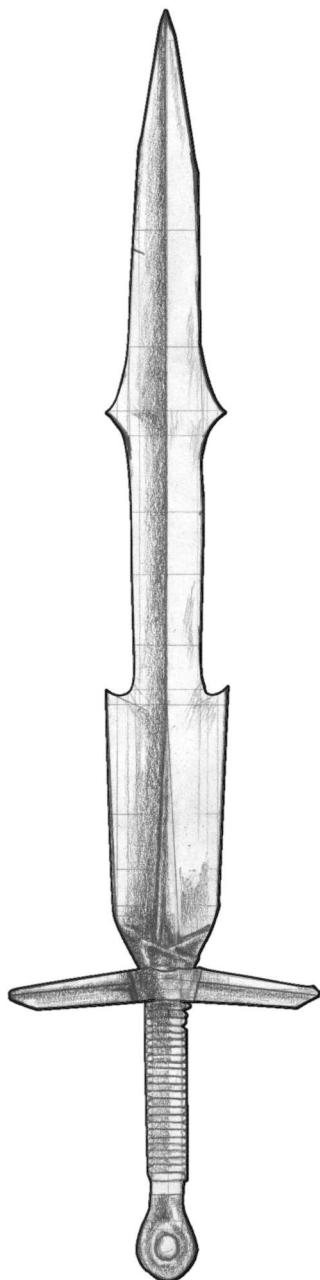
Al momento dell'attacco, quindi, potete decidere di colpire il vostro avversario in una determinata parte del corpo. Per fare ciò dovete comunicare al Master la vostra intenzione (prima di lanciare i dadi per l'attacco), e considerare il fatto che a seconda della zona che volete colpire avete un malus al TPC.

Nelle tabelle sono indicate le parti del corpo che è possibile colpire, ed i relativi malus. Naturalmente è possibile compiere 2 (o più) azioni mirate sommando i relativi malus. Il Master può apportare modifiche al Fantoccio e al Malus al TPC





Spada a una mano



La tabella sottostante indica queste situazioni e quantifica i bonus e i malus. I bonus ed i malus previsti possono essere cumulativi.

TABELLA MODIFICHE AL COMBATTIMENTO

Attacco	Variazione
Attacco di sorpresa	da +5 a +20 all'iniziativa
Subire Attacco di sorpresa	da -5 a -20 al TPD
Subire Attacco alle spalle	-5 al TPD
Mirare	+1 per Round al TPC
ADT e ADL in corsa	-5 al TPC
Azione se si è a terra	-5 all'iniziativa, -5 TPD, -5 TPC.
Attacco/Difesa al buio	-20 al TPC/TPD
Bersagli molto piccoli rispetto all'attaccante	da -1 a -10 al TPC
Bersagli molto grandi rispetto all'attaccante	da +1 a +10 al TPC
Bersaglio in zona sopraelevata	da -1 a -5 al TPC
Bersaglio più in basso	da +1 a +5 al TPC
Bersaglio in corsa	da -1 a -3 al TPC

5.9 Danni

5.9.1 Ferire

Qualora l'attacco sia andato a segno in qualche particolare parte del corpo, sarà necessario calcolare i Danni Inflitti. Ricordiamo che qualora **non** si tratti di armi da tiro (ADT), da fuoco (ADF), da lancio (ADL) e artiglieria (ART) verrà sommato al valore ottenuto dal lancio dei dadi (il cui numero e tipo è indicato nella Tabella Appendice 8 nella casella Danno) il **BON FOR**.

Il danno viene inflitto alla parte del corpo coinvolta nell'attacco, determinata dal Tiro Mirato o dal Master. Come detto precedentemente, ogni arma (ed ogni colpo di Corpo a Corpo) infligge un certo danno per ogni attacco che viene messo a segno. Tale danno potrà essere subito totalmente dalla vittima, oppure potrà essere assorbi-

in relazione alla diversa conformazione fisica di certe creature (es. Animali, Creature Magiche).

5.8 Ulteriori Malus e Bonus

Altre variazioni sono relative alle condizioni di combattimento. A seconda delle situazioni in cui vi trovate a combattere, è possibile che usufruire di bonus o essere penalizzati da malus.



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

TABELLA I FANTOCCIO

1d20	Parte del corpo	Malus al TPC
1	Testa	-5
2	Collo	-6
3,4,5,6	Torace	-2
7,8	Addome	-3
9,10	Braccio	-3
11,12	Avambraccio	-3
13	Mano	-6
14,15,16	Coscia	-2
17,18	Gamba	-3
19	Piede	-6
20	Coda	-5

TESTA

1d20	Parte della Testa	Malus al TPC
1-10	Calotta cranica	-6
11,12	Occhi	-8 (-15 di spalle)
13	Naso	-7 (-14 di spalle)
14	Bocca	-7 (-14 di spalle)
15,16	Orecchie	-7
17	Nuca	-10
18	Tempia	-8
19,20	Mento e guancia	-7

Tabella 5.3: Il Fantoccio

to in tutto o in parte dell'armatura che chi subisce l'attacco indossa.

Più schematicamente possiamo dire che i danni inflitti ad una persona possono calcolarsi in questo modo:

- ◊ **Danno base** dell'arma (o del colpo di CAC)
- ◊ + **BON FOR** dell'attaccante (quando previsto)
- ◊ - **PP**, Valore di protezione dell'armatura del difensore (PP)
- ◊ - **Eventuali altre protezioni** (per es. Pelle d'acciaio, vedi "Tecniche Speciali" e "La Magia").

Se il danno inflitto supera il valore di protezione dell'armatura (PP) e le eventuali altre protezioni, la vittima subirà un danno netto e perderà una quantità di Punti Struttura Corpo (PSC) alla parte del corpo interessata e, contestualmente, una pari quantità di Punti Vita (PV), pari al danno inflitto meno il valore di protezione dell'armatura (PP), meno le Eventuali altre protezioni.

Inoltre il danno netto può essere di entità tale da causare Danni Addizionali come indicato nel Paragrafo "Danni Addizionali" a pagina 133.

ESEMPIO 85

Continuando l'esempio precedente: **Bart** causa dei danni con una spada bastarda (che infligge 2d8 in quanto è stata usata ad una mano) a **Cart** che è protetto da un'armatura di piastre.

Per semplicità consideriamo i due contendenti con un valore rispettivamente in FORza e COSTituzione di 14.

Poiché l'attaccante **non** effettua un **tiro mirato**, il Master decide che **Bart** colpisce all'addome del suo avversario. La tabella "PUNTI STRUTTURA DEL CORPO" ci dice che un personaggio con un valore in COSTituzione di 14 ha, all'addome 8 punti struttura, mentre dal paragrafo "Descrizione delle Armature" ricaviamo che un'armatura di piastre ha come valore di protezione 10 PP.

Bart tira il danno e ottiene 13 (12 con 2d8 + 1 di bonus forza). **Cart** perderà 3 PSC all'addome e 3 punti vita (PV), in quanto la sua armatura gli ha "assorbito" 10 punti.

Va detto comunque che ogni armatura non magica non è eterna, ma subisce anch'essa dei danni quando viene colpita. A questo proposito vi rimandiamo al paragrafo "Punti Struttura delle Armature"



N.B. Chi porta l'attacco può decidere di ridurre il proprio Danno ottenuto dal lancio dei dadi, realizzando un TCONC a difficoltà 20.



ESEMPIO 86

Browslee ha 18 in FOR, un TOT di 20 in CAC. Sta insegnando una tecnica al suo allievo, e vuole dimostrargli la sua abilità. Durante il combattimento simulato, **Browslee** riesce a mettere a segno un pugno sul viso del suo allievo. Tira per il danno ottenendo 3 (1d4) +3 (BON FOR) = 6. Con 6 PV/PSC potrebbe ucciderlo, per cui decide di ridurre il danno. **Browslee** realizza il TCONC. Decide di ridurlo di 5 PV/PSC, infliggendo 1 solo PV/PSC. L'allievo viene colpito, ma non messo KO



5.9.2 Produrre dei danni agli oggetti

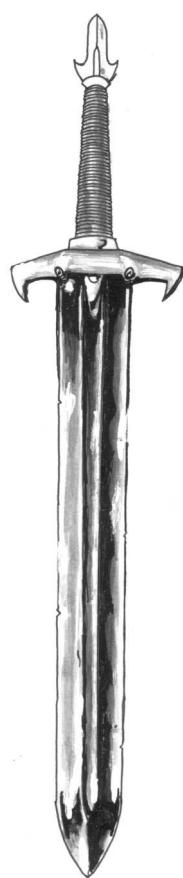
Tutti gli oggetti possiedono un certo numero di Punti Struttura (PS). Se si escludono Armi e Armature (per i quali esiste una regola particolare, come indicato in seguito), quando essi vengono colpiti perdono un numero di PS pari al danno inflitto. Portare a 0 i PS comporta la distruzione dell'oggetto.

I Punti Struttura degli oggetti devono essere stabiliti dal Master in relazione alla robustezza dell'oggetto. I linea di massima possiamo dire che: una serratura ha 5 PS, una porta da 20 a 50, un muro può avere a seconda dello spessore da 30 a 10000 PS, un tavolo da 15 a 50, un bicchiere di vetro 3 PS.



RADIX MALORUM

Spada



di Art ha 23 Punti Struttura e pertanto viene distrutta divenendo inutilizzabile

Se la parata viene effettuata con lo scudo il discorso non cambia, ed i suoi punti struttura sono indicati nella Tabella Armi

ESEMPIO 88

Spadone a 2 mani contro Scudo. Art para con uno Scudo Medio un attacco di Bart con uno Spadone a 2 mani. Lo Scudo Medio ha 30 Punti Struttura. Bart ha 19 in forza ed infligge come danno 19 (15 con 3d6+1 + 4 bonus FORza). Lo Scudo resta intatto.



Se la parata è a mani nude, non si usufruisce del bonus parata dello scudo o dell'arma ma non si subisce nessun tipo di danno. La parata a mani nude presuppone una deviazione del colpo volta ad evitare il danno.

Se l'attacco è a mani nude e la difesa avviene con un'arma sarà l'attaccante a subire il danno che l'arma del difensore produce (senza il Bonus Forza). Ovviamente il danno viene "attutito" dall'eventuale armatura posseduta.

ESEMPIO 89

Pugno contro Spada Bastarda. Art para con la Spada un attacco di Bart con un pugno. Bart subisce un danno di 12 (pari al lancio di 2d8+2) al braccio con il quale effettua l'attacco. Avendo un'armatura di cuoio perde 9 (12 - 3) punti struttura al braccio e altrettanti punti vita Naturalmente anche l'armatura ne risente perdendo anch'essa punti struttura come indicato nel paragrafo "Punti Struttura delle Armature" a pagina 134.



5.9.3 Produrre dei danni alle armi

Se la parata con l'arma ha successo, l'attaccante colpisce l'arma del difensore infliggendole i danni che sarebbero stati inflitti al difensore qualora l'attacco fosse andato a segno.

Se i danni subiti dall'arma superano il suo valore di Punti Struttura Arma (PSA) l'arma del difensore viene distrutta, altrimenti non succede nulla. In genere ogni arma ha, in punti struttura, il valore del danno massimo che è in grado di infliggere +5.

In ogni caso i PSA sono indicati nella Tabella Armi a pagina 119. Possono essere comunque trovate, se il Master lo ritiene opportuno, armi più robuste nel corso del gioco.

ESEMPIO 87

Spada Bastarda contro Spada Bastarda Art para un attacco di Bart. Bart ha 16 in FORza ed infligge come danno 18 punti (11 con 2d8+2, + 2 di Bonus Forza), l'arma di Art ha 23 Punti Struttura (massimo di (2d8+2) + 5). l'arma non si spezza. Es. Ascia Bipenne contro Spada Bastarda Art para con la spada un attacco di Bart con l'ascia Bipenne. Bart ha 18 in FORza ed infligge come danno 24 (21 con 3d6+4 + 3 Bonus Forza). l'arma



N.B. È opportuno fare attenzione al fatto che, se non viene dichiarata l'azione multipla come spiegato a pagina 127, si ha diritto ad una sola azione per round, e che quindi se si è per esempio attaccato, in quel round non ci si può difendere da altri attacchi. Stesso discorso vale se si è difeso.

ESEMPIO 90

Un PG chiamato Art attacca un PNG chiamato Bart senza dichiarare l'azione multipla, Art non potrà difendersi in quel round da eventuali attacchi di Cart o Dart e dovrà inevitabilmente subire senza possibilità di difendersi.



5.10 Perdita dei PV e dei PSC

È stato detto che se una qualsiasi parte del corpo viene coinvolta in uno scontro, può essere sog-



RIASSUNTO DEL COMBATTIMENTO

L'ordine dell'azione è determinato dal risultato del **Tiro Iniziativa (TI)**

Chi attacca realizza un **TPC**

Chi difende realizza un **TPD**

CHI VINCE L'INIZIATIVA PUÒ:

- ◊ Lanciare un incantesimo
- ◊ Attaccare:
 1. Con arma
 2. Senza arma
- ◊ Attendere l'attacco dell'avversario beneficiando di un bonus di +5 alla difesa

CHI PERDE L'INIZIATIVA PUÒ:

- ◊ Parare:
 1. Con arma
 2. Senza arma
- ◊ Schivare
- ◊ Divincolarsi
- ◊ Subire l'attacco e contrattaccare
- ◊ Subire l'attacco e lanciare un incantesimo

getta alla perdita dei Punti Struttura Corpo. E si è anche accennato al fatto che oltre ad essi vengono persi un pari numero di Punti Vita. Vediamo ora di spiegare bene quale relazione esiste fra loro.

Ogni parte del corpo dei personaggi ha un numero di Punti Struttura (PSC) che indica la sua "resistenza" agli urti, agli scontri, ecc. Ogni volta che una parte del corpo viene colpita perde Punti Struttura, ma oltre alla parte interessata, è anche il corpo nella sua totalità che "subisce il danno". Per questo motivo ogni qualvolta si perdono Punti Struttura si perdono anche Punti Vita.

Può accadere infatti che si subiscano danni non abbastanza gravi da far arrivare a 0 una qualsiasi parte del corpo; ma è possibile che i danni globali subiti siano talmente tanti che i PV scendano abbastanza in "basso" da causare in ogni caso la morte del personaggio oppure da creargli problemi di concentrazione, di spostamento, ecc.

È possibile inoltre che non vengano inflitti danni a nessuna parte del corpo in particolare, ma che vengano comunque persi dei PV. Questo può avvenire in seguito a incantesimi, malattie, veleni ecc. cioè in seguito ad attacchi non localizzati.

5.10.1 Perdita Punti Struttura Corpo (PSC)

Se una parte del corpo arriva a 0 Punti Struttura sarà completamente inutilizzabile, sarà altresì inutilizzabile la parte del corpo da essa direttamente dipendente e dovrà essere realizzato un TR a difficoltà 25 contro lo svenimento.

Per esempio, se il braccio raggiunge 0 punti struttura, diverranno inutilizzabili anche l'avambraccio e la mano; se è la gamba a raggiungere 0 punti struttura anche il piede sarà inutilizzabile, ecc. Se i Punti Struttura scendono in un sol colpo a meno di 0 la parte viene amputata e con essa

le parti direttamente dipendenti (anche in questo caso si dovrà effettuare un TR contro svenimento a difficoltà 25).

È evidente che se a raggiungere 0 Punti Struttura è una **parte vitale (testa, collo, torace, addome)**, le cose si mettono un po' male per il personaggio, perché significa che sta rischiando la morte. In questo caso infatti bisognerà effettuare un TR a difficoltà 30 per restare in vita, e anche qualora esso venisse realizzato si entrerebbe comunque in coma.

Se una parte vitale scende al di sotto di 0 Punti Struttura, il personaggio muore automaticamente senza possibilità di TR.

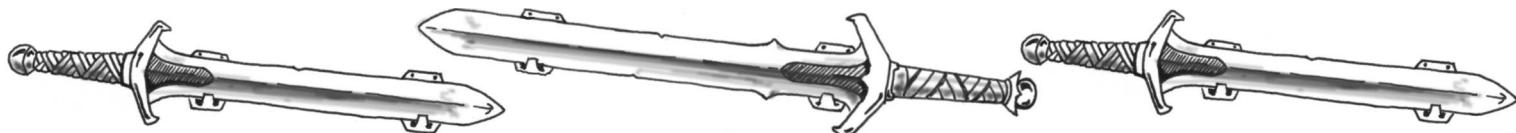
Per una dose di maggior realismo è opportuno che il Master faccia realizzare un TR a Diff. 20 contro lo svenimento ogni qualvolta la perdita dei punti struttura risulti particolarmente ingente in seguito ad un attacco, anche qualora la parte interessata non raggiunga 0 punti struttura.

5.10.2 Perdita Punti Vita (PV)

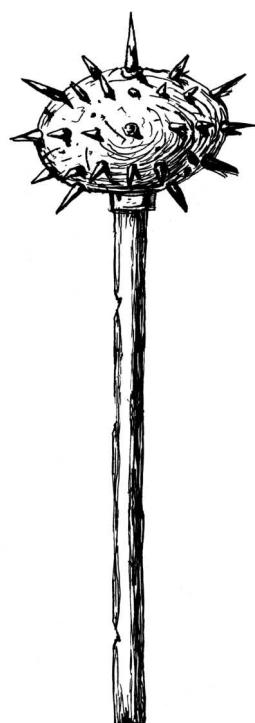
Oltre a rischiare la morte per la perdita di Punti Struttura Corpo, si rischia di morire anche per la perdita dei Punti Vita. Infatti, la perdita dei PV comporta un graduale indebolimento fisico e psichico del vostro personaggio fino a portarlo alla morte. Con la diminuzione dei PV pertanto, si hanno dei malus (come da tabella "Malus e Difficoltà dei TR in relazione ai PV persi") a tutte le azioni.

Giunti a 3 PV il PG sviene automaticamente. Raggiungendo 1 PV il personaggio entra in coma. **Se i PV scendono a zero o meno il PG muore.** Se viene perso in un sol colpo un numero di punti vita pari almeno a 1/5 (un quinto) del totale bisogna effettuare un TR a difficoltà stabilita dal Master, per evitare lo svenimento.

È quindi importante, ai fini del gioco e del reali-



Mazza ferrata



- ◊ Distorsione (DIS)
- ◊ Lussazione (LUS)
- ◊ Ustione (UST)
- ◊ Ferita (FER)
- ◊ Emorragia (EMO)
- ◊ Frattura (FRA)
- ◊ Emorragia Interna (EMI)

Esse dipendono dal Tipo di Colpo Inferto dell'arma utilizzata indicato nella casella TCI nella tabella relativa alle armi. Qualora le TCI indicate per un'arma dovessero essere più di una, è il Master a decidere quella più opportuna in relazione all'attacco portato. Per ogni TCI sono indicate più Tipologie di Danno, per cui, anche in questo caso, il Master sceglie quella più opportuna in relazione all'entità del danno inflitto.

Considerate anche che ogni arma può produrre dei **Danni Addizionali** (vedi paragrafo a pagina 133).

TABELLA TIPOLOGIA DI DANNO

TCI	TDA
Punta	FER - EMO
Taglio	FER - EMO - FRA
Botta	DIS - LUS - FRA - EMI

ESEMPIO 91

Plinius subisce 10 PSC/PV di danno da Taglio per via di un attacco di Spada Bastarda. Il Master ritiene che la TDA più opportuna sia FER.



5.10.4 Danni Addizionali

Ogni arma utilizzata infligge una diversa tipologia di Danno ed inoltre infligge un Danno addizionale (proporzionale al Danno inflitto), per ogni round successivo a quello in cui si è subito il danno.

Per i Danni Addizionali valgono le Tipologie di danno indicate nel paragrafo Tipologia del Danno. Anche in questo caso è il Master a scegliere la TDA per i Danni Addizionali in relazione all'entità del danno.

È possibile, inoltre, che anche attacchi particolari quali fiamme, gelo, elettricità e acido causino danni supplementari al PG. Questo accade quando si lanciano incantesimi che causano un danno di entità sufficiente a produrre danni addizionali come spiegato qui sotto.

In questi casi la Tipologia di Danno è Ustione.

Per altri tipi di incantesimi che provocano danno il Master decide la tipologia di Danno basandosi sui TCI e TDA delle Armi. Normalmente

smo, che ci si ricordi che ogni volta che si perdoni PSC si perde anche un pari numero di PV.

Come nel caso dei punti fisico e dei punti mente quando si perde un determinato numero di Punti Vita rispetto al totale, occorre effettuare un TR a difficoltà variabile, come indicato in tabella, per evitare lo svenimento. Con la perdita dei PV si hanno anche dei malus a tutti i tiri (esclusi i Tiri Incremento) come indicato in tabella 5.4.

Rifarsi all'esempio nel Paragrafo Stancarsi a pagina 4.1.5

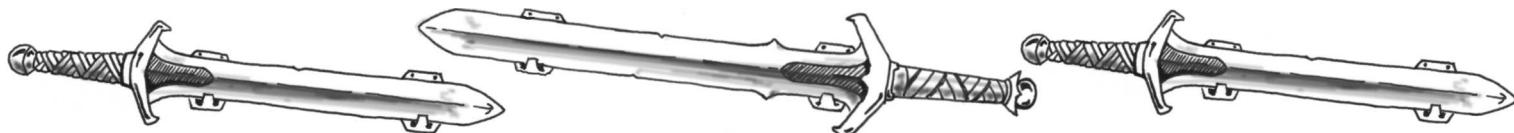
5.10.3 Tipologia del Danno

La Tipologie del Danno indicano la "natura" del danno inflitto. Esse sono:

MALUS E DIFFICOLTÀ DEI TR IN RELAZIONE AI PV PERSI

Frazione di PV persi rispetto al totale	Difficoltà TR	Malus ai Tiri
da 1/5 a 2/5	10	-1
da oltre 2/5 a 3/5	15	-2
da oltre 3/5 a 4/5	25	-3
oltre 4/5	35	-4

Tabella 5.4: Malus TR per PV persi



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

I Danni Addizionali sono uguali ad un numero di PSC/PV pari alla metà del danno netto subito meno 5 arrotondando per difetto. Cioè:

$$\frac{\text{Danno Netto Subito}}{2} - 5$$

Distorsioni	1
Lussazioni	5
Ustioni	10
Ferite - Emorragie	15
Fratture	20
Emorragie Interne	25

ESEMPIO 92

Plinius subisce 12 PSC/PV di danno netto da Taglio alla gamba per via di un attacco di Spada Bastarda. A partire dal round successivo perderà un numero di PSC/PV pari a: $(12 / 2) - 5 = 1$. Il Master decide che la TDA per il danno addizionale è EMOrragia



L'amputazione di una qualsiasi parte del corpo comporta in ogni caso la perdita di almeno 1 PV di danno a round. Il protrarsi dei Danni Addizionali può essere interrotto con l'abilità Pronto soccorso (vedi).

Finché la ferita non viene curata con l'abilità Medicina o magicamente, oppure fino a quando la ferita non è rimarginata del tutto sarà necessario rinnovare periodicamente la medicazione fatta con il Pronto Soccorso. In caso contrario, il protrarsi dei danni addizionali riprenderà a scorrere.

I PV e PSC persi a causa dei danni addizionali, se curati con l'abilità Medicina o Pronto soccorso (vedi), vengono recuperati al ritmo di 1 ogni 24 ore circa.

5.10.5 Recupero Punti Vita e Punti Struttura Corpo

I PV e i PSC possono essere recuperati mediante incantesimi, erbe medicinali o mediante il trascorrere del tempo.

Nei primi due casi il recupero dipende rispettivamente dalla potenza dell'incantesimo e dal tipo di erba medicinale utilizzata, per cui ce ne occuperemo nei paragrafi ad essi dedicati.

I PV e i PSC persi possono essere recuperati, quindi, col trascorrere del tempo, in un numero di giorni pari al danno subito (PSC/PV) più una costante che dipende dalla tipologia del danno (TDA), per due ossia:

$$(Danno Subito + Costante TDA) \times 2$$

Le tipologie di danno (TDA) e le loro costanti sono:

TDA E COSTANTI

ESEMPIO 93

Se vi siete procurati una distorsione al polso che vi ha fatto 2 (PSC/PV) di danno, vi ristabilirete completamente in (2 danno + 5 costante) x 2 = 14 giorni.

Se avete subito una ferita che vi ha procurato un danno da 6 PSC/PV, per ristabilirvi occorreranno: (6 danno + 15 costante) x 2 = 42 giorni.



Se le ferite vengono curate con l'abilità Medicina il tempo di guarigione diminuisce (Vedi abilità Medicina).

5.11 Stancarsi durante un combattimento

Il combattimento, come tutte le azioni, determina la perdita di PF e PM. Il numero di punti persi viene determinato dal Master al termine dello scontro (o durante una fase intermedia del combattimento se questo è molto lungo) in base alla durata del combattimento e alla sua intensità (numero di azioni per round, azioni in movimento, ecc.).

Orientativamente si può conteggiare 1 PF e 1 PM per ogni azione di attacco o di difesa. Inoltre, alcuni colpi speciali compresi nelle Arti Marziali determinano una perdita immediata di PM e PF.

5.12 Le Armature

L'armatura è il tipo di protezione che indosstate per proteggersi passivamente dagli attacchi avversari.

Potete scegliere fra i tipi indicati nella "Descrizione delle armature". Ogni materiale ha una determinata protezione (PP) che indica il valore da sottrarre ai danni inferti dal vostro nemico, una certa resistenza a subire danni (PS) ed anche un proprio peso.

5.12.1 Punti struttura delle Armature

Ogni parte dell'armatura ha un certo numero di Punti Struttura (PS) dipendenti dal tipo di armatura ed un certo numero di Punti Protezione (PP) pari ad 1/5 (arrotondato per eccesso) dei PS.



RADIX MALORUM

Assorbendo i colpi, l'armatura, oltre a proteggere il PG, viene gradualmente danneggiata perdendo PS e di conseguenza PP.

Se il danno inflitto è inferiore o uguale ai PP l'armatura perde 1 PS.

Se il danno inflitto è invece maggiore dei PP, la parte dell'armatura colpita perde un numero di PS pari al danno inflitto meno i PP dell'armatura stessa. In linea di massima perde quindi lo stesso numero di punti struttura che perde il PG.

ESEMPIO 94

Un colpo di spada bastarda colpisce il torace di un PG protetto da armatura di Piastre (50 PS e 10 PP). Il danno inflitto è 15. l'armatura perde 5 punti struttura (così come il torace del PG), perché 15 (danno inflitto) - 10 (punti protezione) = 5. Il suo valore di protezione (PP) scende a 9 perché perdendo 5 PS, questi scendono a 45 e $45/5=9$

ESEMPIO 95

Art viene colpito all'addome da un attacco di pugnale (1d6 di danno + Bonus Forza). Egli all'addome indossa un'armatura di cuoio (15 PS e 3 PP). Il danno inflitto dal pugnale è 5. l'armatura perde 2 PS (perché 5 - 3 PP = 2), va a 13 PS ma i suoi PP restano 3 perché $13/5 = 2,6$ che arrotondato per eccesso è uguale a 3

ESEMPIO 96

Art è protetto da un'armatura di maglia (35 PS e 7 PP) e viene colpito al braccio da un pugno (1d6/2 + Bonus Forza di danno) subendo 3 punti di danno. Poiché 3 è minore dei PP cioè 7, Art resta illeso ma la sua armatura perde comunque 1 PS

5.12.2 Descrizione delle Armature

Potete costruire il tipo di armatura che volete, anche composta da materiali diversi nelle varie parti del corpo, ma dovete fare molta attenzione al peso totale dell'armatura, perché questo vi da un malus a tutte le azioni in movimento ed ai tiri iniziativa secondo la tabella "Malus per il peso dell'armatura", a pagina 137.

Armatura di Cuoio ◇ PP 3 ◇ PS 15

Questa armatura è la più versatile in quanto può coprire tutto il corpo. Essa tuttavia non offre grande protezione. Ogni parte dell'armatura è stretta al corpo con delle stringhe.

5.12. LE ARMATURE

Parte del corpo	Peso (Kg)	Prezzo
Testa	0.5	2S
Collo	0.3	1S
Torace	5.4	5S
Addome	3.2	3S
Braccia	0.4 + 0.4	3S + 3S
Avambracci	0.2 + 0.2	2S + 2S
Mani	0.1 + 0.1	2S + 2S
Cosce	0.5 + 0.5	4S + 4S
Gambe	0.2 + 0.2	3S + 3S
Piedi	0.2 + 0.2	2S + 2S
Totale	12.6	43S

Armatura di Osso/Legno ◇ PP 5 ◇ PS 25

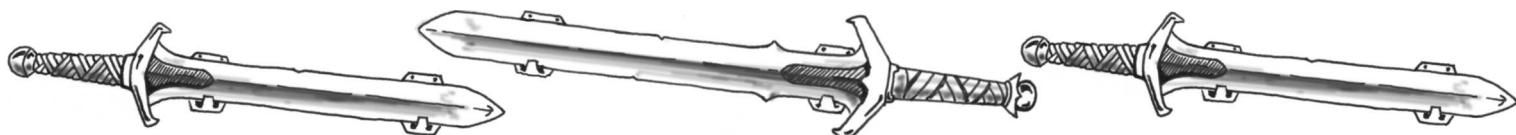
È un'armatura non molto elaborata. È costituita da pezzi di legno o d'osso lavorati e legati da strisce di pelle. A causa della sua scarsa flessibilità non protegge tutte le parti del corpo.

Parte del corpo	Peso (Kg)	Prezzo
Testa	1	6 S
Collo	-	-
Torace	6	4 S
Addome	-	-
Braccia	0.5 + 0.5	2 S + 2 S
Avambracci	0.4 + 0.4	2 S + 2 S
Mani	-	-
Cosce	0.6 + 0.6	3 S + 3 S
Gambe	0.5 + 0.5	3 S + 3 S
Piedi	-	-
Totale	11	30 S

Armatura di Maglie ◇ PP 7 ◇ PS 35

La cotta di maglie è composta da anelli di metallo intersecati a formare una fitta rete. Può proteggere tutte le parti del corpo.

Parte del corpo	Peso (Kg)	Prezzo
Testa	0.8	4 S
Collo	0.5	2 S
Torace	6.2	13 S
Addome	3.5	9 S
Braccia	0.7 + 0.7	6 S + 6 S
Avambracci	0.5 + 0.5	4 S + 4 S
Mani	0.3 + 0.3	7 S + 7 S
Cosce	0.8 + 0.8	8 S + 8 S
Gambe	0.5 + 0.5	6 S + 6 S
Piedi	0.3 + 0.3	5 S + 5 S
Totale	17.2	108 S



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

Armatura di Scaglie ◇ PP 8 ◇ PS 40

È composta da rombi di metallo fissati su supporti di cuoio. Offre un'ottima protezione, ma soltanto su alcune parti del corpo.

Parte del corpo	Peso (Kg)	Prezzo
Testa	-	-
Collo	-	-
Torace	7	22 S
Addome	3.6	16 S
Braccia	0.8 + 0.8	8 S + 8 S
Avambracci	-	-
Mani	-	-
Cosce	0.9 + 0.9	9 S + 9 S
Gambe	-	-
Piedi	-	-
Totale	14	102 S

Armatura di Bande ◇ PP 9 ◇ PS 45

l'armatura di bande è costruita con strisce metalliche orizzontali bullonate fra loro. Copre poche parti del corpo.

Parte del corpo	Peso (Kg)	Prezzo
Testa	2.2	7 S
Collo	-	-
Torace	9	35 S
Addome	4	22 S
Braccia	-	-
Avambracci	-	-
Mani	-	-
Cosce	-	-
Gambe	-	-
Piedi	-	-
Totale	15.2	64 S

Armatura di Piastre ◇ PP 10 ◇ PS 50

È la classica armatura medievale costruita di metallo battuto.

Copre tutte le parti del corpo tranne mani, collo e piedi.

Nelle battaglie viene indossata sopra la cotta di maglie. In tal caso si parla di armatura completa o da cavaliere.

Se le si indossano entrambe, per montare su una cavalcatura occorrerà essere aiutati, poiché il peso supera i 44 Kg.

La celata (visiera) ostacola la visibilità con un malus all'OSS variabile da -1 a -5, ma dà un pari malus al TPC mirato agli occhi.

Parte del corpo	Peso (Kg)	Prezzo
Testa	2.6	14 S
Collo	1.2	6 S
Torace	10	6 C
Addome	4.2	5 C
Braccia	1.2 + 1.2	2 C + 2 C
Avambracci	1 + 1	1 C + 1 C
Mani	-	-
Cosce	1.3 + 1.3	3 C + 3 C
Gambe	1.2 + 1.2	2 C + 2 C
Piedi	-	-
Totale	27.4	290 S

È possibile perciò equipaggiarsi con un'armatura totalmente di piastre che vi darà un malus di -5; con una completamente di cuoio (malus -2); sovrapporre diverse armature cumulando il loro peso; oppure indossare una armatura composita, che preveda cioè parti di diverse armature, come mostra l'esempio seguente.

ESEMPIO 97

Xeres vuole costruirsi un'armatura composita e decide di suddividerla in questo modo:

Testa	Piastre	Peso 2.6
Collo	Maglia	Peso 0.8
Torace	Bande	Peso 9
Addome	Piastre	Peso 4.2
Braccia	Scaglie	Peso 0.8 + 0.8
Avambracci	Piastre	Peso 1 + 1
Mani	Cuoio	Peso 0.1 + 0.1
Cosce	Scaglie	Peso 0.9 + 0.9
Gambe	Maglie	Peso 0.5 + 0.5
Piedi	Cuoio	Peso 0.2 + 0.2

Il Peso Totale di quest'armatura è pertanto pari a: 23,6 Kg. Secondo la tabella sottostante, il malus ai suoi tiri sarà pari a -4.



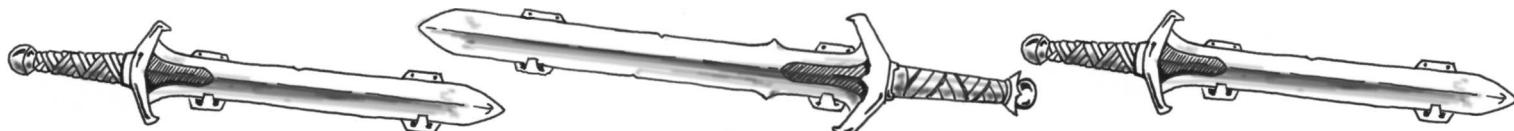
Tenete presente che il peso dell'armatura che indossate rientra nel Peso Trasportabile dal vostro PG, e che quindi subirete un ulteriore malus a tutte le azioni in movimento ed ai tiri iniziativa qualora questa dovesse superarlo.

Evitate di costruirvi armature troppo pesanti anche alla luce del fatto che dovete portarvi appresso tutto il vostro equipaggiamento e potrebbe diventare troppo penalizzante per voi.

Anche se l'armatura viene danneggiata e raggiunge 0 PS, il peso non diminuisce.

È possibile inoltre far costruire armature "di qualità" che possono essere più resistenti (maggiore rapporto fra PS e PP, per esempio 6 ogni 1 anziché 5 ogni 1) o che diano minor ingombro (minor peso per ogni parte del corpo).

Il prezzo di queste armature può lievitare fino ad oltre 4 volte il prezzo originale e la loro reperibilità è molto bassa.



MALUS PER IL PESO DELL'ARMATURA

Peso totale dell'armatura	Malus ai Tiri
da 6 kg a 10 kg	-1
da oltre 10 kg a 15 kg	-2
da oltre 15 kg a 20 kg	-3
da oltre 20 kg a 25 kg	-4
Da oltre 25 kg a 30 kg	-5

Tabella 5.5: Malus per il Peso dell'Armatura

Il peso delle armature può essere ridotto magicamente. Benché l'armatura sia meno ingombrante o venga alleggerita con la magia il malus alle azioni in movimento e ai tiri iniziativa non sarà mai inferiore ad 1/2 arrotondato per eccesso del malus originario.

Così una armatura di Piastre "leggera" avrà un malus minimo di - 3 (5 diviso 2 arrotondato per eccesso).

Nella scheda del PG troverete accanto alle caselle dove indicare i PSC le caselle dove riportare i PS e i PP dell'armatura. Avrete così le caselle: PPS (Punti Protezione della parte Sinistra). PPD (Punti Protezione della parte Destra). PSS (Punti Struttura della parte Sinistra). PSD (Punti Struttura della parte Destra).

Armature per i giganti

Poiché i giganti sono alti in media il doppio di un uomo, anche le armature, a parità di protezione, saranno più pesanti.

Ogni pezzo di armatura gigante, di qualunque tipo e materiale, pesa **il doppio di quello normale**, perciò per conoscerne il peso in kg deve essere moltiplicato per 2 il peso indicato nelle tabelle precedenti. Un'armatura di piastre completa peserà in questo modo, per un gigante 54.8 kg, una di cuoio completa 25.2 ecc.

Per quanto riguarda la tabella per il malus delle armature, per i giganti vale quanto segue:

MALUS PER IL PESO DELL'ARMATURA GIGANTE

Peso totale dell'armatura	Malus ai Tiri
da 12 a 20 kg	-1
da oltre 20 a 30	-2
da oltre 30 a 40	-3
da oltre 40 a 50	-4
da oltre 50 a 60	-5

5.13 Le Arti Marziali e Le Maestrie nelle armi

Le Arti Marziali e le Maestrie nelle armi costituiscono una parte fondamentale di Radix Malorum

Qualunque personaggio, nei limiti imposti dalle razze e dalla classe sociale, può aver imparato nel corso della sua vita ad utilizzare armi o a combattere a mani nude.

Nel Capitolo dedicato al Combattimento abbiamo già accennato cosa si è in grado di fare con le Abilità di Combattimento; ora vediamo di descrivere cosa significa aver imparato un'Arte Marziale o essere diventati Maestri d'arma.

Le abilità di Combattimento, le Specifiche e le Maestrie vengono spesso insegnate nell'Esercito.

5.13.1 L'Arte Marziale

L'Arte Marziale (AM) è costituita da un insieme di **Abilità di Specializzazione** (vedi pagina 83) sui vari **Colpi Permessi** nel combattimento Corpo a Corpo. Si tratta di abilità che **forniscono ulteriori Bonus al TPC o al TPD** (secondo la tabella Specializzazioni) **ed al Danno**.

Queste abilità, denominate **Specifiche di Arte Marziale** sono:

Pugno Conferisce un bonus al TPC ed al Danno secondo la tabella Specializzazioni a tutti i colpi inferti con l'arto superiore (colpo a mano aperta, pugno, gomitata, spallata)

Calcio Conferisce un bonus al TPC ed al Danno come da tabella Specializzazioni a tutti i colpi inferti con l'arto inferiore (calcio, ginocchiata, colpi di stinco),

Parata Conferisce un bonus al TPD per tutte le parate effettuate a mani nude, secondo la Tabella Specializzazioni.

Schivata Conferisce un bonus al TPD per le schivate come da tabella Specializzazioni.

Presa Conferisce un bonus al TPC ed al Danno secondo la tabella Specializzazioni a tutte le mosse che consentono di immobilizzare una parte del corpo dell'avversario e successivamente di infliggere danni.

Divincolarsi Conferisce un bonus al TPD secondo la tabella specializzazioni ai movimenti che permettono di liberarsi dalle prese se queste hanno avuto successo (cioè se si è stati immobilizzati).



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

Proiezione Conferisce un bonus al TPC ed al Danno secondo la tabella specializzazioni a tutte le tecniche che possono infliggere dei danni all'avversario scagliandolo contro oggetti, pareti, pavimenti ecc.

Caduta Conferisce un bonus ai tentativi di non subire danno in seguito ad una proiezione secondo la tabella Specializzazioni. Conferisce inoltre un bonus all'abilità Cadere secondo la Tabella Specializzazioni.

Tutte le Specifiche di AM usufruiscono del **Bonus Agilità**. Ciò significa che il TOT di ogni specifica è dato dal VAL che ad essa viene attribuito al momento della creazione del personaggio più il BON AGI.

ESEMPIO 98

Markus ha un TOT di 20 in CAC, e un TOT di 15 nella specifica Pugno, che corrisponde, secondo la tabella Specializzazioni ad un Bonus al Danno e al TPC pari a +4. Markus indossa un'armatura di cuoio. Vuole sferrare un pugno al suo avversario. Il suo TPC è pari a: $1d20+1+20$ (abilità CAC) - 2 (Malus Armatura) + 4 (Bonus specifica Pugno). Se il suo attacco andasse a segno, Markus infliggerebbe oltre al normale danno del pugno (ossia $1d4+4$ BON FOR) anche il +4 della specifica Pugno

Possono essere attribuiti dei VAL anche alle specifiche di AM esattamente come alle altre abilità.

Al momento della creazione del personaggio, ricordiamo, il TOT di queste non può però superare il 12.

Per poter attribuire almeno 1 VAL alle Specifiche di Arte Marziale bisogna avere almeno un TOT di 12 nell'abilità Corpo a Corpo.

5.13.2 La Maestria

La Maestria (MAE) in una o più armi consiste in una serie di Abilità di Specializzazione basate sull'uso di armi specifiche; il Bonus che esse conferiscono si somma al TPC o al TPD per l'abilità di combattimento corrispondente al tipo di arma.

Si può quindi avere una Maestria in Spada Bastarda, il cui bonus si somma ai TPC o ai TPD (nel caso di parata con l'arma) effettuati sull'abilità Armi da Taglio Lunghe quando si usa la Spada Bastarda (ma non, ad esempio, quando si usa la Sciabola Elfica).

Ogni maestria fornisce anche un bonus al Danno per l'arma in cui si ha la Maestria, secondo la tabella Specializzazioni.

Si può essere maestri di qualsiasi arma indicata nella Tabella Armi a pagina 119.

Le Maestrie usufruiscono del Bonus della Caratteristica cui fa riferimento l'abilità di combattimento relativa al tipo di arma di cui si è maestri. Per esempio: la Spada bastarda è una ATL pertanto la maestria usufruisce del BON AGI, l'Arco Lungo è un'ADT e pertanto la maestria in quest'arma usufruisce del BON OSS, ecc. Quindi il TOT nella Maestria è uguale al VAL + Bonus Caratteristica Correlata.

ESEMPIO 99

Markus ha un TOT di 18 in ADT (Armi Da Tiro) e un TOT di 15 (bonus +4 come Specializzazione) nella MAestria in Arco Elfico. Il suo TPC quando usa l'arco Elfico è pari a $1d20+18+4$, ma il suo TPC per qualunque altro tipo di ADT è soltanto $1d20+18$, cioè non può usufruire del bonus della MAestria. Quando usa l'arco Elfico, il danno che infligge è pari a $3d6+2$ (Danno normale dell'arco Elfico) + 4 (Bonus della Maestria)

ESEMPIO 100

Titius ha un TOT di 15 in ATL e un TOT di 12 (Bonus +3 come Tabella Specializzazioni) nella Maestria in Spada Bastarda (che ricordiamo ha un BP di +6) ed indossa un'armatura di cuoio. Vuole difendersi dall'attacco del suo avversario che ha realizzato 31 al TPC. Il suo TPD quando usa la Spada Bastarda è pari a $1d20+15$ (ATL) + 6 (Bonus Parata della Spada) - 2 (Malus dell'armatura) + 3 (Bonus Maestria in Spada Bastarda)

Per poter attribuire almeno 1 VAL alle Maestrie bisogna avere almeno 12 di TOT nell'abilità di combattimento riferita all'arma di cui si è maestri (Spada bastarda = ATL, Arco Lungo = ADT, Arco elfico = ADT, ecc.).

N.B. Al momento della creazione del personaggio non si possono avere più di 3 maestrie

N.B. Il TOT delle Maestrie nelle armi non può inizialmente superare il 12

N.B. Non si può avere più di una maestria per una stessa arma

5.14 Tiri Incremento

Il Tiro Incremento su ognuna delle specifiche e sulle maestrie va effettuato nei modi descritti nel paragrafo dedicato al miglioramento, a pagina 99 tenendo presente che ogni specifica ha D1 come codice di difficoltà (vedi pagina 84).



RADIX MALORUM

Il TOT della Specifica di arte marziale può superare il TOT dell'abilità di combattimento correlata (ADT, ATL, CAC, ecc.).



N.B. Il Master non deve concedere tiri incremento su abilità utilizzate in concomitanza di un bonus dovuto ad incantesimi e simili

5.15 Tecniche Speciali

Sia le Maestrie che l'arte Marziale comprendono inoltre una serie di **Tecniche Speciali** che devono essere **apprese singolarmente** durante il gioco, nei luoghi e nei modi descritti in altre parti di questo Manuale, attraverso l'insegnamento o lo studio (non gli si possono attribuire dei VAL al momento della creazione del personaggio).

Il Miglioramento funziona allo stesso modo di tutte le altre abilità, il codice di difficoltà è indicato per ogni Tecnica Speciale.

A determinati valori di TOT raggiunti corrisponde un Bonus (come da Tabella Specializzazioni a pagina 83) che viene utilizzato nelle modalità specificate in **ogni colpo** di ciascuna Tecnica Speciale.

Ogni tecnica speciale è basata su una delle Specifiche di AM o MAE (cioè PUGno, CALcio, Arco Elfico, ecc.) e sulla CONCentrazione.

Le tecniche comportano una spesa in PM, PF, PE.

Le tecniche speciali possono essere imparate, solo durante il gioco e devono essere insegnate da maestri specializzati o comunque da tutti coloro (PG o PNG) che hanno in quella particolare tecnica almeno un TOT di 12 (come spiegato nell'abilità Insegnare).

Nell'Arcipelago esistono sei principali Accademie di Arti Marziali, dove vengono insegnate, oltre alle Abilità di combattimento, alle Specifiche e alle Maestrie, le corrispondenti Tecniche Speciali (vedi pagina 146, "Accademie di Arti Marziali")



N.B. Non è possibile imparare una Tecnica Speciale se non si hanno le corrispondenti specifiche di AM o MAE (tranne dove esplicitamente indicato)

Le Tecniche Speciali non sono correlate a nessuna caratteristica, pertanto il TOT della tecnica speciale non include il bonus di caratteristica, ma

5.15. TECNICHE SPECIALI

è uguale al VAL. nonostante ciò il Tiro incremento usufruisce del Bonus relativo alla Caratteristica correlata alla Maestria o alla Tecnica speciale cui fanno riferimento.

Le Tecniche Speciali hanno effetto solo per il round in cui vengono utilizzate, a meno che non sia indicato diversamente.

Affinché la tecnica abbia successo è sufficiente realizzare un TCONC a difficoltà 20 cui seguirà, se richiesto dalla tecnica, un TPC. Se il TCONC ha successo vengono spesi i PM, PF, PE richiesti dalla tecnica, anche qualora il TPC non abbia esito positivo.

Più tecniche possono essere portate contemporaneamente (es. Carica + Danno Massimo + Finta) realizzando 1 solo TPC (a cui vanno sottratti **tutti** i malus) ma un TCONC separato per ciascuna tecnica. Saranno eseguite correttamente solo le tecniche per le quali il TCONC ha avuto successo. Naturalmente, se il TPC non riesce, **nessuna** delle tecniche speciali ha effetto.

Tecniche speciali del Pugno

Possono essere imparate da tutti coloro che abbiano almeno un TOT di 1 nella specifica Pugno.

Pugno Sfondante ◇ **D1** – Permette di sfondare un colpo atto a infrangere materia **inerte** per un totale di punti struttura pari al **Danno inflitto x Bonus** della Tecnica. Necessita di TPC

- ◇ **PF:** Bonus della Tecnica
- ◇ **PM:** 1
- ◇ **PE:** Bonus della Tecnica

ESEMPIO 101

Kurasay Hidenaga ha trovato uno scrigno di legno chiuso con un lucchetto che non riesce a scassinare. Preso dall'ira decide di sfondare la cassa. Kurasay ha 16 in CONC, 14 nella specifica di AM PUGno (bonus +3) e 14 nella Tecnica, pari ad un bonus di +3. Effettua il TCONC e totalizza 23, il suo pugno va a bersaglio ed infligge così 3 (1d4)+5 (BON FOR)+3 (Bonus della Specifica Pugno) x 3 (bonus tecnica) = 33. Il Master stabilisce che la cassa ha 20 PS; poiché il danno è superiore, la cassa va in frantumi. Kurasay perde 3 PF, 1 PM e 3 PE.



Pugno a distanza ◇ **D3** – Permette di colpire un determinato bersaglio alla distanza di un numero di metri pari al TOT della Tecnica. Si può infliggere il normale danno o le altre mosse speciali tipiche del Pugno (utilizzandole nelle modalità descritte). Necessita di TPC.



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

- ◊ **PF:** Bonus della tecnica
- ◊ **PM:** 4
- ◊ **PE:** 1 per metro

ESEMPIO 102

Masamune Nakamura viene sbaffeggiato a causa della sua appariscente armatura da un avventore di una taverna. Costui è seduto ad un tavolo che dista circa 5 metri da Masamune. Egli decide di colpirlo con un pugno a distanza. Masamune ha un TOT di 9 nella tecnica; potrebbe perciò colpire un bersaglio distante fino a 9 metri. Masamune ha 15 in CONC e ottiene 12 col dado, totalizzando 27 al TCONC. Masamune effettua il suo attacco e riesce a colpire il bersaglio. Masamune perde 2 PF (pari al bonus di 9 TOT tecnica), 4 PM e 12 PE



Cecità ◊ **D2** – Quando si colpisce l'avversario alle tempie (realizzando un Tiro Mirato) con questa tecnica, lo si renderà completamente cieco. La cecità perdura per un numero di giorni pari al TOT della Tecnica. Non infligge altri danni

- ◊ **PF:** 1
- ◊ **PM:** 1
- ◊ **PE:** 2 × ogni giorno di cecità.

ESEMPIO 103

Mufasa intende accecare il suo avversario prima che inizi la caccia al tesoro e deve perciò colpirlo alle tempie. Mufasa ha 13 in CONC ed effettua il TCONC totalizzando 21. Effettua poi un attacco mirato alle tempie riuscendo a colpire il suo avversario. Mufasa ha un TOT di 6 nella tecnica perciò il suo avversario resterà cieco per 6 giorni. Mufasa perde 1 PF, 1 PM e 12 PE



Inibitore ◊ **D2** – Questa tecnica causa all'avversario colpito un handicap di tipo fisico. Il bersaglio deve essere colpito alla nuca (realizzando un Tiro Mirato). Con questa tecnica si possono dimezzare i punteggi di FOR e AGI per un numero di round pari al TOT della tecnica. Questa tecnica non infligge altri danni.

- ◊ **PF:** 6
- ◊ **PM:** 6
- ◊ **PE:** 12

ESEMPIO 104

Olaf vuole limitare i movimenti del suo nemico applicando questa tecnica, nella quale ha un TOT di 6. Olaf ha 9 in CONC, effettua il TCONC e totalizza 20. Tenta poi di colpire il nemico alla nuca.



Il suo attacco mirato va a bersaglio. Il suo avversario subirà un dimezzamento di FOR e AGI per 6 round. Olaf perde: 6 PF, 6 PM e 12 PE 6

Esplosivo ◊ **D3** – Questa tecnica è utilizzabile solo sugli arti (realizzando un Tiro Mirato) e produce il danno del pugno sotto forma di una piccola esplosione. Ciò comporta l'ulteriore perdita di un numero di PSC nella parte interessata e conseguenti PV ogni round pari al Bonus della Tecnica (da trattare come un danno Addizionale per emorragia.)

- ◊ **PF:** 15
- ◊ **PM:** 3
- ◊ **PE:** 15

ESEMPIO 105

Masamune intende utilizzare questa tecnica contro l'orco con cui sta duellando. Masamune ha un TOT di 14 nella specifica di AM Pugno (Bonus +3) ed un TOT di 16 nella tecnica (con un relativo bonus di +4). Effettua il TCONC totalizzando 22. Il successivo attacco mirato al braccio destro ha successo. Masamune infligge 1 (1d4) + 5 (BON FOR) + 3 (Bonus Specifica Pugno) = 9 PSC/PV. L'orco perderà inoltre 4 (Bonus Tecnica) PSC/PV per round. Masamune perde 12 PF (3 per 4 round), 3 PM e 4 PE.



Danno Ritardato ◊ **D1** – Questa mossa permette di ritardare l'effetto della tecnica portata di un numero massimo di ore pari al TOT della tecnica. È più utile se utilizzata in combinazione con altre tecniche speciali

- ◊ **PF:** 2
- ◊ **PM:** 2
- ◊ **PE:** 4

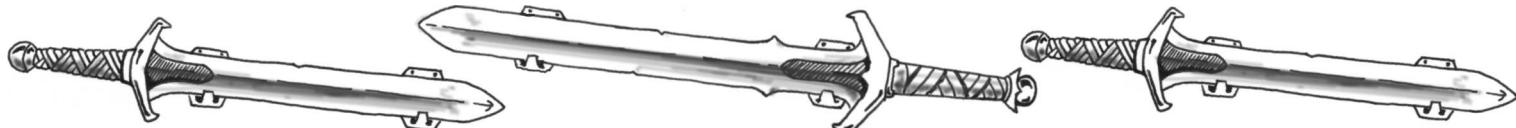
ESEMPIO 106

Joseph vuole infliggere dei danni al suo avversario ma desidera che subisca tali danni soltanto successivamente. Egli ha un TOT di 9 nella tecnica. Il TCONC ha avuto successo così come il successivo attacco. Joseph potrebbe ritardare il danno fino a 9 ore, ma decide che la vittima subirà tale danno dopo 3 round. Joseph perde 2 PF, 1 PM e 4 PE



Tecniche speciali del Calcio

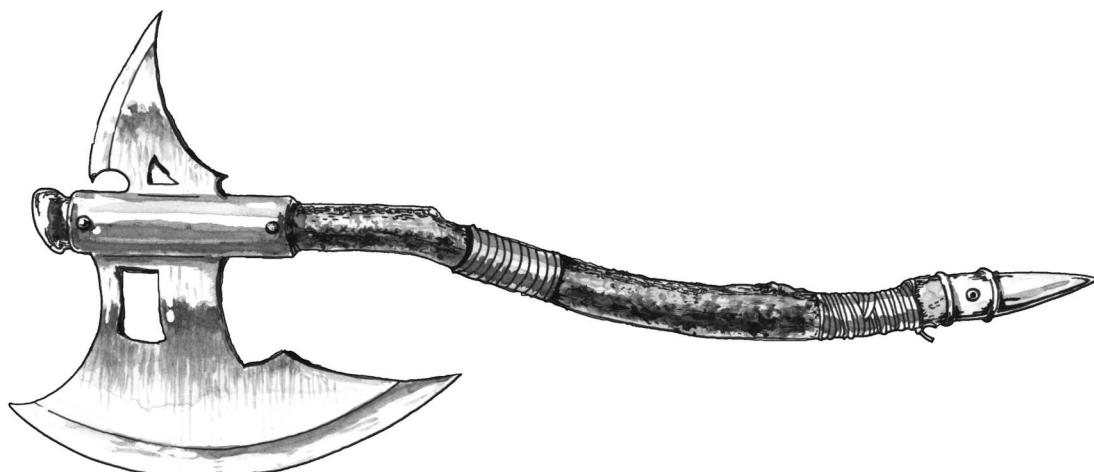
Possono essere imparate da tutti coloro che abbiano almeno un TOT di 1 nella specifica Calcio



RADIX MALORUM

5.15. TECNICHE SPECIALI

Ascia bastarda



Calcio sfondante ◇ D1 – Il funzionamento è analogo a quello della tecnica pugno sfondante

- ◇ **PF:** Bonus della Tecnica
- ◇ **PM:** 1
- ◇ **PE:** Bonus della Tecnica

Calcio rotante ◇ D3 – Permette di colpire tutti gli avversari intorno al PG fino alla distanza di 50 cm + 5 cm ogni punto Tecnica. Il TPC è penalizzato di -5

- ◇ **PF:** 6
- ◇ **PM:** 1
- ◇ **PE:** Bonus della Tecnica

ESEMPIO 107

Takashi è accerchiato da 3 lupi bianchi e decide di tentare un calcio rotante. Takashi ha un TOT di 12 nella tecnica, 20 in CAC, 9 nella specifica Calcio e non indossa armatura. Può quindi colpire avversari attorno a lui sino a 110 cm di distanza (50 cm + 5 cm x 12). I lupi si trovano a circa un metro Takashi realizza il TCONC. Il suo TPC è pari a 30: 20 (CAC) + 2 (Bonus specifica Calcio) + 13 (1d20) - 5 (malus al TPC della tecnica). Solo uno dei lupi riesce a schivare mentre gli altri due subiranno il danno del calcio. Takashi perde 6 PF, 1 PM e 2 PE (perché il bonus della tecnica per un TOT di 9 è uguale a 2)



Calcio a distanza ◇ D3 – Il funzionamento è analogo a quello della tecnica Pugno a Distanza

- ◇ **PF:** Bonus della tecnica
- ◇ **PM:** 4
- ◇ **PE:** 1 punto per metro

Tecniche speciali della Presa

Possono essere imparate da tutti coloro che abbiano almeno un TOT di 1 nella specifica Presa.

Spacca ossa ◇ D2 – Con tale mossa si colpiscono soltanto le ossa dell'avversario mirando a provocare delle fratture. Al danno della presa va sommato anche il Bonus della Tecnica. La vittima effettua un TR difficoltà 20 + Bonus della tecnica. Se il TR ha successo subirà solo il danno della presa. Necessita di TPC.

- ◇ **PF:** Bonus della tecnica
- ◇ **PM:** 1
- ◇ **PE:** Bonus della tecnica

ESEMPIO 108

Martin vuole spezzare il braccio al suo avversario con l'utilizzo di questa tecnica. Egli ha un TOT di 13 nella tecnica ed un relativo Bonus di +3. Il suo TCONC ha successo così come il successivo attacco. Egli ha la possibilità di sommare al danno della presa il Bonus di +3 se l'avversario non realizza il TR, in questo caso a difficoltà 23. l'avversario effettua il TR e totalizza 21, subendo oltre al danno normale anche i 3 punti aggiuntivi. Martin perde 3 PF, 1 PM e 3 PE



Stordente ◇ D2 – Tale presa esercitata al capo dell'avversario (realizzando un Tiro Mirato) per almeno 2 round, lo porta allo svenimento per mancata ossigenazione del cervello. Il Tiro Resistenza della vittima avrà difficoltà 20 + Bonus della Tecnica. Per ogni round successivo ai due richiesti in cui si tiene la presa, la difficoltà del TR aumenterà di +1



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

- ◊ **PF:** 2
- ◊ **PM:** 2
- ◊ **PE:** Bonus Tecnica + numero di round

ESEMPIO 109

Martin intende far svenire il suo nemico con questa tecnica. Egli ha un TOT di 17 e quindi un Bonus di +4. Realizza il suo TCONC. Il successivo attacco mirato va a segno e Martin blocca l'avversario e riesce a tenere la presa per i successivi 2 round. l'avversario deve realizzare un TR a difficoltà 24 o svenire. Tira e totalizza 25, perciò non perde i sensi. Martin tuttavia continua a tenere la presa per altri 3 round. l'avversario dovrà così realizzare un TR a difficoltà 27 o svenire. Tira e totalizza 26 perdendo i sensi. Martin perde 2 PF, 2 PM e 7 PE



Strappacarne ◊ **D3** – Si colpisce direttamente la muscolatura dell'avversario strappando i muscoli dalla loro sede (se si vuole indirizzare l'attacco verso un particolare muscolo occorrerà un Tiro Mirato).

Infligge il danno da Presa e implica un Tiro Resistenza a difficoltà 20 + Bonus della tecnica.

Se il TR fallisce il muscolo viene divelto e la vittima perde un numero ulteriore di PSC per round nella parte interessata (e relativi PV) per dissanguamento pari al Bonus della tecnica. Tali danni vanno trattati come Danni Addizionali da Emorragia.

La strappacarne non può essere effettuata su parti del corpo coperte da armature rigide (piastre, bande, legno, osso).

Necessita di TPC

- ◊ **PF:** 8
- ◊ **PM:** 4
- ◊ **PE:** 5 + Bonus tecnica

ESEMPIO 110

Takashi vuole strappare il bicipite al suo avversario. Egli ha un TOT di 15 e quindi un relativo bonus di +4 nella tecnica. Takashi realizza il TCONC ed il suo successivo attacco mirato ha successo. l'avversario deve realizzare un TR a difficoltà 24 per non subire oltre al danno da presa l'ulteriore danno di +4 per round. Takashi perde 8 PF, 4 PM e 9 PE



Paralizzante ◊ **D3** – Tale presa paralizza l'avversario impedendogli qualsiasi movimento.

I suoi effetti perdurano per un numero di minuti pari al TOT della tecnica dopo che la tecnica è stata realizzata. La vittima effettua un TR a difficoltà 20 + il bonus della tecnica. Se il TR ha successo eviterà gli effetti della tecnica. Necessita di TPC.

- ◊ **PF:** 8
- ◊ **PM:** 6
- ◊ **PE:** 10

ESEMPIO 111

Tolip vuole paralizzare una pecora per tostarla con facilità. Egli ha un TOT di 19 nella tecnica ed un relativo bonus di +4. Realizza il TCONC e con il successivo attacco blocca la pecora. Questa dovrà realizzare un TR pari a 24 per evitare di restare paralizzata per 19 minuti. Tolip perde 8 PF, 6 PM e 10 PE



Tecniche speciali di Proiezione

Possono essere imparate da tutti coloro che abbiano almeno un TOT di 1 nella specifica Proiezione.

Lancio ◊ **D2** – Proietta l'avversario per un numero di metri pari al Bonus della Tecnica. Se l'avversario è fermo infligge, oltre al danno normale, 1d4 PV/PSC più un numero di PV/PSC pari bonus della tecnica. Se l'avversario è in Carica (vedi "Tecniche Speciali delle Armi") si somma al danno anche la sua FORza. Necessita di TPC.

- ◊ **PF:** 6
- ◊ **PM:** 3
- ◊ **PE:** 3 + Bonus Tecnica

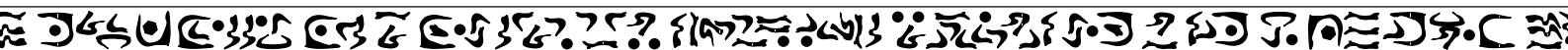
ESEMPIO 112

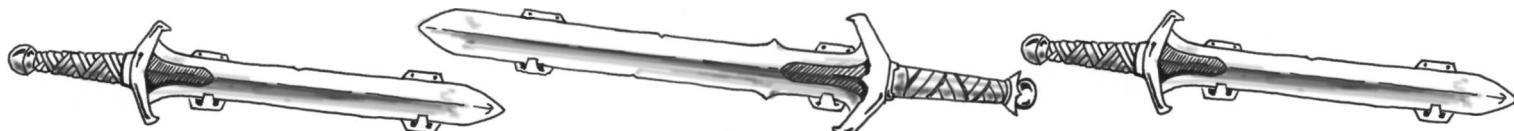
Thalas il Gigante intende proiettare lontano il suo avversario. Egli ha un TOT di 20 nella tecnica e quindi un bonus di +5. Thalas realizza il TCONC, il successivo attacco ha successo. La vittima subirà oltre al danno da proiezione, 3 (1d4+1) + 5 (bonus tecnica) = 8 PSC/PV di danno. Thalas perde 6 PF, 3 PM e 8 PE



Proiezione a sfera ◊ **D3** – Proietta tutti coloro che distano dall'attaccante 50 cm + 5cm per ogni punto Tecnica infliggendo ad ognuno il Danno normale. Il TPC è penalizzato di -5. Vedi l'esempio relativo alla tecnica Calcio Rotante.

- ◊ **PF:** 6
- ◊ **PM:** 1
- ◊ **PE:** Bonus tecnica





RADIX MALORUM

5.15. TECNICHE SPECIALI

Tecniche speciali di Schivata

Possono essere imparate da tutti coloro che abbiano almeno un TOT di 1 nella specifica Schivata.

Schivare Frecce ◇ **D1** – Permette di schivare frecce, proiettili e simili. Il Bonus al TPD schivata di questi ultimi è pari al TOT della Tecnica

- ◇ **PF:** 1
- ◇ **PM:** 5
- ◇ **PE:** 5 + Bonus tecnica

ESEMPIO 113

Kurasay ha davanti a sé un elfo, armato di arco, che ha deciso di attaccarlo. Kurasay ha 20 in CAC, 15 nella specifica di CAC Schivata (Bonus di +4) e 12 nella Tecnica speciale Schivare Frecce (Bonus di +3). Il suo avversario ha totalizzato al 25 al TPC, pertanto la difficoltà di schivare la freccia è pari a 45. Kurasay realizza il TCONC e prova a schivare la freccia scagliata dall'elfo. Lancia il dado ed ottiene 10. Il suo tiro per schivare (TPD), pertanto sarà pari a: 20 (CAC) + 4 (bonus della specifica Schivata) + 12 (TOT della tecnica Schivare Frecce) + 10 (risultato del d20) = 46. Kurasay riesce a schivare la freccia e perde 1 PF, 5 PM e 8 PE.



Tecniche Speciali di Parata

Possono essere imparate da tutti coloro che abbiano almeno un TOT di 1 nella specifica di AM Parata.

Parare frecce ◇ **D1** – Permette di parare frecce, proiettili e simili quando non si utilizza l'arma. Il Bonus al TPD Parata di questi ultimi è uguale al TOT della Tecnica. Vedi esempio relativo a Schivare Frecce.

- ◇ **PF:** 1
- ◇ **PM:** 5
- ◇ **PE:** 5 + Bonus tecnica

Tecniche speciali delle Armi

Sono delle Tecniche Speciali riferite alle Armi. Ogni Tecnica deve essere riferita in particolare ad una delle armi di cui si è Maestri.

Potete imparare Tecniche speciali con lo stesso nome riferite ad armi diverse. Per esempio potete apprendere una Tecnica Carica riferita alla Spada Bastarda o una Tecnica Carica riferita all'ascia Bipenne, oppure conoscere due Tecniche Carica, riferite una allo Spadone a due Mani, l'altra alla Sciabola Elfica.

Parare frecce ◇ **D1** – Permette di parare frecce, proiettili e simili quando si utilizza l'arma in cui si ha la Maestria. Il Bonus al TPD parata contro i proiettili è uguale al TOT della Tecnica.

- ◇ **PF:** 1
- ◇ **PM:** 5
- ◇ **PE:** 5 + Bonus Tecnica

ESEMPIO 114

Caius ha un TOT di 15 in ATL, un TOT di 6 nella Maestria in Spada Bastarda (Bonus +2) ed un TOT di 15 (Bonus +4) nella Tecnica Parare Frecce riferita alla Spada Bastarda. Veste un'armatura di piastre. Il suo avversario gli ha scagliato contro una freccia ed il suo TPC era pari a 30 per cui il TPD di Caius dovrà essere almeno pari a 50. Caius realizza il TCONC. Lancia il dado per il TPD e ottiene 15. Il suo TPD (per Parare la freccia con la sua Spada Bastarda) è pari a: 15 (risultato di 1d20) + 15 (ATL) + 4 (Bonus Specifica Spada Bastarda) + 6 (Bonus Parata della Spada Bastarda) - 5 (Malus Armatura) + 15 (TOT della Tecnica Parare frecce) = 50. Riesce a parare e perde 1 PF, 5 PM e 9 PE



Attacco circolare ◇ **D3** – Colpisce tutti i bersagli che si trovano ad una distanza dall'attaccante pari (o minore) alla lunghezza dell'arma + 5 cm per ogni punto Tecnica, infliggendo ad ognuno il Danno normale. Il TPC è penalizzato di -5. Questa tecnica non può riferirsi alle ADL, ADT, ART e ADF. Vedi esempio relativo a Calcio Rotante.

- ◇ **PF:** 6
- ◇ **PM:** 1
- ◇ **PE:** Bonus tecnica

Lanciare arma ◇ **D2** – Si può lanciare la propria arma, anche se non è un'arma da lancio, con la gittata di un pugnale. Il malus al TPC è pari a -20 +TOT della Tecnica. **Al danno non viene sommato il BONus FOR dell'attaccante.** Non può riferirsi alle ADL, alle ADF, alle ADT e all'ART.

- ◇ **PF:** 3
- ◇ **PM:** 2
- ◇ **PE:** 3

ESEMPIO 115

L'avversario di Loth si prepara a scagliare una freccia e Loth sa che è troppo lontano perché possa raggiungerlo prima che l'avversario attacchi. Decide perciò di lanciare la propria spada. Loth ha un TOT di 12 nella Maestria in Spada Bastarda (bonus +3) ed ha un TOT di 17 nella Tecnica, pertanto





CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

il suo malus al TPC è pari a $20 + 17(\text{TOT della tecnica}) = -3$. Loth realizza il TCONC ed effettua il TPC, penalizzato di -3, che va a segno. Loth lancia $2d8+2$ per infliggere e ottiene 6, infliggendo $6 + 3$ (bonus maestria in Spada Bastarda) = 9 PSC/PV di danno al suo avversario. Loth perde 2 PF, 3 PM e 3 PE.

paese e, da bendato, deve colpire un bersaglio. Ha un TOT di 19 nella tecnica (bonus di +4). Il suo malus al TPC è perciò pari a: -20 (malus per tirare al buio) + 19 (TOT nella tecnica) = -1. Il suo TCONC ha successo ed il suo TPC sarà penalizzato di -1. Alice perde 0 PF, 10 PM e 7 PE.

Carica ◇ D1 – Dopo una corsa di minimo 3 metri si colpisce l'avversario ponendo sul colpo tutta la propria spinta. Si infligge il danno normale dell'arma + la FOR dell'attaccante. Se si sta cavalcando si aggiungerà, al danno normale, la FOR della cavalcatura. Il Malus al TPC è -5 + il bonus relativo alla Tecnica. Se la carica viene schivata si ha un malus al tiro iniziativa per la successiva azione di -5 + il bonus relativo alla tecnica. Questa tecnica non può essere riferita alle ADL, alle ADT, alle ADF, e all'ART.

- ◇ PF: 8
- ◇ PM: 2
- ◇ PE: Bonus della Tecnica

ESEMPIO 116

William Wicker tenta di caricare il suo avversario che lo ha fatto cadere dal cavallo. Egli ha un TOT di 11 nella tecnica con un Bonus di +3, ed ha un TOT di 15 nella maestria in Spada Bastarda (bonus +4). Il suo TCONC ha successo. Wicker prende la rincorsa ed effettua il TPC con un malus di -5 + (+3 Bonus della Tecnica) = -2. Colpisce l'avversario, che non è riuscito a schivare. William stava impugnando una spada bastarda ed ha 12 in FORza. Infliggerà così: $2d8 + 2$ (spada bastarda a 2 mani) + 4 (Bonus Maestria in Spada Bastarda) + 12 (FOR) per un totale di 29 PSC/PV. Se l'avversario avesse schivato il suo attacco, la sua successiva iniziativa sarebbe stata penalizzata di -5 + (+3 bonus della Tecnica) = -2. In ogni caso William perde 8 PF, 2 PM e 3 PE.

Lanciare/Tirare bendato ◇ D2 – Permette di lanciare alla cieca, al buio o bendati qualsiasi ADL o di scagliare qualsiasi proiettile o simile con un'ADT. Al malus di -20 per lanciare/tirare al buio (come da tabella "Modifiche al combattimento") si somma come bonus il TOT della tecnica.

- ◇ PF: 0
- ◇ PM: 10
- ◇ PE: 3 + Bonus tecnica

ESEMPIO 117

Alice sta gareggiando con l'arco in una fiera di

Disarmare ◇ D1 – Permette di disarmare l'avversario. Si effettua il normale TPC indirizzato sull'arma dell'avversario e si somma il Bonus della Tecnica. Se il TPC ha esito positivo (ossia se l'avversario non riesce a parare o a schivare) la vittima perde l'arma. La tecnica non infligge alcun danno

- ◇ PF: 2
- ◇ PM: 3
- ◇ PE: 2 + Bonus Tecnica.

ESEMPIO 118

Takashi vuole disarmare il suo avversario; ha un TOT di 15 nella Tecnica con un bonus di +4. Il suo TCONC ha successo. Takashi effettua il suo TPC sull'arma dell'avversario sommando al normale TPC anche il Bonus della Tecnica, cioè +4. L'avversario non riesce a schivare e perde l'arma. Takashi invece perde 2 PF, 3 PM e 6 PE.



5.15.1 Altre Tecniche Speciali

Oltre alle tecniche già descritte vi sono poi delle altre tecniche speciali che hanno qualche differenza di funzionamento rispetto alle tecniche speciali già descritte.

Danno Massimo

La tecnica Danno Massimo non è riferita né a nessuna Specifica di Arte Marziale, né a nessuna Maestria.

Deve essere il giocatore a specificare per quale delle specifiche di Arte Marziale o per quale arma di Maestria vuole impararla.

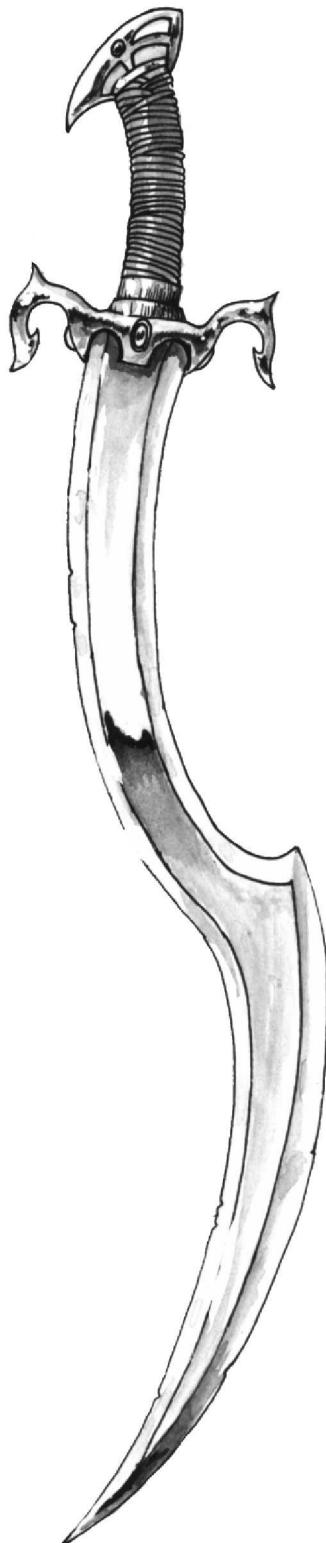
Può per esempio imparare la Tecnica Danno Massimo riferendola al Pugno, oppure impararla per il Calcio, oppure imparare due Tecniche di Danno Massimo e riferirle una al Pugno ed una alla Spada Bastarda, ecc.

Danno Massimo ◇ D1 – Questa tecnica infligge il massimo del danno possibile con un certo colpo. Si applica un malus di -5 al TPC più il bonus (dato dalla tabella Specializzazioni) della Tecnica. È possibile avere una tecnica di Danno Massimo per ogni specifica di CAC e per ogni MAE



*Sciabola Elfica*

- ◊ **PF:** 3
- ◊ **PM:** 3
- ◊ **PE:** 10

**ESEMPIO 119**

Titius, che non indossa armatura, ha 18 in FORza (BON +3), un TOT di 15 in CAC, 10 in Pugno (bonus +3), e conosce la tecnica Danno Massimo per il Pugno con un TOT di 13. Decide di utilizzarla ed effettua il TCONC, che riesce. Il suo TPC è pari a 1d20+1 (dato per il TPC del Pugno) +15 (CAC) +3 (Bonus Specifica PUGno) -5 (malus Danno Massimo) +3 (Bonus Tecnica) = 1d20+17. Se il colpo va a segno il danno inflitto è pari al massimo valore che si può ottenere con 1d4+1 +3 (BONus FOR) +3 (bonus al Danno per il PUGno) quindi 5+3+3=11 PSC/PV. Titius perde 3 PF, 3 PM e 10 PE.

**Tecniche non riferite a nessuna specifica di Arte Marziale o Maestria**

Le altre tecniche particolari di cui vi parliamo sono le Tecniche Speciali che non vanno riferite a nessuna Specifica di Arte Marziale o Maestria. Queste infatti possono essere apprese anche da coloro che non conoscono le Specifiche di AM o che hanno un TOT di 0 nelle abilità di Combattimento. Nel paragrafo relativo ad ognuna di esse è indicata la caratteristica che conferisce loro il Bonus per il Tiro Incremento

Pelle d'acciaio ◊ **D1** – COS— Tale tecnica di contrazione muscolare permette di attutire i colpi subiti per un valore pari al bonus della Tecnica. La tecnica dura solamente un Round

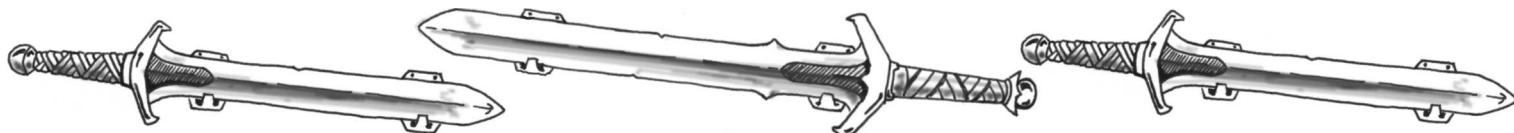
- ◊ **PF:** 1
- ◊ **PM:** 3
- ◊ **PE:** Bonus tecnica

ESEMPIO 120

Caius ha un TOT di Pelle d'acciaio pari a 10 (Bonus +3, quindi può sottrarre al danno subito 3 punti). Subisce un colpo al torace che gli infliggebbe, superando l'armatura, 5 Punti di Danno. Caius decide di tentare di usare la Pelle d'acciaio. Il suo TCONC riesce, la Tecnica Speciale gli consente quindi di subire 2 punti di danno anziché 5. Caius perde 1 PF, 3 PM e 3 PE.



Meditazione ◊ **D1** – CONC— Tale abilità permette di aumentare temporaneamente, per il periodo della meditazione, l'abilità Allarme di un valore pari al bonus della tecnica,



CAPITOLO 5. IL COMBATTIMENTO

RADIX MALORUM

riposando ma restando vigili. Si recuperano 2 PF, 2 PM e 2 PE all'ora, per un numero massimo di ore giornaliere pari al TOT della tecnica. Durante la meditazione non si possono utilizzare altre abilità se non Allarme. Qualsiasi altra azione interrompe la meditazione.

- ◊ **PF:** 1
- ◊ **PM:** 4
- ◊ **PE:** 10 + Bonus Tecnica

ESEMPIO 121

Masamune ha un TOT di 12 nella tecnica e +3 di bonus e decide di meditare anziché dormire perché è da solo e, siccome non ha nessuno che possa fare la guardia, con la meditazione può restare all'erta. Il suo TCONC ha esito positivo. Egli usufruirà di un bonus di +3 all'abilità Allarme per tutto il tempo della meditazione. Perde, per l'utilizzo della Tecnica Speciale: 1 PF, 4 PM e 13 PE. Ma, poiché medita per 12 ore, recupera 24 PF, 24 PM e 24 PE.



Azioni Multiple ◊ **D1 – AGI**— Conferisce un Bonus alle azioni multiple pari al Bonus della Tecnica.

- ◊ **PF:** 1
- ◊ **PM:** 1
- ◊ **PE:** Bonus della Tecnica.

ESEMPIO 122

Masamune vuole effettuare due attacchi in un solo round. Egli ha un TOT di 10 nella Tecnica che corrisponde al bonus di +3. Il malus normale per le 2 azioni è pari a -5. Masamune realizza il TCONC. Il suo malus ad ogni azione diventa -5 (malus standard) + 3 (bonus della tecnica) = -2. Masamune perde 1 PF, 1 PM e 3 PE.



Volontà di Ferro ◊ **D1 – CONC**— Conferisce un Bonus al TV pari al Bonus della Tecnica. La tecnica ha effetto per un solo round.

- ◊ **PF:** 1
- ◊ **PM:** 5
- ◊ **PE:** Bonus della Tecnica.

ESEMPIO 123

Masamune ha 13 in questa tecnica, con relativo bonus di +3. Realizza il TCONC. Al successivo TV usufruirà del bonus di +3. Masamune perde 1 PM, 5 PM e 3 PE.



Finta ◊ **D1 – AGI**— Chi utilizza questa tecnica conferisce un malus al TPD dell'avversario pari al bonus della Tecnica secondo la tabella Specializzazioni.

- ◊ **PF:** 3
- ◊ **PM:** 3
- ◊ **PE:** Bonus della tecnica.

ESEMPIO 124

Takashi, in uno scontro vuole disorientare il suo avversario. Egli ha 9 nella tecnica con un bonus di +2. Il suo TCONC ha esito positivo. Al TPD contro l'attacco di Takashi, il suo avversario sarà penalizzato di un malus di -2. Takashi perde 2 PF, 3 PM e 2 PE.



Nuove tecniche speciali

Possono essere create dal Master altre Tecniche Speciali. Per la loro regolamentazione il Master può agire per analogia con le Tecniche Speciali esistenti.

5.15.2 Accademie di Arti Marziali

Le Accademie di Arti Marziali sono delle scuole nelle quali si perfezionano le proprie conoscenze nell'arte del Combattimento, sia a mani nude che con le armi. Ognuna di queste accademie è “specializzata” in determinate specifiche e nelle relative Tecniche Speciali. Le sei principali accademie dell'Arcipelago sono:

Accademia del Tempio di Otomo

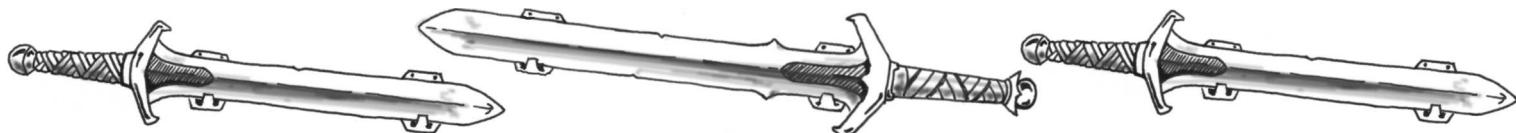
Specializzata in: Presa, Proiezione, Divincolarsi, Schivata, Caduta e nell'utilizzo di ATL e AIA e nelle relative Tecniche Speciali. Il Sommo Maestro è Kazuto Urushimaru. La Sede di questa Accademia è il Monte Tama nelle Terre Orientali.

Accademia di Sakamoto

Specializzata in Pugno, Calcio, Parata, Schivata e nell'utilizzo di ATL, ADT, AIA e ABC e nelle relative Tecniche Speciali. Il Sommo Maestro è Shinji Kobayashi. La sede di questa Accademia è nella città di Sokata, nelle Terre Orientali.

Accademia di Kella

Specializzata in Proiezione, Schivata e Caduta e nell'utilizzo di ABL, ATC, ADT, ADL e nelle relative Tecniche Speciali. Il Sommo Maestro



RADIX MALORUM

è Roydan Grenfeld. La sede di questa Accademia è nei pressi della città di Kella sul "Suolo" di Umbrosa.

Accademia di Gowr-nhen

Specializzata in Pugno, Parata, Schivata, ABL, ABC, SCD, ATL, AIA e nelle relative Tecniche Speciali. Il Sommo Maestro è Browndo Chapel. La sede di questa Accademia è nella città di Mowark a Gennoria.

Accademia di Thyesi

Specializzata in Calcio, Pugno, Schivata, Parata e nell'utilizzo di SCD, ABC, ATL e nelle relative Tecniche Speciali. Il Sommo Maestro è Kevin Nysh. La Sede di questa accademia è nella foresta di Thyesi, nelle Terre Levanti.

Accademia di Norda

Specializzata in Presa, Divincolarsi, Proiezione, Schivata, Caduta e Pugno e nelle relative Tecniche Speciali. Il Sommo Maestro è Gowen McKinney. La sede di questa accademia è nella città di Norda, nelle Terre del Nord.

Solitamente ogni Sommo Maestro è originario della Terra in cui l'accademia è dislocata.

I Sommi Maestri scelgono direttamente il loro successore. Alle accademie è ammesso chiunque superi la difficile prova d'ammissione. Le Accademie non fanno richiesta di alcuna retta per la frequentazione dei corsi, ma accettano donazioni e possono assegnare ai loro adepti mansioni non retribuite.

N.B. Tutte le accademie insegnano le Tecniche speciali non riferite a nessuna specifica di AM o Maestria

5.16 Esempio di combattimento

Adesso che sappiamo come funzionano le Abilità di Combattimento possiamo descrivere dettagliatamente cosa è successo durante il combattimento tra Takashi e William Wicker descritto all'inizio del Capitolo.

ESEMPIO 125

Takashi Horuru è un signore delle terre orientali, ha 20 in AGI e 20 in FOR, ma indossa un'armatura composita di cuoio e piastre che gli dà un malus di -4 alle azioni in movimento e all'iniziativa. In compenso ha un TOT di 20 in Armi da Taglio Lunghe (ATL), un TOT di 20

5.16. ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

in *Corpo a Corpo* (CAC), un TOT di 17 nella specifica di CAC Schivata, un TOT di 17 nella specifica di CAC Proiezione ed un TOT di 20 in acrobazia.

William Wicker è un allevatore di Terranova, ha 20 in AGI, 13 in COS e 13 in FOR, ma indossa un'armatura di cuoio che gli dà un malus di -2 alle azioni in movimento e all'iniziativa. Ha un TOT di 16 in ATL e di un TOT di 7 nella Maestria in spada bastarda (bonus +2). Il combattimento si svolge in un solo round. Al tiro iniziativa Wicker totalizza un 24 dato da: 20 (AGI) + 11 (1d20) - 2 (armatura) - 5 (penalità della spada bastarda). Takashi realizza 23: 20 (AGI) + 11 (risultato di 1d20) - 4 (armatura) - 4 (penalità della katana).

Wicker vince l'iniziativa e decide di attaccare totalizzando al TPC 23: 16 (ATL) + 7 (risultato di 1d20) + 2 (MAestria in spada bastarda) - 2 (armatura).

Takashi compie due azioni in un solo round per sorprendere l'avversario. In questo caso egli subisce un malus di -5 per ciascuna delle due azioni. Come prima azione decide di schivare l'attacco ottenendo un punteggio al suo TPD schivare di 30: 20 (CAC) + 4 (Specifica di AM Schivata) + 5 (bonus dato dall'abilità Acrobazia a 20) + 10 (1d20) - 5 (malus per 2 azioni) - 4 (armatura di piastre). Riesce così ad evitare il colpo. A questo punto ha a disposizione la seconda azione che potrà compiere senza che l'avversario abbia la possibilità di reagire.

Scelge di attaccare effettuando una Proiezione e come TPC ottiene 25 dato da: 20 (CAC) + 4 (Specifica di AM proiezione) + 10 (1d20) - 4 (armatura) - 5 (malus per due azioni). L'attacco riesce e l'avversario viene catapultato al suolo subendo un danno da botta di 2 (1d4+1) + 5 (BON FOR) + 4 (Bonus della Specifica PROiezione) = 11 PSC/PV. Il Master determina che Wicker cade sul braccio destro. Poiché Wicker indossa un'armatura di cuoio, il danno netto che subisce al braccio è 11 - 3 (PP Armatura di cuoio) = 8 PV/PSC. Il Master, data l'entità del danno (8 PSC su 10 del Braccio per COS 13) decide che la Botta ha provocato una Lussazione e che Wicker deve realizzare un TR a difficoltà 25 per evitare di rimanere stordito. Wicker, che ha 13 in RES, tira il Dado e ottiene 3 totalizzando 16.

L'orientale può ora facilmente fiondarsi sull'avversario e convincerlo ad arrendersi. È da notare come Takashi abbia lanciato l'iniziativa con il Malus per la sua Katana ed abbia comunque effettuato l'attacco a mani nude.



Capitolo 6

La Magia

I maghi si riunirono nella stanza della stella, erano lì per distruggere Indariel e per disperdere la Sfera della Creazione. Howen di Terranova prese la parola:

—Chi sarà il Raggio della Stella? Chi siederà al centro?—

Nessuno si mosse o disse nulla, come prescriveva la norma. Howen riprese:

—Due sono i prescelti e uno di essi brillerà del potere dei Dodici—

All'unisono, gli undici maghi votanti dissero:

—Così è scritto e così sarà, il potere di tutti in un unico fuoco—

Detto questo Howen continuò:

—La mano destra per Rogan e la sinistra per Shalaran—

Tre per Rogan e otto per Shalaran.

—Così è deciso— sentenziò Howen —Shalaran il Raggio e Rogan la dodicesima punta. Così vuole la Madre—

Gli arcimaghi insieme risposero:

—Così vuole la Madre—

Tutti si misero ai loro posti: i dodici sulle punte della stella e Shalaran al centro. I famigli ai piedi dei padroni emisero il proprio verso. Shalaran disse con voce mesta:

—Che i famigli rendano l'anima alla madre senza rimpianti—

Seguirono lunghi attimi di muta preghiera. Poi ognuno tracciò con un dito, nell'aria, sopra il capo del proprio famiglio, —Gheow— Morte nell'antica lingua delle Rune. E i famigli si assopirono nell'eternità.

Quanti di loro sarebbero sopravvissuti al Rito di Alhnora? Tutto era pronto. I tredici pronunciarono nello stesso istante le mistiche parole, un salmodiare che doveva durare ininterrotto per dodici ore.

Allo scoccare della dodicesima ora le aure dei maghi si staccarono da essi e confluirono tutte su Shalaran. Questi salmodiò per altre tre ore, mentre gli altri assistevano passivamente, assorti in una magica trance ipnotica.

Poi un raggio verde si sprigionò da Shalaran e si innalzò fino alla sommità della torre, dove l'energia si concentrò per poi dipanarsi in cerchi concentrici in ogni parte delle terre conosciute col fine ultimo di privare del suo potere il malvagio Indariel e di allontanare le sfere della creazione.

E così fu. Al termine del rito solo due persone sopravvissnero: Rogan, che poi si tolse la vita per raggiungere la sua amata spentasi nel Rito, e Antiochio, l'Eterno, la cui età già allora nessuno conosceva.

La leggenda narra che l'anima di Rogan e della sua amata Elisabetta vaghino ancora senza riposo attorno alla torre”

—Cronache di un Tempo Passato. Libro VII, cap. X, p.3960 dell'Oracolo di Giassa



RADIX MALORUM



କବିତା ପଦ୍ମପଣ୍ଡିତ ଲେଖକ ପଦ୍ମପଣ୍ଡିତ ରମେଶ କାନ୍ତାର କବିତା ପଦ୍ମପଣ୍ଡିତ



6.1 Architettura del Sapere Magico

Il sapere magico è diviso in **sei Scuole** di Magia fondamentali, raggruppate a formare **tre Regni**, ognuno dei quali risulta essere in equilibrio interno.

Esistono inoltre altre **due Liste Magiche**, dette dell'**Utilità** e della **Salvaguardia**, accessibili agli adepti di qualunque scuola, e perfino ai non adepti.

Ogni regno comprende due scuole, tra di loro complementari. I tre Regni sono:

Vimohr: costituito dalla scuola di **Necromanzia** (sovranità del potere sulla morte) e dalla scuola di **Esistenza** (sovranità del potere sulla vita);

Memath: costituito dalle scuole di **Illusionismo** (dominatrice dei poteri della mente) ed **Elementalismo** (che controlla i poteri dei Quattro Elementi);

Deimst: dato dall'unione della scuola di **Stregoneria** (sovranità dei poteri degli Esseri Terreni) e dalla scuola di **Demonologia** (sovranità dei poteri degli Esseri degli Inferi).

Vimohr, Memath sono i regni più antichi, solo qualche centinaio di anni dopo venne scoperta l'esistenza di Deimst.

“Agli albori del tempo la magia era una, essa comprendeva tutte le branche dell'occulto e per scatenarla era sufficiente la pronuncia di mistiche parole. Ma l'uomo bramava di più, voleva l'oro, voleva l'eternità e allora guerra, morte, distruzione. E la terra pianse per trecento giorni e altrettante notti e tutto fu distrutto dai suoi tremiti e dalle sue lacrime di fuoco. Ed il mondo rinacque di nuovo puro, ma il passato fu perso nel bene e nel male. La magia venne così spartita e il potere degli antichi maghi si perse nei venti”

—Trattato ragionato teorico sulla magia, §1.1, a cura dell'Oracolo di Giassa

6.1.1 I Princìpi

Per poter esercitare la magia occorre padroneggiarne i principi:

1. La magia è un potere bipolare, di creazione e distruzione ininterrotta, per cui tutto si può creare, modificare e infine distruggere.
2. La magia non è né buona né cattiva: essa semplicemente è, per cui la bontà o la cattiveria sono trasmesse alla magia dall'usufruttore.
3. La magia viene utilizzata con la canalizzazione delle energie dei Venti della Terra, per cui tutto si crea e si distrugge con la padronanza del Vento.
4. I Venti della Terra sono in perenne movimento, a spirale dal centro della terra verso l'esterno. Essi quindi salgono a spirale e scendono a cascata.
5. Colui che usa la magia e non domina a sufficienza il Vento può supplirvi con l'energia interna, per cui solo i predestinati operano nella Magia.

6.2 Le organizzazioni della Magia

Ad organizzare e diffondere le conoscenze magiche sono preposti due organismi: **il Conclave**, ufficiale e riconosciuto, e **l'Anticonclave**, clandestino e illegale.

6.2.1 Il Conclave

Il Conclave è un'istituzione antichissima, pubblica, convocata una tantum ad opera di uno degli arcimaghi (le massime autorità del Conclave), che si tiene nella Torre dell'Isola del Gran Consiglio nel Mare Interno.

La torre è protetta da una potente barriera, inattaccabile sia dalle armi che dalla magia, disattivabile solo dal più vecchio degli arcimaghi: Antiochìo l'Eterno, o da sette arcimaghi insieme.

All'interno, la torre è dotata di un'ampia sala a forma di stella a dodici punte, in essa vi sono tre dici posti per gli Arcimaghi, ma raramente tutti vengono occupati.

Gli Arcimaghi

Le più alte autorità del Conclave sono gli Arcimaghi. Essi sono preposti all'amministrazione e alla politica dell'organizzazione. Rappresentano anche i più grandi depositari del sapere magico nelle terre conosciute.

Tanti e tanti furono nel corso dei secoli gli arcimaghi che si successero alla guida del Conclave. I loro nomi sono registrati nell'Albo Magno



del Conclave, ubicato presso la Sala dei Grandi, nella Torre dell'Isola del Gran Consiglio.

La carica di Arcimago spetta di diritto ai **Rettori** delle sei Accademie magiche più importanti e ai sei **Signori delle Torri** della magia.

Solitamente i nuovi Arcimaghi vengono scelti fra gli aventi titolo. Titolo richiesto per divenire Arcimago è aver completato almeno un Regno di Magia (cioè avere VAL 20 in 2 scuole complementari). Tuttavia anche questa regola può essere disattesa qualora Arcimago o Torre ritengano meritevole una persona senza titolo di successione.

I Rettori

I Rettori sono direttamente responsabili dell'amministrazione del Conclave. Decidono a maggioranza ed il voto del Sommo Rettore, nominato ogni 2 anni e rieleggibile, vale doppio.

Le decisioni prese vengono comunicate ai signori delle Torri che possono, con la maggioranza relativa dei voti, porre il voto alle decisioni. Alle riunioni dei Signori partecipa il Guardiano della Torre del Gran Consiglio, anch'egli con diritto di voto.

I Rettori nominano i loro successori quando vogliono ritirarsi, oppure li designano mediante testamento. Qualora il rettore muoia senza aver designato un successore, il nuovo rettore viene nominato dal Guardiano, sentiti i Signori delle Torri.

Attualmente i Rettori delle 6 principali Accademie sono:

Rehan Astante, umano Levante, all'accademia di Mut ad Umbrosa

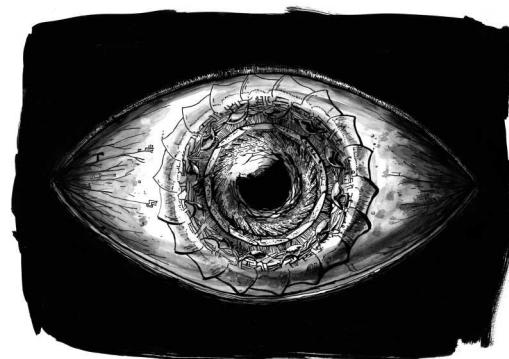
Justin O'Connor, umano Novese, all'accademia di Barlina a Terranova

Amon Denon, umano Novese, all'accademia di Silays a Bahuney

Tamiya Shimoburo, umana Orientale, all'accademia di Seemur nella Terra di Levante

Connor McPental, umano Nordico, all'Accademia della Khare Centrale nella Confederazione del Sud

Ulzath Savegolth, elfo Luxi, all'accademia di Finnan nelle Terre del Nord



I Signori delle Torri

I Signori delle Torri non hanno un compito determinato all'interno dell'organizzazione, se si eccettua il rito di Alhnora. Essi hanno tuttavia diritto di voto sulle decisioni dei Rettori.

I Signori delle Torri nominano direttamente il loro successore, quando vogliono abdicare, o lo scelgono mediante testamento fra gli apprendisti che ammettono all'interno della Torre della Magia. Questa regola può tuttavia essere disattesa ed il successore può essere scelto altrove.

Quando un Signore muore senza aver nominato un successore, la Torre stessa designa magicamente diversi successori Candidati, che si sfidano in un torneo dinanzi alla Torre. Solo il vincitore acquisirà il titolo di Signore.

Quando un Signore della Torre muore o abdica, 100 dei suoi PE vanno a sommarsi ai PE del successore, mentre i restanti si disperdonano nei venti della Terra.

La nomina di Guardiano della Torre del Gran Consiglio avviene ufficialmente nello stesso modo delle altre torri, ma a memoria d'uomo non si ricorda che un solo Guardiano, Antiochìo l'Eterno.

In assenza di Antiochìo, la torre è custodita da un suo aiutante di fiducia.

Il famiglio di Antiochìo è una piccola tartaruga di cui nessuno conosce né il nome, né l'età.

I Signori delle Torri sono:

Alice Ryan, elfo Umbra: Torre della Necromanzia, situata nell'isola di Norda. Il suo famiglio è un'aquila reale chiamata Kyra.

Xeres Sum, elfo Umbra: Torre dell'Elementalismo, situata nell'isola di Kush. Il suo famiglio è il falco Tarx.

Seinen Laftinais, elfo Luxi: Torre dell'Illusinismo, situata nell'isola di Bahuney. Il suo famiglio è il gatto Haryell.





Vicious Von Vinicious, Novese: Torre della Stregoneria, situata nell'isola di Malagana. Il suo famiglio è un boa constrictor chiamato Loomie.

Masamune Nakamura, Orientale: Torre della Demonologia, situata nell'isola di Loydi-Genya. Il suo famiglio è una tigre delle nevi di nome Tora.

Grande Aquila, umano Nomade: Torre dell'E-sistenza, situata nell'isola di Dyshu-Thandy. Il suo famiglio è un topo di nome Ettore.

Nessuno conosce l'esatta dislocazione delle Torri della Magia.

Presso le Torri della Magia i venti della Terra sono Immani.

Il rito di Alhnora

Solo una volta nella storia fu necessario compiere il Sacro Rito di Alhnora, capace di dissolvere qualunque forza magica; fu quando Indariel, l'elfo Umbra divenuto Signore di Malgram, si impadronì della Sfera della Creazione, custodita a quel tempo nel grande Albero della Vita degli Elfi,

Il Rito ha il 5% di probabilità di riuscita per ogni Arcimago presente al suo compimento. Il Rito può comunque essere effettuato solo una volta ogni 10 anni. Se il rito fallisce, per gli arcimaghi che lo hanno tentato vi è il 90% di probabilità di impazzire e il 70% di probabilità di morire fra mille tormenti.

Se il rito riesce, le probabilità di impazzire si riducono al 10% mentre quelle di morire al 5%.

Compiuto il rito l'Arcimago deve riposare per un mese senza poter lanciare alcun incantesimo.

6.2.2 Le leggi dell'uso

Ad un certo punto nel corso della storia gli arcimaghi sentirono la necessità di regolamentare l'uso della Magia per evitare scempi da parte di maghi irresponsabili.

Dettarono così le Leggi dell'Uso, da cui poi verranno tratte le Leggi di ogni singola scuola descritte in seguito.

Le Leggi dell'Uso sono:

1. Non modificare gli eventi passati
2. Non lasciar libere le entità evocate
3. Obbedire agli Arcimaghi

Essere membri del Conclave, e quindi rispettare le Leggi dell'Uso, dà la possibilità all'80% di trovare vitto e alloggio per 3 giorni presso la dimora di un signore locale.

6.2.3 L'Anticonclave

Quando il Conclave emanò le "leggi dell'uso" per regolamentare l'utilizzo della magia, un folto gruppo di usufruitori si oppose fermamente affermando che all'origine la magia era libera e che tale doveva restare senza nessuna gabbia ad imprigionarla. I più estremisti cercarono addirittura di distruggere il Conclave assediando la Torre del Gran Consiglio, ma fu inutile.

I dodici Arcimaghi (poiché i rivoltosi erano guidati dall'Arcimago dei Reuben) sconfissero quasi tutti i componenti delle forze nemiche. Così terminò la prima guerra della magia (Sui cui dettagli vi rimandiamo al libro V delle "Cronache di un tempo passato" dell'Oracolo di Giassa).

I pochi sopravvissuti, riuniti sotto il comando di Eghay, figlio dell'Arcimago ribelle, si organizzarono in un'associazione che è tutt'oggi chiamata "Anticonclave", la quale offre rifugio ai maghi che ritengono che il rispetto delle "leggi dell'uso" sia un limite all'equilibrio naturale.

L'Anticonclave agisce in segreto infiltrandosi in tutte le classi sociali per gettare nel disordine tutte le contrade. Chiunque infranga le "leggi dell'uso" in una grande città ha il 40% di probabilità di essere contattato dalle spie dell'Anticonclave che gli offriranno rifugio e, nel caso venga ritenuto capace e idoneo, di essere membro dell'Anticonclave. L'Anticonclave offre libero apprendimento e uso illimitato della magia, ma punisce il doppio gioco con la morte.

Far parte dell'Anticonclave consente di conoscere i suoi rappresentanti presso le città più importanti e i rifugi in esse presenti. Per il rifugio vengono chieste da 1 a 6 Corone offerte per la Causa.



6.3 Le basi della magia

–Bene, Yoimoi, pare che tu abbia capito bene. Sei molto intelligente!– Esclamò il Maestro Lotharielen, evidentemente soddisfatto, regalando un affascinante sorriso alla giovane ed attraente allieva umana.

–Ora mostra a tutta la platea quello che hai imparato–

La timida fanciulla dai capelli corvini, visibilmente imbarazzata, nascose la testa nel cappuccio della sua veste per evitare i sorrisetti maliziosi dei suoi compagni di corso e attese che il silenzio cadesse nella grande aula. Dopo qualche manciata di secondi pronunciò sottovoce la formula e trasalì, tirando fuori la testa dal cappuccio. Poi sgranò gli occhi stupita e squadrò il bel viso del suo Maestro, cercando di scorgerne magicamente i pensieri.

–Dunque?– Seinen Lotharielen continuava a sorridere, maliziosamente come al solito.

–Lei... Lei... Sta pensando... di...–

–...di?– la voce del Maestro si fece più premurosa.

Yoimoi degluti –... di mangiare carne di pernice!– sentenziò alla fine, sospirando.

–Complimenti! Sei riuscita ad attivare un nuovo incantesimo! Puoi restare dopo l'orario di lezione? Ti insegnereò qualche trucco.–

Yoimoi tornò al suo posto con le guance in fiamme, un po' per la fatica, molto più per l'imbarazzo. I compagni e le compagne di corso soffocarono i risolini ironici tra le pieghe delle tuniche.

Un dongiovanni come Seinen Lotharielen dei Laftnais non poteva perdere una occasione così ghiotta! Un elfo Luxi che di fronte ad un pezzo di figliola come Yoimoi pensa a mangiare? Ma quando mai? Forse pensava di banchettare con un altro tipo di carne...–

Yoimoi rimase dopo le lezioni.

6.3.1 Gli incantesimi

L'incantesimo è un'operazione di tipo magico che consente di modificare la realtà fisica circostante. Solo coloro che hanno attribuito almeno 1 VAL in un'un'abilità magica, come descritto nel

Paragrafo “Le Abilità” a pagina 81, possono lanciare incantesimi. Ogni PG può tentare di lanciare un incantesimo anche se non l'ha mai studiato o appreso in precedenza, basandosi semplicemente sulle sue conoscenze delle Scuole e delle Liste magiche, in quanto **gli incantesimi vengono valutati, come le Azioni, in termini di difficoltà**.

Il modo di manifestazione, l'apparire esterno dell'incantesimo non è influente ai fini del gioco, ma può costituire un ottimo spunto per l'interpretazione se si giustifica l'effetto dell'incantesimo in relazione alla Scuola di Magia utilizzata, al suo dominio e ai suoi limiti e peculiarità. Esso dipende da molteplici fattori, ma soprattutto dalla fantasia del giocatore e del Master.

Il Master può ritenere impossibile un incantesimo se non ne viene giustificato l'effetto e la relazione alla scuola.

Ogni incantesimo è caratterizzato da una **Difficoltà Assoluta (DA)** cioè da una difficoltà oggettiva (espressa da un numero, come le difficoltà delle azioni) indipendente dalla Scuola, e da una **Difficoltà Relativa (DR)**, calcolata in funzione della Scuola. DA e DR verranno spiegate in dettaglio al paragrafo “Calcolo della DA e della DR” a pagina 160.

6.3.2 Lanciare un incantesimo

Prima di tentare di lanciare l'incantesimo occorre concentrarsi (realizzando un TCONC a difficoltà 20). Se questo fallisce, l'azione per quel round viene persa. Lanciare un 1 col dado in questo caso **non** porta ad un fallimento catastrofico.

Si può ottenere un bonus fino a +5 al TCONC aspettando 1 round per ogni punto di bonus prima di tentare il tiro. Se il TCONC ha successo, l'incantesimo riesce ottenendo, con un tiro sull'abilità Magica (1d20 + VAL della Scuola o Lista), **un valore maggiore o uguale alla DR dell'incantesimo**, esattamente come avverrebbe per un'azione qualsiasi.

Se questo tiro non riesce si ottiene un Fallimento, tanto più disastroso quanto maggiore è la differenza tra la DR dell'incantesimo e il tiro sull'abilità Magica, secondo la tabella Fallimenti Catastrofici per la Magia a pagina 154.

Lanciare un 1 col dado pertanto non porta sempre e direttamente ad un fallimento catastrofico.

Il Fallimento Catastrofico Specifico è differente per ogni Categoria Funzionale. Ogni fallimento Catastrofico Specifico è indicato nella relativa Categoria Funzionale.

Se volete dotare il gioco di una maggior dose di



realismo, consigliate ai giocatori di pronunciare le formule magiche.

Alcuni maestri delle scuole di magia insegnano a attivare gli incantesimi in modi differenti dalla parola (suonando uno strumento, danzando, scrivendo, ecc.).

6.3.3 Lanciare incantesimi in gruppo

Più usufruitori di magia possono ritenere utile lanciare un incantesimo in gruppo, cooperativamente. In tal caso dovranno:

1. Lanciare **lo stesso** incantesimo **contemporaneamente**
2. Effettuare ciascuno il TCONC
3. Effettuare ciascuno il tiro sull'abilità magica con un bonus pari a +2 per ogni mago oltre il primo che collabora al lancio dell'incantesimo (se i maghi sono 2 il bonus è +2, se sono 3 il bonus è +4 e così via).

Se anche uno solo dei maghi fallisce il Tiro Concentrazione l'incantesimo non parte; se anche un solo mago fallisce il tiro sull'abilità magica, l'incantesimo non ha effetto e tutti coloro che partecipano subiscono gli effetti del fallimento o dei fallimenti.

Il target dell'incantesimo o l'area interessata devono trovarsi ad una distanza inferiore o uguale alla gittata da tutti i maghi che lanciano l'incantesimo.

In caso di riuscita o fallimento dell'incantesimo, i PM, PF, PE richiesti verranno suddivisi in parti uguali tra i partecipanti.

Per effettuare l'incantesimo in gruppo i personaggi devono mettersi d'accordo in anticipo, designando il **leader**, che è il mago che effettuerà, se necessario, i TV nell' Evocazione e prenderà le altre decisioni sull'incantesimo.

FALLIMENTI CATASTROFICI PER LA MAGIA

Differenza	Effetto
1	Nessun effetto
2	Tabella incantesimi 1
3	Sfinimento e Svenimento
4	Tabella incantesimi 2
5	Fallimento specifico
6	Fallimento specifico
7	Tabella incantesimi 3
8	Coma 1d20 giorni
9	Handicap permanente
10	Morte
10+	Morte

Se la differenza è 3 il mago perderà tutti i PM e i PF tranne 1, svenendo immediatamente. Se la differenza è 8 colui che tenta l'incantesimo entra in coma. Se la differenza è 9, l'handicap permanente si determina tirando 1d10 sulla tabella che segue:

Se la differenza è 2, 4 o 7, si ottiene l'effetto di un incantesimo "a caso", scelto tirando 1d20 sulla tabella corrispondente.

HANDICAP

1d10	Handicap
1	Sordità (-20 in udire)
2	Cecità
3	Zoppia (-5 AGI)
4	Mutismo
5	Elefantiasi (-3 AGI, -2 BEL)
6	Artrosi (-5 AGI)
7	Asma (-3 COS, -2 CONC)
8	Singhiozzo (-5 CONC)
9	Paresi (-3 CAR, -2 BEL)
10	Ipertricosi (-5 BEL)

Tabella 6.1: Fallimenti catastrofici per la magia

6.3.4 Tempo di Lancio (TL)

Il numero di round necessari per completare l'attivazione di un incantesimo, detto Tempo di Lancio (TL), è solitamente uguale ad 1/6 della DR, salvo condizioni particolari, con un minimo di 1 round.

Il Tiro Iniziativa viene effettuato soltanto per il round durante il quale l'incantesimo ha effetto, cioè l'ultimo round del tempo di lancio. Nei round precedenti il round di attivazione, il tentativo di effettuare altre azioni comporta la realizzazione di un TCONC a difficoltà variabile a seconda della complessità dell'azione per evitare di perdere l'incantesimo.

Mantenere la concentrazione mentre si cammina comporta la realizzazione del TCONC a difficoltà 5, mentre si corre a difficoltà 15, mentre si effettua un'azione di combattimento a difficoltà

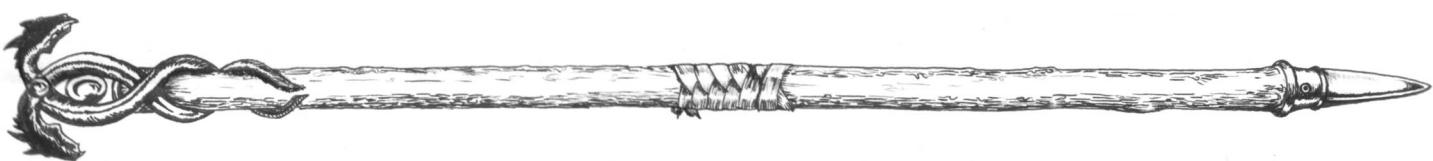


TABELLA INCANTESIMI 1

1d20	Scuola	Incantesimi
1	Nec	Tocco mortale I
2	Esi	Antishock
3	Nec	Illusione di morte
4	Nec	Protezione Esseri del Limbo I
5	Str	Ululato
6	Str	Parlare agli animali
7	Dem	Macellaio
8	Ele	Parlare agli Elementi
9	Esi	Purificazione
10	Ill	Protezione Incubi I
11	Nec	Fuoco fatuo
12	Nec	Ombra
13	Nec	Tocco mortale II
14	Str	Torpedine
15	Dem	Filamento adesivo
16	Dem	Pelle robusta
17	Dem	Protezione dai Demoni I
18	Ele	Protezione Elemental I
19	Ill	Psicosi
20	Nec	Parere Spiritico

TABELLA INCANTESIMI 2

1d20	Scuola	Incantesimi
1	Dem	Sparizione
2	Dem	Violinista
3	Ele	Controllo Acqua
4	Ele	Evocazione Elemental I
5	Ill	Ipnosi I
6	Ill	Telecinesi
7	Nec	Protezione Esseri del Limbo III
8	Str	Spugna
9	Str	Fuga
10	Str	Furto del corpo
11	Str	Malia
12	Dem	Colonna di fuoco
13	Esi	Protezione Angeli III
14	Esi	Sfera di immunità
15	Esi	Trasferimento vitale
16	Ill	Evoca Essere Onirico II
17	Ill	Istigazione al suicidio
18	Ill	Tempesta di frecce
19	Nec	Dito II
20	Nec	Evoca/Crea Esseri del Limbo II

TABELLA INCANTESIMI 3

1d20	Scuola	Incantesimi
1	Ill	Scudo Psichico
2	Nec	Urlo
3	Ill	Scomparsa totale
4	Ill	Sdoppiamento
5	Nec	Morte II
6	Str	Scossa Tellurica
7	Dem	Evoca Arioch
8	Ill	Sonno profondo
9	Str	Capanna
10	Dem	Anima diabolica
11	Esi	Guarigione III
12	Ill	Ipnosi III
13	Nec	Dismissione II
14	Ele	Dimensioni Pietra II
15	Str	Rospo
16	Nec	Dismissione III
17	Ele	Meteora
18	Ele	Pietrificazione II
19	Dem	Fiamma demoniaca
20	Nec	Onda Mortale

Tabella 6.2: Tabelle Incantesimi Casuali per Fallimento Catastrofico



CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

35.

Se si subiscono dei danni il TCONC è a difficoltà 30.



N.B. Non è possibile compiere alcuna azione nel round di attivazione dell'incantesimo

6.3.5 Consumo degli incantesimi

Per attivare un incantesimo ci si stanca. La stanchezza è espressa in termini di PM (Punti Mente), PF (Punti Fisico). Ogni incantesimo prevede inoltre un consumo di PE (Punti Energia) necessari all'incantesimo per svolgere i suoi effetti.

I PM spesi sono pari alla DR dell'incantesimo.

I PF spesi sono 1/3 della DR.

I PE spesi sono pari alla DA.

Sia che l'incantesimo riesca sia che fallisca devono essere sottratti i PM, PF e PE.

Se i PM e i PF del personaggio non sono sufficienti, l'incantesimo non può essere neppure tentato. Per quanto riguarda i PE, invece...

6.3.6 Prelevare l'energia magica dall'esterno

Se i PE non sono sufficienti all'attivazione dell'incantesimo o non li si vuole utilizzare per qualunque motivo, essi possono essere prelevati dall'esterno.

Su Quadrantal l'energia si può attingere dai cosiddetti "venti della terra", canali energetici che provengono dal centro del pianeta, e che vengono emanati in quantità variabile attraverso la superficie. La canalizzazione dell'energia magica avviene realizzando un tiro a difficoltà 25 su una qualsiasi delle Scuole di Magia conosciute.

Ricordiamo che Utilità e Salvaguardia non sono considerate Scuole, bensì Liste, perciò se si conoscono solamente liste non è possibile canalizzare l'energia esterna.

Se il tiro ha esito positivo si canalizza (ossia si rende disponibile per l'incantesimo) l'energia desiderata sino al massimo valore di PE contenuto nei venti.

Se il tiro ha esito negativo la quantità di energia canalizzata è determinata casualmente a seconda dell'intensità del vento nella zona come da tabella "I venti della terra" a pagina 156

I VENTI DELLA TERRA

PE	Numero di Dadi	Intensità
1-10	1d10	Debole
1-20	1d20	Leggero
3-30	3d10	Medio
4-40	4d10	Forte
6-60	6d10	Fortissimo
8-80	8d10	Potente
11-110	1d100+10	Molto potente
12-210	2d100+10	Immane

In particolari luoghi del pianeta i venti potranno essere anche più potenti (a discrezione del Master). Inoltre i venti saranno inesistenti in mare e su qualsiasi specchio d'acqua più profondo di 10 metri.

Generalmente i venti sono **medi**. Sono leggeri in zone vicine al mare e dove l'influsso della terra è limitato da qualche fattore; sono forti sotto-terra; da fortissimi a molto potenti in "zone consacrate" alla terra, immani nelle zone runiche o nelle Torri della Magia. L'energia canalizzata con questo procedimento potrà essere quindi inferiore (in tal caso si potrà supplire attingendo dai propri PE o impiegando i round successivi per attingere ulteriore energia dai venti, ripetendo quindi il tiro per canalizzare), superiore (in tal caso se non dovesse essere scaricata nel tempo e nel modo descritto al paragrafo "Scaricare l'Energia Residua" a pagina 156 si subiranno le conseguenze dovute al sovraccarico come da tabella "Effetti dell'Energia Residua"), o uguale (e in tal caso nessun problema).

Per canalizzare i venti occorre avere almeno una mano libera rivolta verso il suolo. Un adepto di una scuola di magia è capace di stimare senza fatica la potenza dei venti nel punto in cui si trova (ossia senza bisogno di alcun tiro).

A questo punto non resta che lanciare l'incantesimo.

N.B. Non è possibile reintegrare i propri PE assorbendoli dai venti



6.3.7 Scaricare l'energia residua

Per lo scarico dell'energia residua dopo che si è lanciato l'incantesimo, occorre effettuare un tiro a difficoltà 20 su una delle Scuole di magia e poggiare la mano sull'oggetto in cui si intende scaricare. A tal fine sono idonei gli oggetti che hanno un contatto diretto con il terreno poiché l'energia scaricata scende a cascata verso il centro del pianeta.





RADIX MALORUM

L'energia deve essere scaricata o utilizzata nel round successivo al lancio dell'incantesimo.

Sono validi quindi: muri, pavimenti al pianterreno, rocce, ecc. Non funzionali sono i soffitti, i pavimenti non al pianterreno, le porte se sollevate da terra, ecc.

Gli oggetti su cui si può scaricare l'energia inoltre devono essere inanimati e quindi non possono essere utilizzati gli esseri viventi. L'energia residua può anche essere scaricata pronunciando altri incantesimi nei round immediatamente successivi.

6.3.8 Conservare l'energia magica

L'energia in eccesso può essere conservata (scaricandola) in "contenitori" magici fatti di materiali particolari e naturali, gli stessi che devono essere usati per costruire gli oggetti magici. I "contenitori" sono generalmente rari e costosi; i più scadenti contengono 15-30 PE, i più costosi e capienti possono facilmente superare i 1000 PE.

N.B. Oggetti creati magicamente non possono contenere PE.

I CONTENITORI DI ENERGIA

Oggetto	PE (MAX)
Guscio di Tsuyu-betch	70 PE / kg
Coralli	15 PE / kg
Diamanti naturali	20000 PE / kg
Scaglie di Drago Adulto	300 PE / kg
Myrtium	2500 PE / kg
Tela di Argia	40 PE / kg
Dente di Drago Adulto	3000 PE / kg
Corno di Unicorno	3000 PE / kg
Stelle marine Kalareyna	2000 PE / kg

Per scaricare su tali materiali è necessario un tiro a difficoltà 15 sulla scuola di magia. Per poter utilizzare i punti energia conservati in questi materiali è sufficiente avere una mano a contatto con essi.

ESEMPIO 126

Seinen, Illusionista Luxi con un VAL di 20, si trova in prossimità delle rovine di Giassa. Vuole lanciare un incantesimo che richiede 35 PE. Seinen stima la potenza dei venti, accorgendosi che sono Forti (4d10). Prova quindi a controllarli. Tira per controllare e ottiene 11: 20 (VAL) + 11 (1d20) = 31, che è maggiore di 25. Seinen riesce a ricavare dai venti tutta l'energia che gli serve per attivare l'incantesimo (con un massimo di 40).

Se avesse ottenuto col dado meno di 5, la quantità di energia ricavata sarebbe stata casuale (il Master avrebbe tirato 4d10), quindi Seinen si sarebbe potuto trovare in uno di questi tre casi:

6.3. LE BASI DELLA MAGIA

- ◊ i 4d10 totalizzano 35. Per caso, l'energia canalizzata è pari a quella necessaria. L'incantesimo può essere immediatamente tentato.
- ◊ i 4d10 totalizzano 25 (minore di 35). Seinen deve prelevare l'energia mancante dall'interno (cioè dai suoi punti energia) oppure tentare ancora di controllare i venti nel round successivo. Il tiro per il controllo viene ripetuto, cumulando i 25 PE alla nuova canalizzazione. Il procedimento può essere ripetuto per più round consecutivi.
- ◊ i 4d10 totalizzano 40 (maggiore di 35). Seinen ha accumulato 5 PE in più rispetto a quelli necessari. Nel round successivo al lancio dell'incantesimo dovrà quindi necessariamente scaricare quella in eccesso. Ciò può avvenire: effettuando un nuovo incantesimo, scaricando l'energia a terra (Diff. 20), scaricandola in un contenitore magico (Diff. 15)

Effetti dell'energia residua

In caso di mancato scaricamento dell'energia residua, si possono presentare numerosi effetti collaterali a seconda della quantità presente all'interno del corpo. Secondo quanto segue

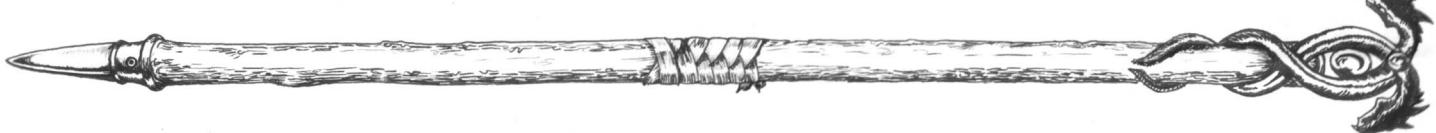
EFFETTI DELL'ENERGIA RESIDUA

1-3 PE	Cambiamento del colore degli occhi, dei capelli e simili.
4-10 PE	Perdita dei capelli, occhi infossati, e simili. -1 BEL
11-20 PE	Pelle squamata, labbro leporino, dita palmate, gengiviti. -3 BEL.
21-40 PE	Asma, tosse perenne, (-2 COS), distrofia ad un arto (da -3 a -6 AGI e FOR), amnesia parziale e simili.
41-100 PE	Follia (si va a 0 PSI), paralisi agli arti (da -5 a -10 AGI e FOR), demenze leggere (-1 INT).
101-200 PE	Mutismo, cecità, paralisi totali, gravi demenze (da -3 a -10 INT)
Oltre 200 PE	Coma 1d6 anni o morte

Gli effetti possono anche apparire gradualmente ed a discrezione del Master potranno anche essere cumulativi.

Il Master dovrebbe adattare l'aspetto "coreografico" degli effetti negativi alla Scuola utilizzata, ad esempio pietrificando la gamba ad un Elementalista (-5 AGI), facendo sputare le corna ad





CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

uno Stregone o le zanne ad un Demonologo (-1 BEL), rendendo un Necromante magro e pallido come un morto (-2 COS), ecc.

ESEMPIO 127

Martin, Elfo Umbra con VAL 10 in Stregoneria cerca di controllare i venti, per effettuare un incantesimo che richiede 40 PE, dopo averne stimato la potenza (venti potenti: 8d10). Tira il dado e ottiene 9, totalizzando 19. Il controllo fallisce. Il Master tira 8d10 ottenendo 51. Martin effettua con successo l'incantesimo, e gli restano da scaricare 11 PE. Martin tenta di scaricare a terra, tira il dado ottenendo 3, totalizzando 13. Il punteggio è insufficiente. Il Master consulta la tabella "Effetti dell'energia Residua" decidendo che Martin avrà un malus di -2 all'AGI dovuto al rallentamento degli stimoli nervosi (come avviene al Bradipo).



6.4 Costruire gli incantesimi

6.4.1 Categorie Funzionali

Gli incantesimi, oltre a far parte di una **Scuola di Magia** o di una **Lista**, sono "catalogati" in **Categorie Funzionali** a seconda di quale è la loro **Funzione**.

Le categorie funzionali sono:

- ◊ Alterazione
- ◊ Attacco
- ◊ Controllo
- ◊ Difesa
- ◊ Evocazione
- ◊ Informazione

La difficoltà dell'incantesimo **dipende dalla sua funzione**. Questo spiega l'importanza della classificazioni degli incantesimi per **Categoria Funzionale e Tipo**.

La Difficoltà Assoluta (DA) degli incantesimi **non dipende dalla Scuola**, ma soltanto dalla **Funzione**

6.4.2 Potenzialità e DR

Oltre a dipendere dalla funzione, la difficoltà di **lancio** dell'incantesimo (Difficoltà Relativa, DR) dipende anche dalla Scuola.

Ad ogni scuola viene associato un valore per ognuna delle Categorie Funzionali; tali valori costituiscono le **Potenzialità** della scuola. Maggiore è la potenzialità di una Scuola in una CATEGORIA, più è semplice per gli adepti di quella scuola realizzare incantesimi che appartengano a quella CATEGORIA.

Sottraendo la Potenzialità alla DA si ottiene la DR dell'incantesimo. A parità di effetto (quindi di DA), ad una **Potenzialità maggiore** corrisponde una **Difficoltà Relativa DR minore**.

Ad ogni Tipo sono correlati due valori che concorrono a determinare con precisione la DA, chiamati **Difficoltà di Tipo (DT)** e **Difficoltà di Base (DB)**.

6.4.3 Difficoltà di Tipo (DT)

È un valore **costante per ogni Tipo** d'incantesimo. In alcuni casi (cioè quando qualcuno tenta di fare un incantesimo il cui tipo non è stato specificato) può essere necessario che il Master stabilisca una nuova DT usando come metro di paragone le DT indicate nelle regole.

Troverete le DT dei tipi indicati in dettaglio nei paragrafi relativi ad ogni CATEGORIA Funzionale.

ESEMPIO 128

Vicious vuole creare un incantesimo di Levitazione. La categoria funzionale relativa è Alterazione e il Tipo è "spostamento verticale", che ha una DT pari a 17.



6.4.4 Difficoltà di Base (DB)

È il valore più importante, poiché stabilisce la "potenza" degli effetti dell'incantesimo. La DB è calcolata sommando fra loro i parametri caratteristici del tipo di incantesimo a seconda della potenza che gli si vuole attribuire.

I diversi parametri necessari a calcolare la DB sono indicati in dettaglio, per ogni Tipo, nei paragrafi delle CATEGORIE Funzionali.

ESEMPIO 129

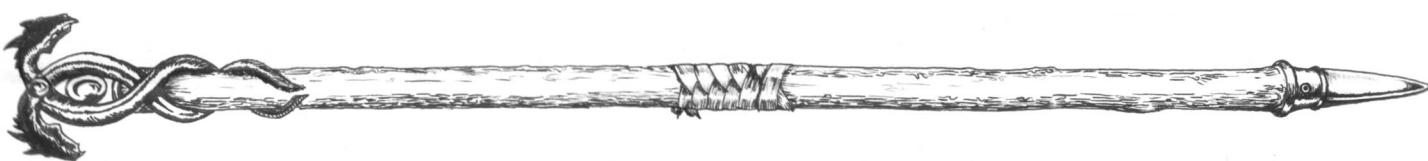
Continuando l'esempio precedente: la DB prevede dei valori che vanno sommati fra di loro fino ad ottenere l'effetto desiderato. Vicious deve sollevare un peso di 80 kg (sé stesso) più 5 kg di equipaggiamento e vuole spostarsi ad una velocità di 100 km/h. Egli deve quindi sommare 3 (1 ogni 30 kg di massa vivente) + 1 (1 per ogni 100 kg di massa non vivente) + 10 (1 per ogni 10 km/h di velocità), la DB quindi è pari a 14.



6.4.5 Modificatori Standard

Indicano la "portata" dell'incantesimo, e possono essere applicati praticamente a tutti gli incantesimi (se non specificato diversamente).

I Modificatori **si possono imparare solo se vengono studiati da libri o spiegati da persone che li conoscono**, eccetto quelli seguenti,



conosciuti dal PG fin dall'inizio, a patto che abbia almeno 1 VAL in una Scuola o Lista magica:

- ◊ il Modificatore di Campo limitato ad 1 Target
- ◊ il Modificatore alla Gittata limitato a 7 metri
- ◊ il Modificatore alla Durata illimitato
- ◊ il Modificatore Bonus/Malus al TV/TR/TP/-TOSS.

Ecco spiegati in dettaglio i Modificatori standard.

Gittata

Definisce la distanza massima del punto iniziale di azione dell'incantesimo, ovvero la distanza massima degli oggetti su cui l'incantesimo avrà effetto (Target) da colui che attiva l'incantesimo.

Il modificatore vale: **-1 punto per gli incantesimi a gittata nulla (a contatto), zero punti fino ad 1 metro, +1 punto per ogni 3 metri oltre il primo.**

Azione lungo la gittata

È possibile per alcuni tipi di incantesimo fare in modo che l'incantesimo agisca, oltre che nel punto di arrivo, **anche lungo la traiettoria** dal mago al punto di arrivo stesso. Il modificatore è pari a **3 punti**.

In tal caso si può scegliere se fargli seguire una traiettoria **“conica”** (dalle mani del mago l'incantesimo parte “espandendosi” progressivamente fino a raggiungere l'area colpita) o **“cilindrica”** (l'incantesimo si “espande” immediatamente e percorre la traiettoria colpendo una “striscia” di larghezza pari al doppio del Campo d'azione).

Rimbalzi

Se l'incantesimo ha azione lungo la gittata è possibile **farlo rimbalzare** “a specchio” su oggetti inanimati per un numero limitato di volte.

I bersagli possono essere colpiti più volte (e subiscono il danno più volte) a seconda del rimbalzo.

Per calcolare il rimbalzo può essere necessario un tiro sull'abilità Calcolare con difficoltà stabilita dal Master di volta in volta.

Questo modificatore vale **1 punto ogni rimbalzo** fino ad un massimo di 5 rimbalzi e si può applicare soltanto agli incantesimi di Attacco.

Campo

Definisce **il numero di oggetti (Target)** sui quali l'incantesimo ha effetto **oppure l'area circolare**, con centro nel punto iniziale di azione, sulla quale l'incantesimo agisce.

Il modificatore è pari a **2 punti per ogni Target** oppure a **1 punto per ogni metro di raggio**, oppure **6 punti ogni d6 di Target**

N.B. Le armature, le armi, l'equipaggiamento indossato da target viventi non devono essere considerati target a sé stanti: il target è colui che le indossa, e gli incantesimi devono essere applicati ad esso. Per applicare un incantesimo ad un'arma, un'armatura, ecc. queste non devono essere indossate o in uso.



Durata

Il modificatore è pari a **1 punto ogni 4 minuti oltre i primi 3**.

È possibile tenere l'incantesimo **“a concentrazione”** (l'incantesimo opera fino a quando non ne viene tentato un altro o viene compiuta un'azione che determina la perdita della concentrazione); in tal caso il modificatore è pari a **5 punti**. Quando la concentrazione si interrompe, l'incantesimo perdura altri tre minuti.

È possibile rendere l'incantesimo **Permanente** facendolo perdurare per tutto il tempo desiderato: in tal caso il modificatore è pari a **15 punti**.

Una volta sciolta la permanenza, l'effetto dell'incantesimo termina esattamente come gli incantesimi con durata prestabilita.

Applicando la permanenza ad un incantesimo si ha la perdita permanente di un numero di PE pari ad 1/8 dei PE richiesti per quell'incantesimo.

N.B. Per “PE permanenti” si intende che devono essere sottratti dai PE del personaggio e che non possono essere recuperati finché la Permanenza non viene sciolta.

La Permanenza può sciogliersi in seguito ad un evento qualunque a scelta del mago.

La Permanenza si dissolve comunque alla morte del mago.

Un caso particolare di permanenza si ha quando l'incantesimo è reso permanente ma i suoi effetti si manifestano in modo non continuo, cessando temporaneamente in certi periodi, a discrezione del mago (ad esempio, una trasformazione che avviene solo durante le notti di luna piena, o solo durante il giorno o solo quando il mago lo desideri, ecc.).





CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

Questo tipo di permanenza è detto **Permanenza Ciclica** e il modificatore è pari a **20 punti**. La perdita di PE permanenti è sempre 1/8. La permanenza ciclica si dissolve alla morte del mago.

Bonus/malus al TV/TR/TP/TOSS

Normalmente il TR/TV/TP/TOSS che il target deve effettuare per limitare o evitare gli effetti dell'incantesimo è **uguale alla DB + 10** (salvo dove specificatamente indicato nella DB).

In certi casi può essere applicato un modificatore al TV/TR/TP/TOSS del bersaglio o del mago: il modificatore è pari a: **+1 ogni punto di aumento** della difficoltà del TV/TR/TOSS e **-1 per ogni punto di diminuzione** della difficoltà del TV/TR/TP/TOSS.

Il modificatore può valere **al massimo 5 punti** in aumento o diminuzione.

Azione nel tempo

L'incantesimo può non agire subito, ma svolgere la sua azione gradualmente (e costantemente) nel corso del tempo. In quei casi il valore del modificatore è indicato nella seguente tabella:

AZIONE NEL TEMPO

da 1 a 6 ore (1d6 ore)	0
da 6 a 24 ore (6d4 ore)	-1
da 1 a 6 giorni (1d6 giorni)	-3
da 7 a 28 giorni (1d4 settimane)	-5
oltre 28 giorni	-7

ESEMPIO 130

Vicious desidera che gli effetti del suo incantesimo si producano gradualmente in 1d6 giorni. Il modificatore ha un valore di -3



6.4.6 Calcolo della DA e della DR

Per calcolare la DA è sufficiente sommare fra loro:

- ◊ Il Valore della **DT**
- ◊ Il Valore della **DB**
- ◊ I Valori di tutti i **Modificatori** standard (tenendo presente che possono anche essere negativi).

Dopo aver calcolato la DA è semplicissimo calcolare anche la DR, essa è infatti pari alla **DA meno la Potenzialità** di ciascuna scuola nella Categoria Funzionale di cui fa parte l'incantesimo.

In pratica, gli incantesimi che producono gli stessi effetti hanno la stessa difficoltà assoluta (**DA**) in tutte le scuole, ma le difficoltà relative (**DR**) possono essere molto diverse.

Riassumendo, la DA di un incantesimo è data da:

$$DA = DT + DB + \text{Modificatori Standard}$$

Mentre la DR è uguale a:

$$DR = DA - \text{Potenzialita}$$

della Scuola utilizzata.

6.4.7 Riduzione del Tempo di Lancio

È possibile ridurre il Tempo di Lancio (TL) necessario per attivare l'incantesimo. In tal caso il Tiro sull'abilità Magica per il lancio dell'incantesimo sarà penalizzato di un malus di **-5 per ogni round in meno** rispetto al Tempo di Lancio previsto. Perciò se si vuole lanciare un incantesimo che necessita di un TL di 3 round in 1 round, si avrà un malus pari a -10. DA, DR e tutti gli altri parametri dipendenti da esse rimangono inalterati.

6.4.8 Il Differimento

È possibile posticipare il momento dell'attivazione dell'incantesimo e farlo coincidere con un evento particolare a scelta dell'usufruttore.

Per fare ciò il Tiro sull'abilità Magica viene penalizzato di un **malus di -10** al momento del lancio. Il consumo dei PM, dei PF e dei PE va applicato al momento del lancio dell'incantesimo e non della sua attivazione.

L'attivazione dell'incantesimo avviene all'inizio del Round in cui l'evento si verifica.

L'evento può consistere in una **manifestazione di volontà** dell'usufruttore o di un altro essere scelto dall'usufruttore, **in un gesto**, o nel **verificarsi di determinate condizioni** anche indipendenti dalla sua volontà.

L'usufruttore, rendendo un incantesimo differito, perderà inoltre un numero di **PE permanenti pari ad 1/10 dei PE necessari al lancio** dell'Incantesimo, fino al momento dell'attivazione dell'incantesimo.

Se il mago muore, l'incantesimo differito si dissolve senza effetti.

6.4.9 Indovinare un incantesimo

Un mago può riuscire ad indovinare in 1 round quale sarà l'effetto dell'incantesimo che un altro



RADIX MALORUM

mago sta pronunciando. Per fare ciò è necessario realizzare **un tiro sulla Scuola** a cui appartiene l'incantesimo da indovinare ad una **difficoltà pari alla DR** dello stesso. Il mago può compiere senza malus altre azioni nello stesso round.

Un mago che abbia almeno **VAL 1** in una scuola di magia è in grado di capire immediatamente se un incantesimo pronunciato da un altro appartenga o meno a quella scuola.

Un mago che ha **VAL 0** nell'abilità Magica corrispondente ad una Scuola di Magia **non può tentare di indovinare** gli incantesimi di quella Scuola.

Gli incantesimi delle liste sono individuabili effettuando un tiro su un'abilità magica qualsiasi a scelta del giocatore.

Se il tiro fallisce l'incantesimo non viene individuato. Un fallimento catastrofico (1 col dado) fa scambiare l'incantesimo per un altro. Il Master può determinare "l'entità della svista" rifacendosi al Fallimento catastrofico per gli Incantesimi a pagina 154.

6.4.10 Annnullare un incantesimo

Per annullare un incantesimo occorre effettuare un **controincantesimo**. Il controincantesimo è a tutti gli effetti un incantesimo che ha **la stessa DA, lo stesso tipo e la stessa CATEGORIA FUNZIONALE dell'incantesimo da annullare**. Può però appartenere ad un'altra scuola: in quel caso la sua DR dovrà essere ricalcolata in base alle Potenzialità della Scuola utilizzata dal mago che effettua il controincantesimo.

Il controincantesimo viene lanciato con un tiro sull'abilità magica, se questo ha successo il controincantesimo annulla gli effetti del precedente incantesimo.

Possono essere lanciati controincantesimi solo su incantesimi che hanno durata non immediata, a concentrazione o permanente.

Il fallimento del controincantesimo ha le stesse modalità e gli stessi effetti del fallimento dei normali incantesimi.

Il consumo del controincantesimo in PM, PF, PE e il Tempo di Lancio, sono pari a quelli di un incantesimo normale di pari DR.

6.4.11 Apprendimento degli incantesimi e ricerca magica

Si attribuisce **un bonus al lancio degli incantesimi se li si studia**.

Un incantesimo può essere:

6.4. COSTRUIRE GLI INCANTESIMI

Studiato da un libro o insegnato

In tal caso viene conferito al tiro per il lancio dell'incantesimo un bonus normalmente **compreso tra +1 e +10**, a seconda della qualità del libro.

Questo bonus viene detto **Bonus Libro (BL)**. Lo studio del libro richiede un numero di ore pari alla DR dell'incantesimo.

Per verificare l'apprendimento il Master effettua un tiro "nascosto" sulla abilità nella Scuola di Magia del personaggio (aggiungendo al tiro il BON INT e il BL): ottenendo un punteggio maggiore o uguale alla DR l'apprendimento ha successo; se l'apprendimento fallisce, il bonus per quell'incantesimo cambia di segno, diventando un malus.

Se l'incantesimo viene insegnato, al tiro di verifica dell'apprendimento **si somma il bonus dell'abilità Insegnare** del maestro (da +1 a +5 secondo la tabella Specializzazioni).

Insegnando un incantesimo si conferisce a chi apprende un bonus pari (o, a scelta, inferiore) a quello "posseduto".

Studiato con ricerca

Viene conferito un bonus al lancio dell'incantesimo pari a +1 per ogni 20 ore di ricerca $-2 \times BON INT$.

Il Bonus dato dalla ricerca magica è cumulativo fino a un massimo di +10, quindi una ricerca può essere iniziata, interrotta, poi ripresa in seguito per ottenere nuovi punti di bonus.

Per scrivere l'incantesimo su un libro è necessario il doppio del tempo. Il libro può essere ceduto ad altri, e conferisce, se studiato, un bonus pari a quello della ricerca, meno 2.

È possibile "proseguire" lo studio di un incantesimo imparato da un libro per "migliorare" il libro, a patto che il bonus totale non superi +10. In entrambi i casi, al termine di ogni sessione di ricerca bisogna effettuare un Tiro per l'apprendimento analogo a quello illustrato precedentemente.

Il successo del Tiro conferisce il bonus dovuto allo studio. Il suo fallimento indica che la ricerca o lo studio devono essere ripetuti.

Il test consiste nel lancio effettivo dell'incantesimo, scommessa al tiro del dado il bonus della ricerca.

Il fallimento del test è soggetto alle regole standard del fallimento del lancio dell'incantesimo.

N.B. Ogni incantesimo è caratterizzato da





CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

tutti suoi parametri, che concorrono a determinare DT, DB e Modificatori Standard. Cambiarne anche uno soltanto comporta la realizzazione di un incantesimo differente e quindi la ricerca deve ripartire da zero

I Valori specificati nel calcolo della DA si devono però considerare come valori massimi. Al momento del lancio dell'incantesimo il mago può decidere di **limitarne** gli effetti a piacimento riducendo i valori, senza che il suo sia considerato un nuovo incantesimo. Il consumo di PM, PF, PE, e il TL però non si riducono.

Per costruire un incantesimo (con ricerca o improvvisazione) l'adepto deve conoscere **tutti** i modificatori che fanno parte dell'incantesimo stesso.

Per lanciare un incantesimo studiato da un libro l'adepto può non conoscerne tutti i modificatori, ma in tal caso non riceverà dal Master Bonus all'Utilizzo, e non può effettuare ulteriori ricerche.

6.4.12 Bonus all'Utilizzo

Chi utilizza un incantesimo ripetutamente, con successo e fruttuosamente, riceverà dal Master dei bonus al lancio fra loro cumulabili fino ad un massimo di +10.

N.B. I bonus dello Studio dai Libri (BL), Studio con Ricerca (BR) e Utilizzo (BU) sono fra loro cumulabili, fino ad un massimo di +30

6.4.13 Incantare oggetti

Un oggetto normale può essere reso magico “installandovi” degli incantesimi. L'oggetto deve essere in grado di contenere PE per far partire gli incantesimi, e deve essere quindi parzialmente o totalmente costituito da materiale in grado di conservare i PE.

Il tempo necessario per incantare un oggetto è pari a 30 ore di ricerca ($-2 \times BON\ INT$) per ogni punto di DR dell'incantesimo.

Se l'incantesimo è già stato ricercato, studiato, insegnato, utilizzato con successo, cioè si hanno dei BR, BL, BU, al numero di ore necessarie ad incantare l'oggetto vanno sottratte 10 ore per punto di Bonus.

Comunque, in nessun caso si può scendere sotto le 20 ore totali di ricerca.

Il mago che incanta l'oggetto sceglie anche il modo di attivare gli incantesimi. Tipicamente, basta un TV a difficoltà 10 tenendo in mano l'oggetto magico.

Nel momento in cui viene innescato l'incantesimo installato nell'oggetto magico, questo si svuota dei PE dell'incantesimo, recuperandoli al ritmo di 4 all'ora. L'incantesimo si attiva sempre in un round.

Ogni oggetto magico può essere incantato con più incantesimi. È necessario però che il numero dei PE totali contenuti nell'oggetto sia maggiore o uguale del totale dei PE richiesti dagli incantesimi. Per inserire più “cariche” dello stesso incantesimo non è necessario ripetere la ricerca. È sufficiente investire 1 ora per ogni punto di DR dell'incantesimo e accertarsi che il numero di PE sia sufficiente. Il procedimento deve essere ripetuto per ognuna delle “cariche”.

Al termine del procedimento si deve effettuare la verifica di buona riuscita: l'incantamento ha avuto successo se un tiro sulla Scuola di magia + BR, BL, BU, eguaglia o supera la DR dell'incantesimo.

L'incantesimo potrà essere lanciato nuovamente solo dopo che l'oggetto ha recuperato per intero i PE spesi, destinati a quella particolare “carica”.

N.B. I PE possono essere reintegrati nell'oggetto anche col procedimento di controllo dei venti della terra e successivo scaricamento all'interno dell'oggetto

ESEMPIO 131

Edwig Than Lufthas, elfo Umbra esperto di Stregoneria (14), vuole incantare il suo bastone di legno con: 2 Incantesimi di “Freccia Incantata” (Attacco/Danno minato), che ha DA=25, quindi DR=25-9=16, PE=25. 1 Incantesimo “Volare” (Alterazione/Spostamento 3D) che ha DA=40, quindi DR=40-20=20, PE=40.

In “Volare” Edwig ha già un bonus di +3 dovuto a ricerca magica precedente e utilizzo frequente dell'incantesimo, mentre non conosce “Freccia Incantata”.

Edwig ha 20 in INT, quindi il bonus INT è +5, e perciò, per ogni punto di DR, gli servono 20 ore. In totale il bastone deve contenere 25 (primo dardo) +25 (secondo dardo) +40 (volare)=90 PE. Edwig traffica un po' per mercati, infine spende tutti i suoi risparmi per comprare un frammento di scaglia di drago capace di inglobare 90 PE. Inserisce quindi il frammento nel pomello del bastone. Per incantare il bastone inserendoci il primo dardo sono necessarie quindi 16×20 ore=320 ore, cioè poco più di un mese di lavoro. Al termine del lavoro il bastone viene collaudato. Edwig tira e ottiene un 5. La ricerca ha avuto successo perché 14 (Scuola) +5 (Dado) = 19, che è maggiore della DR. Edwig decide che il primo dardo parte puntando il bastone verso l'obiettivo e gridando “Fuori uno!”.

Per incantare il secondo dardo, che è uguale al primo, bastano 16 ore e un nuovo tiro, che Edwig realizza senza difficoltà (con un 8). Nel giro di meno di 2 giorni anche il secondo incantesimo è installato nel bastone. Edwig decide che il secondo dardo parte puntando il bastone verso l'obiettivo e battendo il piede destro per terra. In questo modo può lanciare i due dardi contemporaneamente. Chiunque entrasse in possesso del bastone





RADIX MALORUM

dovrebbe conoscere questi metodi per poter utilizzare gli incantesimi.

Per il Volare sarebbero necessarie 20×20 ore = 400 ore, ma avendo già un bonus di +3, ne servono $10 \times 3 = 30$ in meno: in totale 370 ore (altre cinque settimane abbondanti). Al termine della procedura Edwig "tira" e ottiene un 4. $14+4=18$, che è minore di 20.

L'inserimento di "Volare" sul bastone fallisce. Le 370 ore sono state "sprecate". Edwig, frustratissimo, tenta di ripetere l'esperimento.

Dopo altre 370 ore di lavoro, tira ottenendo 12. $14 + 12 = 26$, che è maggiore di 20. Stavolta sul bastone c'è l'incantesimo. Edwig decide che il modo di attivare l'incantesimo consiste, semplicemente, nel concentrarsi (TCONC a 20).

6.4.14 Armi Magiche

Per Arma Magica, o Arma Incantata, si intende un'arma sulla quale sia stato installato almeno un incantesimo di qualunque DR.

6.5 Alterazione

Questa categoria include tutti gli incantesimi che permettono di muovere o modificare oggetti, esseri e persone variandone le capacità, senza infliggere direttamente danni o produrre meccanismi di difesa (armature, cura di ferite, ecc.).



N.B. Il Master deve classificare gli incantesimi volti a infliggere danni diretti (o quasi) nella categoria funzionale Attacco, e gli incantesimi atti a produrre armature e difese nella categoria funzionale Difesa.

Il fallimento catastrofico specifico di questa categoria consiste nei fallimenti automatici dei TP, dei TR e dei TV, nell'inversione del segno delle variazioni (ad es. da un bonus di +3 si passa ad un malus di -3), nella ribellione delle creature create; in genere all'inversione degli effetti dell'incantesimo.

6.5.1 Tipi di Alterazione

Creazione oggetti

Possono essere creati dal nulla oggetti di forma, dimensioni, complessità variabile, anche organici ma non animati.

Al termine della durata dell'incantesimo l'oggetto creato scompare.

Se un oggetto creato permanentemente viene distrutto (es. bruciato o mangiato), i PE permanenti vengono persi definitivamente.

6.5. ALTERAZIONE

Il cibo e le bevande, per poter nutrire, devono essere creati permanentemente.

Con un TOSS pari alla DB+10 chiunque potrà identificare l'oggetto come il prodotto di un incantesimo.

DT= 19

DB= 1 punto ogni 30 kg di Massa Non vivente
+ Complessità

ESEMPIO 132

Maya deve attraversare un lago e decide di creare una zattera. La DT è pari a 19, la DB è da calcolare nel modo seguente: la zattera pesa circa 100 kg. Sono necessari perciò 4 punti (1 ogni 30 kg). La complessità della creazione è stabilita dal Master nella misura di 5 (oggetto semplice fatto di legno e corda e poco lavorato). La DB ammonta a $4+5=9$. I modificatori sono invece dati da: tempo stimato da Maya per l'utilizzo della zattera e cioè 15 minuti (0 fino a 3 minuti, 1 per ogni 4 minuti per i 12 minuti successivi = 3 punti). La zattera si materializza ad 1 metro (0 punti per la gittata). Il target è uno (1 oggetto=2 punti). La DA è quindi pari a: $19 (DT)+9 (DB)+5$ (modificatori) = 30



Creazione esseri Viventi

Gli esseri viventi creati non sono vincolati in alcun modo al loro creatore, il quale viene da loro visto come un padre.

Gli incantesimi che trasformano oggetti in esseri viventi rientrano in questa categoria.

Gli esseri viventi creati non possono procreare.

La creazione di un essere vivente è sempre permanente; la durata dell'incantesimo non deve essere calcolata. La perdita dei PE permanenti deve comunque essere calcolata, e i PE permanenti non potranno più essere recuperati.

In questa categoria rientra anche l'animazione di oggetti non viventi non dotati di poteri magici.

Le caratteristiche non possono avere valori minori di 1 e maggiori della DB dell'incantesimo + 5.

Le caratteristiche da considerare sono le 8 primarie; la CON dell'essere creato è 0.

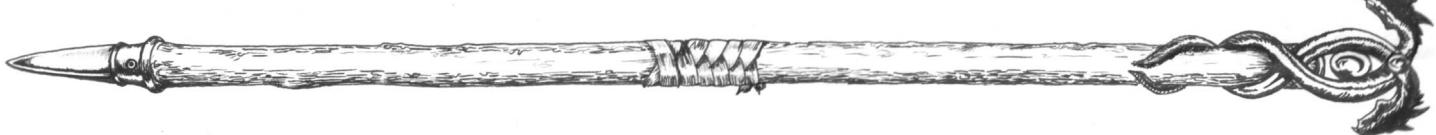
DT= 29

DB= 1 punto ogni 30 kg di Massa Vivente
+ 1 punto ogni 4 Punti Caratteristica

ESEMPIO 133

Mothra ha necessità di una cavalcatura e decide di creare un fortral. La DT è 29, la DB è così calcolata: poiché il fortral pesa circa 180 kg sono necessari 6 punti (1 ogni 30 kg). Inoltre Mothra vuole attribuire al fortral 52 punti caratteristica, che comportano una spesa di 13 punti (1 ogni 4 punti caratteristica, $52/4=13$).





CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

La DB ammonta a $6+13=19$. I modificatori sono: 1 target (1 animale creato) = 2 punti. La DA è pari a 29 ($DT + 19 (DB) + 2 (\text{Modificatori}) = 50$)

Spostamento

Permette lo spostamento visibile degli oggetti con traiettorie variabili e sotto il controllo del mago. Si può far sì che lo spostamento rientri sotto il controllo dell'essere su cui viene fatto l'incantesimo.

Gli oggetti spostati magicamente vengono usati dal mago con le sue normali abilità (ad esempio, un carro spostato magicamente va guidato dal mago con la sua abilità Guidare Carri), armi comprese. Il Danno determinato da oggetti che si classificano tra le Armi Occasionali (AO) è stabilito dal Master.

Ai Danni eventualmente determinati da armi e oggetti in movimento si somma il BON FOR degli oggetti. La FOR degli oggetti spostati è pari alla DB dell'incantesimo.

Gli oggetti si possono far muovere su un piano, in alto e in basso (come nella levitazione) o combinando i due movimenti per ottenere uno spostamento su 3 dimensioni.

Il mago perde il controllo sul target spostato se questo scompare dalla sua vista. In tal caso l'oggetto interrompe il suo movimento, bloccandosi.

Il mago può, al momento dell'incantesimo, "cedere" (senza poterlo riprendere in seguito) il controllo dell'oggetto a chiunque si trovi ad una distanza massima pari alla gittata.

DT= 16 (Spostamento sul piano)

DT= 17 (Spostamento verticale)

DT= 19 (Spostamento su 3 dimensioni)

DB= 1 punto ogni 30 kg di Massa Vivente
+ 1 punto ogni 100 kg di Massa Non vivente
+ 1 punto ogni 10 km/h di Velocità

ESEMPIO 134

Toshi deve attraversare un burrone alto 60 m e decide di farlo volando (spostamento in 3d). La DT è 19. La DB è pari a 3 (poiché Toshi pesa 70 kg) + 1 (l'equipaggiamento di Toshi, che pesa meno di 100 kg!) + 1 (Toshi decide di spostarsi a 10 km/h). La DB è perciò pari a $3+1+1=5$. I modificatori sono: 1 target (Toshi) +2; gittata nulla (a contatto) -1; durata (fino a 3 minuti) +0. La DA ammonta a 19 (DT) + 5 (DB) +1 (Modificatori) = 25



Teletrasporto

Per il teletrasporto (trasferimento a distanza immediato) è necessario conoscere o indicare con precisione il punto di arrivo.

Il target soggetto per la prima volta ad un teletrasporto deve effettuare un TP pari a 25 o restare shockato (-10 su tutti i tiri) per 1d6 di minuti.

Esistono tre tipi di teletrasporto (con diverse DT) che hanno la stessa DB.

DB= 1 punto ogni 30 kg di Massa Vivente
+ 1 punto ogni 100 kg di Massa Non Vivente
+ 5 punti ogni potenza di 10 della Distanza
di Spostamento in m

Teletrasporto Standard

Il target può essere trasportato in un punto conosciuto dal mago, ad esempio un posto che il mago ha visitato. Il target, può subire danni a discrezione del Master qualora nel luogo di arrivo ci siano ostacoli o pericoli. Non si può teletrasportare un target contro la sua volontà.

DT= 19

Teletrasporto Intelligente

Con un incantesimo più difficile si può creare un teletrasporto "intelligente" che inibisce tali danni trasportando il target nel luogo sicuro più vicino al punto designato.

DT= 24

Teletrasporto Semintelligente

Si può costruire un incantesimo "semintelligente", che inibisce i danni, in cambio di una limitazione stabilita dal giocatore e dal Master o dal regolamento (es. ci deve essere un oggetto di proprietà del mago nel punto di arrivo, ecc.).

Se nel punto di arrivo il target può subire danni, egli viene trasportato nel luogo sicuro più vicino al punto designato oppure può decidere che il teletrasporto non funzioni affatto.

DT= 21

ESEMPIO 135

Gopher vuole teletrasportare Sarah alla di lei residenza, pur non essendoci mai stato.

La DB è: +2 (Sarah pesa meno di 60 kg) +1 (equipaggiamento di Sarah) +20 (la casa di Sarah dista 10 km = 10.000 metri cioè 4 zeri dopo l'uno, quindi $4 \times 5 = 23$).

I **modificatori** da calcolare sono: +2 (1 target: Sarah); -1 (gittata nulla). Se Gopher utilizzasse un teletrasporto standard, la DT sarebbe pari a 19 e la DA pari a 19 (DT) + 23 (DB) +1 (Modificatori) = 43. La materializzazione nella casa sarebbe però casuale, per cui Sarah potrebbe trovarsi a 6 metri dal pavimento oppure materializzarsi all'interno di un oggetto subendo i conseguenti danni.

Se utilizzasse un teletrasporto intelligente, la DT sarebbe 24 e la DA $24+23+1=48$; la materializzazione sarebbe al livello del pavimento e in un luogo sicuro.





RADIX MALORUM

Se utilizzasse il teletrasporto semintelligente, questo funzionerebbe come quello intelligente a patto che nell'abitazione di Sarah ci sia, per esempio, un oggetto precedentemente toccato da Gopher (ad. Es. un vaso regalato da Gopher a Sarah anni prima). In questo caso la DT è 21 e la DA è $21+23+1=45$

Modifica dell'anatomia

Le parti del corpo di un essere possono essere variate per modificare o creare organi che svolgono funzioni particolari (branchie, ali, ecc.).

La modifica dell'anatomia non può infliggere danni al target, nemmeno indirettamente.

Se il target non è predisposto (non conosce gli effetti dell'incantesimo) deve effettuare un TP a difficoltà pari alla DB + 10 o restare shockato (-10 a tutti i tiri) per 1d6 minuti.

Se la trasformazione implica anche una variazione delle dimensioni, si deve sommare anche la difficoltà di base della variazione come per Variazione delle Dimensioni.

DT= 15

DB= 1 punto ogni 30 kg di Massa Vivente
+ Complessità
+ 2 punti ogni unità di Fattore Dimensione

ESEMPIO 136

Fletcher si trova in una grotta la cui unica uscita è un sifone colmo d'acqua, egli ritiene opportuno, per evitare rischi inutili, di dotarsi di un paio di branchie per poter respirare sott'acqua.

La DT dell'incantesimo è 15, la DB è data da: 1 (massa vivente coinvolta inferiore a 30 Kg) +10 (complessità del nuovo organo)=11.

I modificatori da calcolare sono: +2 (1 target: Fletcher), -1 (gittata nulla) +5 (Fletcher intende mantenere l'incantesimo a concentrazione) =6. La DA è pari a: 15 (DT) +11 (DB) +6 (modificatori)=32

Modifica dell'anatomia per generare armi o Aumento del danno delle armi

Le parti del corpo dei viventi possono esser modificate per produrre armi o rendere più efficaci gli attacchi a mani nude (CAC).

Le armi così ottenute vengono utilizzate come armi normali, con le normali Abilità di Combattimento.

Se un arto del target viene modificato per ottenere un'arma da utilizzare con un'abilità diversa da CAC, al danno inflitto dall'arma **non si deve sommare il danno base di CAC**.

Con lo stesso tipo di incantesimo si può **aumentare** il danno inflitto da armi esistenti.

DT= 20

6.5. ALTERAZIONE

DB= 1 punto ogni 30 kg di Massa
+ 5 punti per ogni d6 di Danno che l'arma può infliggere

ESEMPIO 137

Turok si trova a combattere a mani nude contro una guardia vescovile. Decide di modificare l'anatomia del suo braccio per dotarlo di una escrescenza ossea da utilizzare come una spada. La DT è pari a 20. La DB è pari a: 1 (massa vivente entro i trenta Kg) +15 (3d6 di danno, 5 per ogni d6) =16. I modificatori sono: +2 (1 target: Turok), -1 (gittata nulla). La DA ammonta a: 20 (DT) +16 (DB) +1 (modificatori)=37. Mentre l'incantesimo è attivo, il braccio di Turok infligerà il danno di una spada, utilizzata con l'Abilità di Combattimento ATL



Variazione proprietà fisiche

Le proprietà fisiche degli oggetti e degli esseri (peso, colore, densità, trasparenza, durezza, ecc.) possono essere variate **senza cambiamento di forma e di dimensioni**.

Se un target assume una consistenza che impedisce di essere attaccato fisicamente, lo stesso target non potrà attaccare né utilizzare poteri magici o incantesimi mentre si trova nello stato alterato.

DT= 15

DB= 1 punto ogni 30 kg di Massa Vivente
+ 1 punto ogni 100 kg di Massa non vivente
+ Complessità

ESEMPIO 138

Bownlar decide di evadere dalla cella in cui è stato rinchiuso assumendo forma gassosa. La DT è 15. La DB è pari a: 3 (massa vivente 90 Kg: Bownlar), +1 (massa non vivente fino a 100 Kg: l'equipaggiamento) +10 (complessità della forma gassosa)= 14. I modificatori sono: +2 (1 target: Bownlar) +2 (durata 11 minuti) -1 (gittata nulla)=3. La DA è: 15 (DT) +14 (DB) +3 (modificatori)= 32



Variazione caratteristiche fisiche

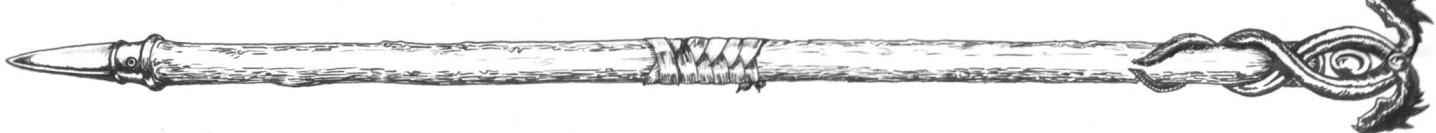
Apporta variazioni a una o più caratteristiche fisiche (**FOR, COS, AGI, OSS, BEL**) in aumento o in diminuzione per un totale di Punti Caratteristica indicato nella DB.

Può essere effettuata una sola variazione per volta sulla stessa caratteristica.

N.B. Il Master può lasciare la possibilità al giocatore di variare anche INT e CONC, impedendo però (per ragioni di giocabilità) di rendere permanenti queste variazioni.



DT= 19



CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

DB= 6 punti ogni Punto Caratteristica di variazione

ESEMPIO 139

Alvin desidera analizzare accuratamente l'ambiente circostante e decide di incrementare la sua OSS di 3 punti. La DT è 19. La DB è: 18 (6x3 punti variazione caratteristica)= 18: I modificatori sono: +2 (1 target: Alvin) -1 (gittata nulla)= 1. La DA è: 19 (DT) +18(DB) +1 (modificatori)= 38



Variazione di abilità fisica

Consente di modificare un'abilità che **non** sia basata su INT, CON o CONC con un bonus o un malus. Il numero dei punti variazione abilità necessari per incrementare (o decrementare) di 1 il TOT dell'abilità è pari alla difficoltà (D1, D2, D3) dell'abilità da variare. Può essere effettuata una sola variazione alla volta sulla stessa abilità.

Le Abilità di Combattimento si devono considerare a D2 invece che D1. Ogni punto di variazione di abilità di combattimento farà aumentare di 2 punti la DB.

DT= 18

DB= 1 punto ogni Punto Abilità di variazione

ESEMPIO 140

Elween vuole vincere assolutamente la gara di tiro al bersaglio organizzata nella sua cittadina. Decide di incrementare il VAL di ADT di 5 punti. La DT è 18. La DB è: 10 (2x5 punti variazione abilità)= 10. I modificatori sono: +2 (1 target: Elween), -1 (gittata nulla) +3 (durata 15 minuti)= 4. La DA è pari a: 18 (DT) +10 (DB) +4 (modificatori) = 32



Variazione delle dimensioni

Le dimensioni di uno o più target possono essere variate in aumento o in diminuzione di un Fattore Dimensione (FD) specificato e maggiore di 1. In aumento di dimensioni, la perdita di AGI per gli esseri è uguale a $-5 \times (FD-1)$; il guadagno in FOR e COS è uguale a $+3 \times (FD-1)$.

Per la diminuzione di dimensioni si guadagna $+5 \times (FD-1)$ punti in AGI e si perdono $-3 \times (FD-1)$ punti in FOR e COS. PV, RES e PF cambiano di conseguenza, fino ad un minimo di 0.

DT= 17

DB= 2 punti ogni unità di Fattore Dimensione
+ 1 punto ogni 30 kg di Massa Vivente
+ 1 punto ogni 100 kg di Massa Non Vivente

ESEMPIO 141

Paddy vuole intimorire suo fratello diventando 2 volte



più grosso. La DT è 17. La DB è pari a: 4 (2x2 unità di FD) +2 (60 Kg d massa vivente: Paddy pesa 57 Kg)= 6.

I modificatori sono: +2 (1 target: Paddy) -1 (gittata nulla)= 1. La DA è pari a: 17 (DT) +6 (DB) +1 (modificatori)= 24. La sua AGI diminuisce di $5 \times (2 - 1) = 5$ punti, la sua FOR e la sua COS aumentano di 3 punti

Altri tipi di alterazione

La magia di Alterazione è quella che presenta più sfumature, perciò risulta difficile catalogare tutti i tipi di incantesimo di questa classe. In tali casi deve intervenire il Master per assegnare un valore di DB e uno di DT, basandosi comunque sugli altri tipi di alterazione. Il resto dei calcoli viene effettuato di conseguenza.

6.5.2 Spiegazione dei parametri della DB

Complessità

È un numero determinato dal Master che indica quanto è "complicato" l'oggetto da modificare o da creare o quanto è "radicale" la trasformazione.

Ad esempio: vale 1 nel caso della creazione di oggetti di forma semplice fatti di un solo materiale come un cubo di ferro o una pozza d'acqua, 5 per oggetti semplici composti da più materiali (ad esempio una sella rudimentale con finimenti) o per oggetti di un solo materiale ma di forma più complessa (ad esempio un grimaldello), 10 in caso di oggetti complessi contenenti meccanismi o di forma particolare (clessidre, sculture grezze), 15 per macchine complete, oggetti artistici, sculture molto dettagliate.

Nel cambiamento delle proprietà fisiche specifica "quanto" si trasforma il target: il cambiamento di colore ha complessità 1, quello di odore ha 2; quello di consistenza (come Forma Aria di Elementalismo) ha 10 ecc. Così pure per le trasformazioni anatomiche: 1 cambia la "rugosità" della pelle; 5 attribuisce agli organi nuove proprietà come impermeabilità della pelle ecc., 10 crea nuovi organi (ali, branchie, tentacoli, braccia, ecc.) 15 può cambiare completamente la forma del target (es. trasforma un uomo in un delfino o in un grosso uccello) senza cambiarne dimensioni e massa.

Fattore di dimensione (FD)

È il moltiplicatore o divisore delle dimensioni originarie. Per raddoppiare o dimezzare le dimensioni di un target il Fattore di Dimensione è 2. Per ingrandire o rimpicciolire un oggetto 3



volte si applica un Fattore di Dimensione pari a 3, e così via. Il Fattore di Dimensione deve essere intero e maggiore di 1.

Punti variazione caratteristica

È il numero di punti totali di variazione dei valori delle caratteristiche del target.

Per esempio: per costruire un incantesimo che conferisce +2 al CAR e +4 alla BEL occorrono 6 punti variazione Caratteristica. Per costruire un incantesimo che diminuisce di 2 punti la FOR e di 2 punti la COS occorrono 4 punti variazione Caratteristica.

Punti variazione abilità

Determina l'ammontare delle variazioni in aumento o in diminuzione al punteggio di una abilità. Il numero dei punti variazione abilità necessari per incrementare (o decrementare) di 1 il TOT dell'abilità è pari alla difficoltà dell'abilità da variare. Per conferire +5 (o -5) ad una abilità a D1 sono necessari 5 punti; per conferire +10 (o -10) ad una abilità a D3 sono necessari 30 Punti Variazione Abilità.

N.B. Ricordiamo che le Abilità di Combattimento fanno aumentare di 2 punti la DB per ogni punto di variazione; vanno quindi trattate come se avessero codice di difficoltà D2

Massa vivente

Determina il peso massimo in kg dei target viventi (o delle parti di essi) sottoposti all'incantesimo.

Massa non vivente

Determina il peso massimo in kg dei target non viventi (oggetti inanimati) soggetti all'incantesimo. Include vestiti ed equipaggiamento.

Distanza massima teletrasporto

Per gli incantesimi di teletrasporto specifica la distanza massima dello spostamento dal punto in cui viene lanciato l'incantesimo.

La distanza massima deve essere una potenza di 10, cioè 1, 10, 100, 1000, 10000 ecc. metri. Nei calcoli viene usata la potenza, cioè:

0 per 1 metro
1 per 10 metri
2 per 100 metri

3 per 1000 metri ...

6 per 1000 km ...

In pratica, si conta il numero di zeri che seguono l' "1" nella distanza in metri.

6.5.3 Modificatori Standard

Durata

Specifica la durata dell'incantesimo, cioè il periodo di tempo durante il quale l'alterazione ha effetto.

Non si conteggia nel teletrasporto, che ha sempre durata zero.

Gittata

Indica la distanza iniziale massima del target dal mago. Per gli incantesimi di spostamento non indica la portata massima dello spostamento: se il mago vuole spostare di 100 metri un oggetto che si trova ad 1 metro da lui, la gittata è 1 metro (100 metri è la lunghezza dello spostamento).

Campo

Definisce il numero di oggetti (viventi o non viventi) soggetti all'incantesimo, o l'area entro la quale l'incantesimo inizia il suo effetto.

Tiro Resistenza

Se il target è un essere vivente può resistere all'incantesimo. Dove non specificato, il target che non intende sottoporsi volontariamente all'incantesimo deve effettuare un TR a difficoltà pari DB + 10. È possibile aumentare la difficoltà del TR con un bonus fino a +5 (o diminuirlo fino a -5) aumentando la difficoltà dell'incantesimo (o diminuendola) di 1 punto ogni +1 di bonus (o -1 di malus).

6.5.4 Note

Le alterazioni dello stesso tipo non sono cumulabili, e i valori vanno sempre calcolati sulle caratteristiche di base dei target.

6.6 Attacco

Questa categoria comprende tutti gli incantesimi che infliggono danni diretti ai target. Il Fallimento Catastrofico specifico porta il mago a subire il danno dovuto al suo incantesimo e ad accorciare la gittata di questo a 0.



CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

6.6.1 Tipi di Attacco

Danno netto

I target dell'incantesimo perdono un numero di Punti Vita, Punti Fisico o Punti Mente pari al risultato del tiro di un numero di dadi stabilito e conteggiato nella DB. Il mago sceglie se agire su PV, PF, PE o PM al momento di creare l'incantesimo.

I Punti Vita persi non sono localizzati e non sono limitati dalle armature. Alcuni incantesimi di difesa possono invece proteggere il bersaglio parzialmente o totalmente.

La realizzazione di un TR ad una difficoltà pari alla *DB* + 10 consente al bersaglio di subire solo la metà dei danni (le protezioni magiche devono essere conteggiate prima di dimezzare).

L'incantesimo infligge danni addizionali se l'entità del danno è sufficiente a produrli, esattamente come avverrebbe se il danno fosse stato provocato da qualsiasi altro colpo.

DT= 21

DB= 2 punti ogni D6 PV di danno

ESEMPIO 142

Mongan vuole attaccare un gruppo di briganti che si stendono davanti a lui con una sfera di elettricità che parte dal suo corpo e colpisce tutti coloro che gli stanno davanti.

La DT è pari a 21; la DB è pari a 12 (2 x 6d6 di danno) = 12, i Modificatori sono: +3 (Gittata 10 m) + 4 (Campo d'azione 4 metri di raggio) +3 (Azione lungo la gittata). La DA è pari a 21 (DT) + 12 (DB) + 10 (Modificatori) = 43

ESEMPIO 143

Tom vuole che chiunque oltrepassi l'uscio della sua camera da lì a 19 minuti subisca danno a causa di una fiammata. La DT è 21, la DB è pari a 6 (2x 3d6 PV di danno) = 6, i Modificatori sono: +1 (Campo d'azione 1 metro di raggio) +4 (Perché l'area di danno perdura per 19 minuti). La DA è pari a 21 (DT) + 6 (DB) + 5 (Modificatori) = 32

Danno mirato

L'incantesimo colpisce esattamente come un attacco fisico, con una base di TPC e un valore di Danno.

Può infliggere danni da Botta, Taglio o Punta e danni addizionali. Le armature e gli scudi limitano il danno.

L'attacco mirato a una parte del corpo si può portare soltanto se l'incantesimo è diretto ad 1 solo target; in caso contrario il Master determinerà per ognuno dei target colpiti la parte del corpo

danneggiata mediante l'uso del "Fantoccio" (vedi pagina 128).

La vittima può "Schivare" l'incantesimo come se fosse un normale proiettile lanciato con un attacco da ADT.

Se la base TPC è 0, la gittata deve essere nulla (a contatto). Per infliggere il Danno, in questo caso, il mago deve realizzare un TPC usando la sua abilità CAC.

DT= 5

**DB= 5 punti ogni D6 PV/PSC di danno
+ 1 punto per ogni punto di TPC base**

ESEMPIO 144

Zoran vuole colpire un cinghiale, destinato al suo piatto, alla testa. Decide così di scagliargli un dardo. La DT è 5, la DB è 10 (5x 2d6 PV/PSC di danno) +15 (Base TPC) = 25, i modificatori sono: +2 (1 target: il cinghiale) +3 (Gittata 10 metri). La DA è pari a 5 (DT) + 25 (DB) + 5 (Modificatori) = 35



Stordimento

Il target che fallisce il TR non può eseguire alcuna azione nel round in corso e in quello successivo.

DT= 9

DB= Difficoltà del TR

ESEMPIO 145

Noit vuole stordire 5 rapinatori che accerchiano lui e i suoi compagni per poter così fuggire. La DT è 9, la DB è pari a 20 (difficoltà del TR scelta da Noit), i Modificatori sono: +1 (Gittata 4 metri) +6 (Campo d'azione 1d6 target). La DA è pari a 9 (DT) + 20 (DB) + 7 (Modificatori) = 36



Morte

I PV dei target passano automaticamente a 0 e le attività vitali dei target stessi cessano immediatamente senza che vengano prodotte lesioni (perdita PSC).

Se il target realizza un TR a difficoltà decisa dal mago, l'incantesimo non ha effetto. All'aumentare della difficoltà del TR, naturalmente, la DB aumenta di conseguenza.

L'incantesimo è reversibile con un controincantesimo specifico o, a scelta, con un incantesimo di Resurrezione.

Applicando il modificatore Azione nel Tempo si possono infliggere malattie mortali (o simili) producendo anche lesioni fisiche. Le malattie possono comunque essere curate durante il loro corso.

**DT= 18****DB= Difficolta del TR****ESEMPIO 146***Kayo vuole uccidere una tigre stando a debita distanza.**La DT è pari a 18, la DB è pari a 25 (Difficolta del TR), i Modificatori sono +2 (1 target, la tigre) +2 (Gittata 7 metri). La DA è 18 (DT) + 25 (DB) + 4 (Modificatori) = 47***ESEMPIO 147***Shel vuol far ammalare il suo rivale in amore di una malattia mortale.**La DT è pari a 18, la DB è pari a 20 (Difficolta del TR), i Modificatori sono +2 (1 target, il rivale) -1 (Gittata nulla), -7 (Azione nel tempo, oltre 30 giorni). La DA è perciò pari a 18 (DT) + 20 (DB) -6 (Modificatori) = 32. La malattia può essere scelta nella tabella "Malattie" tra quelle mortali con un TR minore o uguale a quello della DB*

6.6.2 Spiegazione dei parametri della DB

D6 PV o PV/PSC di danno

Numero di d6 (dadi a sei facce) che determinano l'ammontare del danno. Il danno netto può consistere in perdita di PV, ma anche di PM, PF e PE. Il danno mirato è sempre in PSC.

L'incantesimo può produrre danni addizionali nei round successivi a seconda della natura dello stesso (ad esempio: incendio, gelo, ecc.) come descritto a pagina 133.

Base di TPC

L'incantesimo infligge il danno mirato solo se la somma Base di TPC + 1d20 (tiro aperto) è maggiore del TPD del target (parare o schivare), e solo se è superiore a 20, esattamente come un attacco fisico.

Tiro Resistenza

La riuscita di un TR annulla gli effetti dell'incantesimo nei casi di Morte e Stordimento e dimezza i danni nel caso di Danno Netto.

6.6.3 Modificatori Standard

Gittata

Definisce la distanza massima del mago dal/dai target sotto attacco o dal centro dell'esplosione".

N.B. Tutti i target devono trovarsi ad una distanza minore o uguale alla gittata. L'incantesimo non avrà effetto sui target che si trovano ad una distanza maggiore



Campo

Gli incantesimi di attacco si possono applicare su uno o più target (persone, cose, esseri ecc.) o su un'area, agendo su tutti gli oggetti presenti in essa. In questo caso tutti gli oggetti nell'area subiranno lo stesso danno. L'area può essere ridotta a discrezione del mago, al momento del lancio, fino ad 1 metro di raggio.

Azione lungo la gittata

È possibile fare in modo che l'attacco agisca, oltre che nel punto di arrivo, anche nella traiettoria dal mago al punto di arrivo stesso. In tal caso, quando l'incantesimo ha un campo d'azione "ad area", si può scegliere se far seguire una traiettoria "conica" (dalle mani del mago l'incantesimo parte "espandendosi" progressivamente fino a raggiungere l'area colpita) o "cilindrica" (l'incantesimo si "espande" immediatamente e percorre la traiettoria colpendo una "striscia" di larghezza pari al doppio del raggio d'azione).

Rimbalzi

Se l'incantesimo agisce lungo la gittata è possibile farlo rimbalzare "a specchio" su oggetti inanimati per un massimo di cinque rimbalzi. I bersagli possono essere colpiti più volte (e subiscono il danno più volte) a seconda del rimbalzo. Per calcolare il rimbalzo può essere necessario un tiro Calcolare a discrezione del Master.

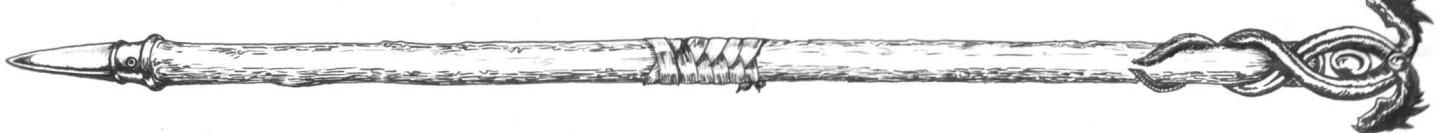
Durata

Questo modificatore può essere usato solo per gli incantesimi che producono danno su un'area: ogni volta che un essere o un oggetto si trova a transitare per quell'area (ma non se ci resta) nel corso della Durata dell'incantesimo, subisce il danno. Per gli altri il modificatore di Durata è sempre zero.

Azione nel tempo

La perdita dei PV/PSC/PM/PF avviene proporzionalmente al tempo trascorso, fino ad infliggere tutto il danno. Nel caso di Morte il bersaglio perderà gradualmente tutti i suoi PV/PSC;





CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

I malus alle caratteristiche vengono calcolati di conseguenza.

Tiro Resistenza

È possibile aumentare la difficoltà del TR del target con un bonus fino a +5 (o diminuirlo fino a -5).

La difficoltà aumenta di 1 punto ogni +1 alla difficoltà del TR e diminuisce di 1 punto ogni -1 alla difficoltà del TR.

6.7 Controllo

Questa categoria comprende tutti gli incantesimi che consentono di manipolare le menti degli esseri, controllandone il comportamento o ingannando i loro sensi con illusioni. Il Fallimento Catastrofico specifico di questa classe porta a far accorgere il target del tentativo di controllo e alla riuscita automatica di tutti i TV e i TOSS del target.

6.7.1 Tipi di Controllo

Comando

È possibile far eseguire al target azioni contro la sua volontà. Il target è soggetto a bonus o malus al TV a seconda di quanto sarebbe, in condizioni normali, disposto o contrario ad eseguire tali comandi. Possono essere impartiti anche comandi che innescano reazioni istintive, come dormire, aver fame, rimanere bloccati per la paura ecc. Applicando la Permanenza Ciclica a questo tipo di incantesimo si possono impartire ordini "post-ipnotici", cioè far compiere al target una stessa azione ogni volta che si verifica un evento (ad esempio addormentarsi ad ogni schiocco di dita).

Cambiando il comando si realizza un nuovo incantesimo.

DT= 11

DB= Difficoltà del TV

ESEMPIO 148

Naryt vuole estorcere dei soldi ad un venditore di spezie, impartendogli un ordine magico. La DT è 11, la DB è pari a 25 (Difficoltà del TV), i Modificatori sono: +2 (1 target: il mercante) +1 (Gittata 4 metri). La DA è pari a 11 (DT) +25 (DB) +3 (Modificatori) = 39



Possessione

Il mago assume il controllo completo del corpo del target, perdendo il controllo del proprio ed entrando in catalessi per tutta la durata dell'incantesimo. Il mago assume le caratteristiche fisiche del target (FOR, COS, OSS, AGI, BEL con un malus di -1 dovuto alla differenza di conformazione fisica rispetto a quella usuale che viene annullato dopo 48 ore), conservando le proprie mentali e spirituali (INT, CON, CONC, CAR, PSI, PK, PE) nonché i valori VAL di tutte le abilità (i bonus vanno però ricalcolati).

La personalità dell'individuo controllato scompare fino all'esaurimento dell'incantesimo. In caso di morte del corpo del mago, ne muore anche la personalità, e la personalità originaria ritorna al possessore del corpo, il quale non ricorderà niente.

Il mago non può rientrare in possesso del proprio corpo se si trova ad una distanza da questo maggiore della gittata.

Quando il corpo posseduto muore, se il corpo del mago si trova entro la gittata, il mago torna nel suo corpo, in caso contrario muore anch'egli.

Se l'incantesimo è reso Permanente la distruzione del corpo del mago non comporterà la morte del mago, ma bensì quella della personalità del target. Dopotiché l'incantesimo non potrà più essere sciolto.

Non è possibile effettuare questo tipo di incantesimo mentre ci si trova nel corpo di un target.

Questo tipo di incantesimi può essere applicato solo su 1 target.

DT= 11

DB= Difficoltà del TV

ESEMPIO 149

Jackie decide di prendere il controllo della bellissima Hilwan, ma non chiedetevi il perché. La DT è 11, la DB è 20 (Difficoltà del TV), i modificatori sono: +2 (1 target, la bellissima) -1 (Gittata nulla) +8 (Durata 35 minuti). La DA è pari a 11 (DT) + 20 (DB) +9 (Modificatori) = 40. Se il TV fallisce la personalità di Jackie si impossessa del corpo di Hilwan per 35 minuti mentre il corpo di Jackie si trova in catalessi.



ESEMPIO 150

Vicious, non più soddisfatto del suo vecchio corpo, decide di impossessarsi permanentemente del corpo del giovane Rambus, molto più prestante di lui. La DT è 11, la DB è 20 (Difficoltà del TV), i modificatori sono: +2 (1 Target, Rambus) -1 (Gittata nulla) +15 (Durata permanente). La DA è pari a 11 (DT) + 20 (DB) + 16 (Modificatori) = 47.

Rambus fallisce il TV e la sua personalità viene sostituita da quella di Vicious. Vicious brucia il suo vec-





RADIX MALORUM

6.7. CONTROLLO

chio corpo rendendo così l'incantesimo non reversibile e causando la dissoluzione della personalità di Rambus

Illusione

Consiste nel trasmettere ai target segnali sensoriali artificiali in modo da far loro credere di vedere, sentire, toccare oggetti che in realtà non ci sono.

Le illusioni possono avere dimensioni e forma qualunque. Al momento del lancio dell'incantesimo il target effettua un TOSS; se lo realizza l'illusione ha luogo ma il target si accorge immediatamente che si tratta di un'illusione e può farla scomparire realizzando un TV. Il TV viene ripetuto ad ogni round se fallito. Il TOSS (e il conseguente TV) può essere ripetuto ogni qualvolta il target ottenga nuove informazioni sull'illusione.

L'illusione può interessare tutti i sensi o solo alcuni di essi, commando le DT.

DT= 1 udito

DT= 2 vista

DT= 2 gusto + olfatto

DT= 4 tatto

DB= Difficolta del TV e del TOSS

ESEMPIO 152

Morn vuole mostrare agli astanti un leone sperando di intimorirli.

La DT è 1 (Illusione Uditiva) +2 (Illusione Visiva) =3, la DB è 20 (Difficolta del TOSS e del TV), i modificatori sono: +2 (2 m. di raggio, area in cui deve apparire il leone) +1 (Gittata 4 metri) +1 (Durata 7 minuti). La DA è pari a 3 (DT) + 20 (DB) + 4 (Modificatori) = 27. Se gli astanti realizzassero il TOSS si avvedrebbero dell'illusione, e se realizzassero un successivo TV potrebbero dissolverla



Miraggio

Consiste nel creare oggetti virtuali che vengono percepiti come se si trattasse di oggetti reali.

I miraggi possono avere qualunque forma, e dimensioni limitate dal campo d'azione dell'incantesimo.

Nel momento in cui un personaggio percepisce l'oggetto illusorio può effettuare un TOSS; se lo realizza si accorge immediatamente che si tratta di un'illusione e può, se vuole, smettere di "percepirla" realizzando un TV.

Il TV può essere ripetuto ad ogni round se fallito.

Il TOSS (e il conseguente TV) può essere ripetuto ogni qualvolta il personaggio ottenga nuove informazioni sull'illusione.

Variazione della caratteristica VOLontà

Può essere variata in aumento o in diminuzione la caratteristica VOL.

Può essere effettuata una sola variazione per volta sulla stessa caratteristica: le variazioni non sono cumulabili.

DT= 19

DB= 6 punti ogni Punto Caratteristica di variazione

ESEMPIO 153

Calvin desidera aumentare la sua VOL di 3 punti per il suo esame di magia. La DT è 19. La DB è pari a: (6 x 3 punti variazione caratteristica)= 18; I modificatori sono: +2 (1 target: Calvin) -1 (gittata nulla)= 1. La DA è: 19 (DT) +18 (DB) +1 (modificatori)=38



Variazione della caratteristica Psiche

Può essere variata in aumento o in diminuzione la caratteristica PSI. Le variazioni non sono cumulabili.

DT= 10

DB= 1 punto ogni Punto Caratteristica di variazione

ESEMPIO 154

Folls sta per entrare, per scommessa, in una casa che le leggende narrano sia infestata da spettri. Per darsi coraggio decide di realizzare un incantesimo che incrementa la sua Psiche di 5 punti. La DT è 19, la DB è pari a 10 (2 x 5 punti Variazione Caratteristica), i modificatori sono +2 (1 Target, Folls), -1 (Gittata nulla), +5 (Durata: a concentrazione). La DA è pari a 19 (DT) + 10 (DB) +6 (Modificatori) = 35





6.7.2 Spiegazione dei parametri della DB

Difficoltà del TV e del TOSS

Gli incantesimi di controllo “inseriscono” formalmente comandi o informazioni fasulle nelle menti dei target. La mente del target può ovviamente opporsi a questa forzatura con un TV. L’incantesimo è tanto più potente quanto meglio riesce a penetrare le difese (VOL e OSS) del target.

Punti variazione caratteristica

È il numero di punti utilizzabili per variare il valore di una caratteristica del target. Per esempio: per costruire un incantesimo che conferisce +2 alla PSI occorrono 2 punti Variazione Caratteristica. Per costruire un incantesimo che dà -2 punti alla VOL occorrono 2 punti variazione Caratteristica.

6.7.3 Modificatori Standard

Gittata.

Definisce la distanza massima del target dall’evocatore. Il target è l’essere che deve essere controllato o ingannato.

Campo

Per quanto riguarda il tipo Comando, il numero di target è uguale al numero di comandi moltiplicato per il numero di vittime che li subiscono. Impartire un comando a 2 vittime ha un campo d’azione di 2 target, impartire 2 comandi a 3 vittime ha un campo d’azione pari a 6 target, e così via. I comandi sono gli stessi per tutte le vittime.

Con un incantesimo su area si può impartire un solo Comando per volta.

Per quanto riguarda l’Illusione, il campo d’azione definisce quali sono le vittime dell’Illusione stessa, tenendo conto che una illusione può essere arbitrariamente complessa.

Per il Miraggio, il numero di target è pari al numero di oggetti illusori creati. Se il Miraggio è su area, in quell’area si potranno creare o far muovere tanti oggetti illusori quanti se ne vuole.

I TV devono essere effettuati separatamente da ogni vittima, per ciascun comando o illusione.

Durata

Per Comando e Possessione, la durata definisce il periodo di tempo entro il quale gli ordini posso-

no essere impartiti. Se si imparte l’ordine di compiere una azione che si protrae nel tempo, ne viene stabilita con questo parametro la Durata massima. Per le illusioni e i miraggi, stabilisce la durata delle stesse.

Tiro Volontà/Tiro Osservazione

Dove non indicato esplicitamente il TV ha difficoltà pari alla DB +10.

È possibile aumentare la difficoltà del TV o del TOSS con un bonus fino a +5 (o diminuirlo fino a -5) aumentando la difficoltà dell’incantesimo (o diminuendola). Se il target accetta di buon grado l’incantesimo, il TV non deve essere effettuato, e deve anzi essere considerato automaticamente fallito.

6.8 Difesa

Questa categoria comprende tutti gli incantesimi capaci di difendere autonomamente il bersaglio da attacchi fisici o magici. Il Fallimento Catastrofico specifico di questa classe porta il bersaglio a ricevere, per ogni attacco subito, un Danno Addizionale pari al valore di protezione dell’incantesimo.

6.8.1 Tipi di Difesa

Armatura

Protegge il target da danni (PV/PSC) dovuti ad attacchi fisici o magici da Danno Mirato, assorbendoli esattamente come un’armatura.

Le categorie di danno che questo incantesimo consente di ridurre sono:

- ◊ danni da arma/combattimento
- ◊ danni da incantesimi di Attacco/Danno Mirato
- ◊ qualsiasi altro danno localizzato che possa essere limitato da una armatura non magica.

Protegge solo esseri viventi, creature magiche comprese.

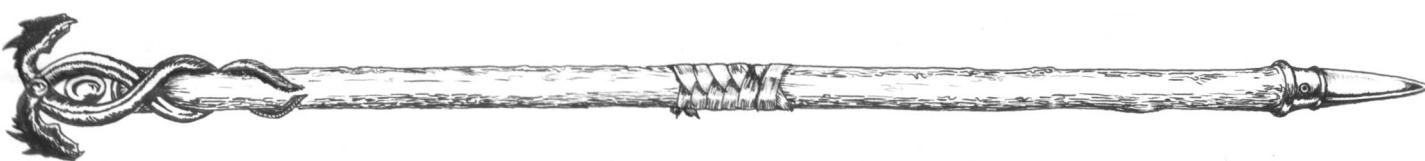
DT= 19

DB= 2 punti per ogni Punto Protezione (PP)

ESEMPIO 155

Jeremiah sta per affrontare un combattimento contro un Krenay e decide di proteggersi con un’armatura magica. La DT è 19, la DB è pari a 16 (2 x 8 PP), i Modificatori sono +2 (1 Target, Jeremiah) -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 19 (DT) +16 (DB) +1 (Modificatori) = 36





RADIX MALORUM

6.8. DIFESA

Protezione magica

Assorbe un numero di PV di danno dovuti a danno magico diretto (Attacco/Danno netto), o altri danni non localizzati, di un certo tipo, che non vengono assorbiti dalle armature (incendio, gelate, ecc.), pari al risultato del lancio di un numero di d6 stabilito nella DB. L'incantesimo agisce su **ogni danno** subito entro la durata.

La protezione magica si applica prima del TR per dimezzare i danni da Attacco/Danno netto. Realizzando il TR si subisce quindi la metà del danno residuo.

DT= 20

DB= 2 punti per ogni D6 di protezione

ESEMPIO 156

Markin deve entrare nella stanza di Tom, la cui entrata è protetta da un incantesimo che infligge 3d6 PV di danno da fuoco a chiunque la oltrepassi. Decide di attivare una Protezione Magica. La DT è 20, la DB è pari a 8, (2x 4d6 di protezione), i Modificatori sono +2 (1 target: Markin) -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 20 (DT) +8 (DB) +1 (Modificatori). Markin entra nella stanza, riceve una fiammata che gli infligge 14 PV. La protezione assorbe fino a 15 PV, ottenuti dal tiro di 4d6.

Markin entra incolume nella stanza. Tom si rivela essere in compagnia della bellissima Hilwan... Ma sarà lei o Jackie?



I danni prodotti da una malattia mortale, da un veleno mortale o da un incantesimo di Attacco/Morte con azione nel tempo possono essere curati solo temporaneamente, rallentando ma non bloccando il loro decorso (i PV recuperati vengono successivamente persi gradualmente).

DT= 21

DB= 2 punti per ogni D6 di riparazione

ESEMPIO 158

Peitho deve curare le ustioni di due cameriere coinvolte in un incendio. La DT è 21, la DB è 8 (2x4d6), i Modificatori sono: +4 (2 target: le cameriere) -1 (Gittata nulla) -3 (Azione nel tempo: 1d6 giorni). La DA è 21 (DT) +8 (DB) +0 (Modificatori) = 29

Resurrezione

Restituisce la vita ad un essere che l'ha persa. La resurrezione ha successo se il numero di punti ottenuti dal **tiro del numero di d6 dell'incantesimo è maggiore o uguale al numero dei PV totali** (COSx3 + Bonus FOR, escludendo qualsiasi variazione dovuta a droghe o magia) del morto da resuscitare.

L'incantesimo elimina il danno che ha portato alla morte (ferita, malattia, incantesimo). Il target resuscita in stato di incoscienza e con 1 solo PV ma in condizioni stabili.

In caso di un incantesimo di morte che agisce nel tempo o di malattia mortale alla fine del decorso, la "resurrezione" può essere anticipata, vanificando gli effetti dell'incantesimo di morte o della malattia mortale.

Questo procedimento vale anche come antidoto per i veleni mortali qualora abbiano avuto effetto.

L'incantesimo non agisce su target morti di vecchiaia o di morte "naturale",

DT= 21

**DB= 2 punti per ogni D6 di riparazione
+ 1 punto ogni giorno trascorso dalla morte**

ESEMPIO 159

Morgan è appena morto annegato e la sua amata Gayl decide di provare a resuscitarlo. Morgan aveva 28 PV. La DT è pari a 21, la DB è pari a 14 (2x7d6)+ 0 (giorni dalla morte).

I Modificatori sono: +2 (1 target: Morgan), -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 21 (DT) +14 (DB) +1 (Modificatori) = 36. Il risultato dei 7d6 è 36. Morgan è ora malconcio ed incosciente (1 PV) ma vivo



Cura

Consente di far recuperare al target un numero di PV/PSC, PF, PM o PSI, pari al risultato ottenuto con il lancio di un numero di dadi stabilito nella DB.



CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

Antidoto

Annula gli effetti dell'assunzione di una droga, di un veleno o simili e guarisce le malattie. La DB è tanto più alta quanto più difficile è il TR per resistere agli effetti principali o collaterali dell'agente invalidante.

L'incantesimo non restituisce i PV persi a causa della malattia, del veleno o della droga, ma ne arresta semplicemente il decorso. I PV dovranno essere recuperati, a parte, con cure, incantesimi o col passare del tempo.

Gli incantesimi di antidoto sono specifici ed attivi contro un solo agente. Può essere necessario un Tiro Medicina per capire di che agente si tratta.

DT= 19

DB= Difficoltà del TR contro la droga, il veleno o la malattia

ESEMPIO 160

Jack ha preso un Raffreddore, Patch vuole curarglielo con un incantesimo. La DB è 35 (TR contro Raffreddore), la DT è 19, i MODificatori sono +2 (1 target) -1 (a contatto).

L'incantesimo per curare un raffreddore ha quindi DA 55. Se l'incantesimo riesce, Jack guarisce immediatamente senza recuperare gli eventuali PV persi fino a quel momento.

L'incantesimo per curare il raffreddore non può essere usato contro altre malattie.



Rianimazione

Fa uscire dal coma il target. Ha successo se **il numero di punti ottenuti dal tiro del numero di d6 dell'incantesimo è maggiore o uguale al numero dei Punti Vita totali (COSx3 + Bonus FOR, escludendo qualsiasi variazione dovuta a droghe o magia) del target.**

L'incantesimo elimina il danno che ha portato al coma.

DT= 15

DB= 2 punti per ogni d6 di riparazione

ESEMPIO 161

Kowana è entrato in coma per una botta alla testa subita in una rissa all'osteria. Garull vuole provare a rianimarlo. Kowana ha 40 PV. La DT è 15, la DB è 20 (2x10d6), i Modificatori sono: +2 (1 target: Kowana), -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 15 (DT) +20 (DB) +1 (Modificatori) = 36. Il risultato dei 10d6 è 41. Kowana esce dal coma con la testa sana.



Scudo antidinamico

Divide per un certo fattore i danni determinati da oggetti veloci (spade, frecce, bastoni, pietre, pugni ecc.), purché questi non derivino da un incantesimo di Attacco/Danno Netto.

Non protegge da danni di tipo chimico, da fuoco, gelo ecc.

La protezione è efficace contro tutti i Colpi permessi nel CAC tranne la PREsa.

Protegge solo esseri viventi, creature magiche comprese.

DT= 21

DB= 5 punti per ogni unità di Divisore

ESEMPIO 162

Gunnar e il suo gruppo stanno per essere travolti da una frana. Gunnar decide di riparare il gruppo con uno scudo antidinamico. La DT è 21, la DB è pari a 15 (5x3 unità di divisore), i Modificatori sono +2 (Campo d'azione 2 metri di raggio) -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 21 (DT) +15 (DB) +1 (Modificatori) = 37. Il danno dovuto alla frana sarà diviso per 3



Deviazione

Ripara il target da attacchi che non derivino da un incantesimo di Attacco/Danno Netto, tentando di deviare o parare **ogni attacco durante il tempo** d'azione. Il target non subisce l'attacco se la somma del valore **Base TPD + 1d20** (tiro aperto) è maggiore o uguale al valore del TPC dell'attaccante.

Non è possibile per il target sapere in anticipo se la deviazione è stata effettuata con successo quindi il target deve dichiarare la sua azione prima di conoscere il risultato della deviazione.

DT= 25

DB= Base TPD

ESEMPIO 163

Mullin si trova sotto il tiro di numerosi arcieri. Per cercare di evitare di essere trafitto si protegge con un incantesimo di Deviazione. La DT è 25, la DB è pari a 15 (Base TPD), i modificatori sono +2 (1 target: Mullin) -1 (Gittata nulla). La DA è 25 (DT) +15 (DB) +1 (Modificatori) = 41. Tutte le frecce per le quali il TPC è minore o uguale a 15+1d20 non colpiranno Mullin



Parata

Ripara il target da attacchi fisici, che non derivino da un incantesimo di Attacco/Danno Netto parando un certo numero di attacchi portati entro la Durata.





Il target non subisce l'attacco se la somma del valore Base TPD + 1d20 (tiro aperto) è maggiore o uguale al valore del TPC dell'attaccante. Non è possibile per il target sapere in anticipo se la Parata magica è stata effettuata con successo quindi il target deve dichiarare la sua azione prima di conoscere il risultato della parata.

L'incantesimo termina comunque, anche dopo un tempo inferiore alla Durata, dopo aver effettuato con successo le parate indicate nella DB.

DT= 15

DB= Base TPD + 2 punti per ogni parata

ESEMPIO 164

Preparandosi a uno scontro, Jester decide di lanciare un incantesimo che gli pari due attacchi con Base TPD 15. La DT è 15, la DB è 15 (Base TPD) +4 (2 x 2 parate) = 19, i Modificatori sono: +2 (1 Target: Jester) -1 (Gittata nulla). La DA è quindi 15 (DT) +19 (DB) +1 (Modificatori) = 35



Antimagia

Annula durante la sua attività **ogni incantesimo** che agisce sul target (compresi quelli diretti dal target a se stesso) se la somma del valore Base Antimagia + 1d20 (tiro aperto) è maggiore o uguale alla DA dell'incantesimo che si intende annullare.

DT= 15

DB= Base Antimagia

ESEMPIO 165

Bulhs sta per entrare nella tana di un animale magico e ritiene più salutare proteggersi dai suoi Poteri Speciali.

La DT è 15, la DB è pari a 20 (Base Antimagia), i modificatori sono: +2 (1 target, Bulhs) -1 (Gittata nulla) +2 (Durata 11 minuti). La DA è 15 (DT) + 20 (DB) + 3 (Modificatori) = 38.



6.8.2 Spiegazione dei parametri della DB

D6 di riparazione

È il numero di D6 di danno che possono essere "curati" dall'incantesimo.

D6 di protezione

Determina quanti D6 di danno magico vengono assorbiti direttamente dalla barriera.

Valore di protezione

È il numero di PV/PSC di Danno assorbiti direttamente dall'incantesimo, come se si trattasse di un'armatura.

Unità del Divisore

Stabilisce di quanto vanno divisi i danni da botta, taglio e punta nello Scudo Antidinamico. Vale 2 per il dimezzamento, 3 per la divisione per tre, ecc. Deve essere un numero intero maggiore di 1.

Base antimagia

Gli incantesimi che riparano da altri incantesimi hanno un valore di Base Antimagia. A questo valore va sommato un Tiro di 1d20 (aperto) e se tale somma supera la DA dell'incantesimo che si intende annullare, questo non ha effetto nel campo d'azione dell'Antimagia.

Base TPD

Indica la Base TPD che sommata a 1d20 deve essere uguale o maggiore al TPC dell'attacco (compresi Danno Mirato, ADT e ADL) che si intende parare. Vedi "Il Combattimento" a pagina 115.

6.8.3 Modificatori Standard

Gittata

Definisce la distanza massima dal mago degli oggetti o del centro dell'area da proteggere.

Campo

Determina il raggio dell'area protetta, gli oggetti o gli esseri protetti.

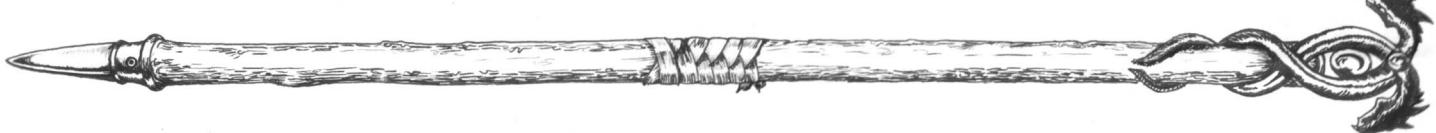
Durata

Specifica per quanto tempo agisce la protezione

Azione nel Tempo

Per i tipi Cura, Riparazione Danni, Resurrezione, Rianimazione specifica in quanto tempo i danni vengono riparati.

Non può essere usato negli altri casi.



CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

6.8.4 Note

Gli incantesimi di Difesa dello stesso tipo non si possono sovrapporre. Il nuovo incantesimo si sostituisce al vecchio solo se la sua DA è maggiore o uguale a quella del vecchio.

ESEMPIO 166

Bogus ha addosso un incantesimo a DA=31 che gli dà PP=5. Ne lancia un altro, quasi identico, a DA=33 che ha PP=6. I nuovi PP SOSTITUISCONO i vecchi. Lo stesso mago, ora, prova a diminuire i PP con un incantesimo a DA 29 con PP=4. Il nuovo incantesimo non ha effetto, se non sciogliendo prima quello già in atto.

In compenso si possono sovrapporre incantesimi di tipo diverso.

Gli incantesimi di difesa agiscono in quest'ordine:

◊ Contro attacchi fisici:

1. Deviazione
2. Parata
3. Scudo antidinamico
4. Armatura

◊ Contro attacchi magici:

1. Antimagia
2. Protezione magica

6.9 Evocazione

Questa categoria include tutti gli incantesimi che permettono di richiamare, controllare, proteggersi dalle creature proprie di ciascuna scuola.

Il fallimento catastrofico specifico di questa categoria consiste nella riuscita automatica dei TV degli esseri su cui si fa l'incantesimo.

6.9.1 Tipi di Evocazione

Richiamo

Richiama una creatura e permette di controllarla. Per richiamare la creatura è necessario conoscerla bene (tiro su Conoscere Angeli, Animali Magici, Esseri del Limbo, Esseri Onirici, Elementali, Demoni, pari alla Potenza della creatura + 10).

La creatura ubbidirà ciecamente a chi l'ha richiamata se un confronto di TV al momento dell'incantesimo vede il mago vincere sulla creatura (vedi paragrafo "Confronto di TV" qui sotto), altrimenti la creatura agirà di sua iniziativa.

L'incantesimo richiama creature di potenza minore o uguale alla DB.

DT= 18

DB= Potenza della Creatura

ESEMPIO 167

Stephan conosce l'incantesimo per evocare Arioch, e prova a richiamarne uno durante un assedio. L'incantesimo ha DT 18, DB 30 (Potenza di Arioch), Modificatori +2 (1 target: Arioch). La DA è quindi 18 (DT) +30 (DB) +2 (Modificatori) = 50. Se il TV di Stephan contro quello dell'Arioch avrà successo, Arioch obbedirà a Stephan per 3 minuti; altrimenti, Stephan se la vedrà davvero molto brutta!



Controllo

Consente di controllare creature erranti (agenti di propria iniziativa) o già evocate (sotto il controllo di altri).

La creatura ubbidirà ciecamente a chi lancia l'incantesimo se un confronto di TV al momento dell'incantesimo vedrà il mago vincere sulla creatura o su chi la controllava in precedenza. (vedi paragrafo "Confronto di TV" più avanti), altrimenti l'incantesimo non avrà effetto.

L'incantesimo consente di controllare solo creature con potenza minore o uguale alla DB.

DT= 14

DB= Potenza della Creatura

ESEMPIO 168

Gerson si trova davanti una Banshee e decide di provare a controllarla per poi rimandarla nel Limbo.

La DT è 14, la DB è 16 (Potenza della Banshee), i Modificatori sono: +2 (1 target) +1 (Gittata 4 metri). La DA è pari a 14 (DT) +16 (DB) +3 (Modificatori) = 33



Protezione

Rende le creature incapaci di nuocere agli esseri che si trovano all'interno del Campo di azione dell'incantesimo, cercando di impedire alle creature di penetrarvi.

Le creature possono entrare o procedere nell'area del Campo d'azione dell'incantesimo di protezione se realizzano un TV a difficoltà pari alla DB + 10.

Il TV subisce un malus di -1 per ogni metro all'interno del cerchio.

Se il TV riesce e la creatura entra nel cerchio subisce 1d6 PV di Danno Netto a round per ogni metro all'interno del cerchio protetto.

Le creature non possono attaccare direttamente a distanza l'evocatore: gli incantesimi diretti verso l'interno dell'area vengono automaticamente neutralizzati, gli attacchi fisici a distanza vanno fuori bersaglio.



All'interno del cerchio la creatura può portare normalmente qualunque attacco.

L'incantesimo agisce solo su creature di potenza minore o uguale alla DB e non agisce sulle creature controllate dall'evocatore.

L'incantesimo si dissolve immediatamente se almeno uno degli esseri protetti effettua un attacco di qualsiasi tipo contro le creature, anche se l'attacco non va a segno.

DT= 10

DB= Potenza della Creatura

ESEMPIO 169

 *Folin deve entrare in una stanza sorvegliata da un Kartenius (Incubo) e decide di creare un campo di protezione. La DT è 10, la DB è 15 (Potenza del Kartenius), i Modificatori sono +3 (Campo d'azione 3 metri di raggio), -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 10 (DT) +15 (DB) +2 (Modificatori) = 27*

6.9.2 Spiegazione dei parametri della DB

Potenza della Creatura

È un numero normalmente compreso tra 1 e 30 che riassume il livello di potere della creatura stessa; per conoscere la potenza della creatura consultate le tabelle con le caratteristiche delle creature. Le creature con potenza maggiore di 30 non sono evocabili.

6.9.3 Modificatori standard

Gittata

Negli incantesimi di richiamo stabilisce a che distanza dall'evocatore comparirà l'essere richiamato. Normalmente (e al minimo) l'essere compare ad 1 metro. Il punto in cui l'essere comparirà deve essere "a portata di vista" dell'evocatore, quindi non è possibile richiamare un essere dietro una porta chiusa, dietro un muro, ecc.

Negli incantesimi di controllo, definisce la distanza massima alla quale deve trovarsi l'essere da controllare. Negli incantesimi di protezione, definisce la distanza massima del mago dal centro dell'area in cui agisce la protezione.

Campo

Negli incantesimi di richiamo definisce il numero di creature richiamate.

Negli incantesimi di controllo può indicare il numero delle vittime oppure un'area circolare all'interno della quale si trovano le vittime su cui si vuole esercitare il controllo.

Negli incantesimi di protezione definisce il raggio dell'area circolare protetta.

Il confronto di TV deve essere effettuato separatamente per le diverse creature, cioè si deve effettuare 1 TV per ogni creatura.

Durata

L'essere richiamato o controllato può essere comandato a piacimento, a voce, per tutta la durata dell'incantesimo. Prima del termine dell'incantesimo l'essere deve essere congedato; se questo non viene fatto, la creatura diventa errante e agisce di sua iniziativa.

Confronto di TV

Le creature soggette ad un incantesimo di richiamo o controllo possono ribellarsi. Al momento dell'incantesimo sia la creatura che l'evocatore effettuano un TV. Se il TV della creatura non supera il TV dell'evocatore, la creatura viene controllata e ubbidisce ciecamente, in caso contrario diventa un essere errante e decide essa stessa come comportarsi.

Se si tenta di controllare creature richiamate o controllate da altri maghi, il TV deve essere confrontato con il risultato del TV realizzato dall'evocatore originario durante il suo incantesimo. Se il TV del mago che tenta di "sottrarre" il controllo fallisce, il controllo rimane a colui che lo deteneva in precedenza.

È possibile conferire al proprio tiro un bonus fino a +5 (o un malus fino a -5) aggiungendo +1 (risp. -1) ai Modificatori per ogni punto di bonus (risp. malus).

6.9.4 Note

Il controllo e la protezione terminano nel momento in cui l'evocatore attacca o tenta di infliggere direttamente dei danni alle creature, anche se l'incantesimo è permanente.

Le creature controllate non ubbidiscono a comandi che le spingono a infliggere danni a loro stesse.

6.10 Informazione

Questa categoria comprende tutti gli incantesimi capaci di fornire all'usufruttore notizie, infor-



CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

mazioni, dati su esseri, persone, oggetti, incantesimi, luoghi, in forma di pensiero, immagine, parola, ecc.

Il fallimento catastrofico porta ad ottenere notizie false o fuorvianti.

6.10.1 Tipi di Informazione

Variazione della caratteristica CONoscenza

Può essere variata la caratteristica CON in aumento o in diminuzione. Può essere effettuata una sola variazione per volta sulla stessa caratteristica.

DT= 19

DB= 6 punti ogni Punto Caratteristica di variazione

ESEMPIO 170

Malvin desidera aumentare la sua CON di 2 punti per il suo esame di ammissione all'Università. La DT è 19. La DB è: 12 (6x2 punti variazione caratteristica): I modificatori sono: +2 (1 target: Malvin) -1 (gittata nulla) +5 (Durata: a concentrazione) =6. La DA è: 19 (DT) +12 (DB) +6 (Modificatori)=37



Variazione di abilità mentale

Consente di attribuire un bonus o un malus ad una o più abilità basate su INT, CON o CONC.

Il numero dei punti variazione abilità necessari per incrementare (o decrementare) di un punto di VAL l'abilità è pari al Codice di Difficoltà dell'abilità da variare (D1, D2, D3).

Può essere effettuata una sola variazione alla volta sulla stessa abilità, cioè: le variazioni alla stessa abilità non sono cumulabili.

DT= 18

DB= 1 punto ogni Punto Abilità di variazione

ESEMPIO 171

Halween è un avvocato e vuole vincere assolutamente la causa. Decide di incrementare il TOT dell'abilità Giurisprudenza di 5 punti. La DT è 18. La DB è: 5 (1x5 punti variazione abilità)=5. I modificatori sono: +2 (1 target: Halween), -1 (Gittata nulla) +5 (Durata: a Concentrazione)=6. La DA è pari a: 18 (DT) +5 (DB) +6 (modificatori)=29



Interrogazione

Consente di estrarre direttamente informazioni, che non sono conseguenze di "deduzioni", da uno o più soggetti (oggetti, esseri o persone) a proposito delle loro esperienze **dirette**.

L'incantesimo risponde in modo veritiero in base alle esperienze vissute dal soggetto interrogato.

Se si interrogano oggetti, l'incantesimo fornirà informazioni relative al loro presente o passato, al presente o al passato degli oggetti e persone a loro circostanti.

La DB aumenta col numero di anni trascorsi dal momento dell'esperienza sulla quale si indaga.

Se il soggetto sotto interrogazione ha INT maggiore di 4 può resistere all'incantesimo effettuando un TV per ogni domanda. Se il TV fallisce l'incantesimo risponderà comunque in modo veritiero alla domanda. Se il TV riesce l'incantesimo non risponderà alla domanda.

Ogni domanda posta è da considerarsi 1 target.

DT= 6

**DB= Difficoltà del TV
+ Numero di anni Trascorsi**

ESEMPIO 172

Norbert vuole sapere se qualcuno ha aperto la porta del suo studio nei due anni in cui era assente. Interroga la porta del suo studio. L'incantesimo ha DT 6, la DB pari a 0 (La porta non ha VOLONTÀ) +2 (Anni trascorsi) =2, I Modificatori sono +2 (1 target: 1 informazione dalla porta) -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 6 (DT) +2 (DB) +1 (Modificatori) = 9.



ESEMPIO 173

Xunos sta trattando per l'acquisto di un fortral, ma non si fida del suo interlocutore, così decide di leggergli il pensiero per verificare la sua sincerità. L'incantesimo ha DT 6, DB pari a 20 (Difficoltà del TV) +0 (Anni trascorsi). I modificatori sono: +2 (1 target: 1 informazione dall'interlocutore). La DA è quindi pari a 6 (DT) +20 (DB) + 2 (Modificatori) = 28.



Dialogo

Consente di parlare o comunicare telepaticamente per tutta la Durata dell'incantesimo con uno o più target, purché si trovino entro la Gittata. Il target, per ogni domanda che gli si pone, effettua un TV a difficoltà pari alla DB; se fallisce è tenuto a dire la verità; altrimenti la risposta sarà arbitraria.

Se si pone più volte la stessa domanda allo stesso target nel corso dello stesso incantesimo, si riceve più volte la stessa risposta.

Questo tipo di incantesimo è applicabile solo a target con una INT minima di 4 (o che abbiano avuto nel corso della loro vita tale valore di INT, come, ad esempio, cadaveri).



RADIX MALORUM

Nel caso di domande complesse il target potrebbe dover effettuare un TINT per verificare se capisce la domanda.

I target rispondono solo a colui che pronuncia l'incantesimo.

DT= 7

DB= Difficolta del TV



ESEMPIO 174

Gonar vuole parlare con il suo trisavolo morto senza costringerlo a dire la verità. Si reca alla sua tomba e lancia un incantesimo sulla sua mummia. La DT è 7, la DB è 0 (Difficolta del TV), i modificatori sono: +2 (1 target) +8 (Durata 35 minuti). La DA è pari a 7 (DT) +0 (DB) + 10 (Modificatori) = 17.

6.10. INFORMAZIONE

È il Master che decide, al momento della domanda, a quale abilità associare l'incantesimo. Se un mago vuole conoscere il valore di una gemma, il Master farà, ad esempio, un tiro su Valutare Pietre con un TOT nell'abilità deciso dal mago nella DB.

DT= 9

DB= TOT dell'abilità



ESEMPIO 176

Thorn desidera sapere quanti abitanti ha la città di Koyada. La DT è 9, la DB è 16 (Valore di base nell'abilità Geografia), i Modificatori sono +2 (1 Target: 1 informazione) -1 (Gittata nulla). La DA è quindi 9 (DT) + 16 (DB) +1 (Modificatori) = 26

Registrazione

Consente di trasferire e memorizzare informazioni (vocali, scritte, visive, ecc.) da una sorgente posta all'interno della Gittata ad uno o più target posti anch'essi ad una distanza minore o uguale alla Gittata. Ogni copia delle informazioni è 1 target. La complessità è un numero stabilito dal Master e indica sia la "quantità" che la "qualità" delle informazioni registrate.



N.B. I libri di magia o contenenti incantesimi, ecc. non possono essere registrati (la registrazione conterrà errori, o non sarà neppure possibile, ecc.)

DT= 22

DB= Complessità



ESEMPIO 175

Shen vuole copiare un breve libro di Storia (il Master ne stabilisce la complessità, che è 5) che ha trovato in biblioteca, sul suo quaderno. La DT è 22, la DB è 5 (Complessità), i Modificatori sono +2 (1 target) -1 (Gittata nulla). La DA è quindi 22 (DT) +5 (DB) -1 (Modificatori) = 27

Divinazione

Consente al mago di ricavare informazioni su oggetti, persone, cose o fatti non disponibili.

È possibile prevedere il futuro immediato, senza però ottenere informazioni precise. La conoscenza del futuro può consentire ai personaggi di cambiare il futuro stesso.

La Difficolta dell'informazione è stabilita dal Master, ad esempio: 5=banale: "cosa c'è dentro questa scatola chiusa?", 10=facile: "c'è qualcuno in casa?"; 20=medio: "ci sono nonmorti in questa zona?", 50=follia: "c'è qualcuno che sta scavando una trincea a 2000 km da qui?"

L'incantesimo risponde se la Difficolta stabilita dal Master è minore o uguale della Difficolta di Reperimento Informazione della DB dell'incantesimo.

Il numero di informazioni reperibili è pari al numero di Target definiti nel Campo d'azione.

DT= 9

DB= Difficolta di Reperimento Informazione + Numero di ore di previsione



ESEMPIO 177

Shingo vuole uscire in barca ma vede nuvole all'orizzonte. Vuole sapere se ci sarà burrasca nelle prossime 6 ore. La DT è 9, la DB è pari a 1 (Difficolta di reperimento, basta guardare!) +6 (Ore di previsione) =7; i Modificatori sono +2 (1 target: 1 informazione) -1 (Gittata nulla). La DA è pari a 9 (DT) +7 (DB) +1 (Modificatori) = 17

Consiglio

Consente di ricavare informazioni su una materia qualunque. In pratica l'incantesimo si comporta come un "esperto" di una certa materia che abbia, in una abilità scelta dal mago, un TOT dipendente dalla DB, rispondendo ad una o più domande sulla materia stessa.

L'incantesimo, cioè, risponde correttamente alle domande, il cui numero è indicato come numero di Target del campo d'azione, se il TOT dell'abilità + 1d20 (tiro aperto) è maggiore o uguale alla difficoltà, stabilita dal Master, della risposta.

Trasmissione/ricezione

Consente ai target di inviare messaggi a qualunque distanza, nelle forme più disparate, ed eventualmente ricevere la risposta. La complessità è un numero stabilito dal Master e indica sia



CAPITOLO 6. LA MAGIA

RADIX MALORUM

la “quantità” che la “qualità” delle informazioni trasmesse/ricevute.

DT= 11 (solo trasmissione)

DT= 15 (trasmissione+ricezione)

DB= Complessità

+ 4 punti per ogni potenza di 10 metri di Distanza Informazione

ESEMPIO 178

Francisco da Terranova vuole spedire un messaggio a Matteo che si trova a Rylex a 1000 km da lui, e vuole ottenere anche una risposta. La DT è 15, la DB è 2 (Complessità del messaggio stimata dal Master) +24 (4x6 zeri dopo l'1), i modificatori sono +2 (messaggio) -1 (Gittata nulla) -3 (Azione nel tempo 1d6 giorni). La DA è pari a 15 (DT) +26 (DB) -2 (Modificatori) = 39



6.10.2 Spiegazione dei parametri della DB

Difficoltà del TV

Indica la difficoltà del TV che i target devono realizzare per sottrarsi agli effetti dell'incantesimo. Il TV non è necessario se il target vuole subire l'incantesimo.

Difficoltà di reperimento dell'informazione

Per il reperimento di informazioni di qualunque tipo (divinazione) il Master deve assegnare una Difficoltà.

Ad esempio, per scoprire il nome di un personaggio storico in base a certi dati, si dovrebbe effettuare un tiro in Storia a difficoltà 25. Questo numero rappresenta la Difficoltà di Reperimento dell'informazione.

In altri casi il Master determina una Difficoltà arbitraria in base alla situazione

Complessità

Indica la “quantità” e la “qualità” dell'informazione. I messaggi possono essere inviati in forma acustica, scritta, visiva, tattile, ecc. I messaggi “acustici” sono i più semplici (complessità 1), mentre quelli composti (visivi, acustici ecc.) sono più complessi (complessità 10 e oltre).

La complessità aumenta anche all'aumentare della “lunghezza” dei messaggi trasmessi. Un libro, ad esempio, ha complessità 5-10; un filmato complesso, con immagini e suoni, può avere anche 15-20. Viene determinata dal Master.

Punti variazione caratteristica

È il numero di punti utilizzabili per modificare una caratteristica del target. Per esempio: per costruire un incantesimo che conferisce +2 (o -2) alla CON sono necessari 2 Punti Variazione Caratteristica.

Punti variazione abilità

Determina l'ammontare delle variazioni in aumento o in diminuzione al TOT di una abilità. Il numero dei Punti Variazione Abilità necessari per incrementare (o decrementare) di una unità il TOT dell'abilità è pari al Codice di Difficoltà dell'abilità da variare. Per conferire +5 (o -5) ad una abilità a D1 sono necessari 5 punti; per conferire +10 (o -10) ad una abilità a D3 sono necessari 30 Punti Variazione Abilità.

Distanza Informazione

Indica la distanza massima di trasmissione e ricezione delle informazioni in linea d'aria. Deve essere una potenza di 10, cioè 1, 10, 100, 1000, 10000 ecc. metri.

Nei calcoli viene usata la potenza, cioè:

0 per 1 metro
1 per 10 metri
2 per 100 metri
3 per 1000 metri

...
6 per 1000 km ...
ecc.

6.10.3 Modificatori Standard

Gittata

Definisce la distanza massima del target dal mago. Per gli incantesimi di Divinazione e Consiglio la Gittata si valuta come se fosse nulla (“a contatto”).

Campo

Definisce il numero di informazioni o il numero di soggetti da cui prelevare o a cui trasmettere le informazioni, a seconda del tipo dell'incantesimo.

Durata

Questo modificatore può essere usato per gli incantesimi di Dialogo, quelli di Variazione Caratteristica CON e Variazione Abilità Mentale. Gli altri tipi di incantesimo hanno durata “immediata”.



Azione nel Tempo

L'incantesimo può non agire immediatamente, ma svolgere la sua azione nel corso del tempo; cioè l'informazione si ottiene o si trasferisce dopo un tempo variabile o "gradualmente" (Registrazione copierebbe un libro in 6 ore, il messaggio inviato con "Trasmissione" arriverebbe in 6 giorni, ecc.).

Tiro Volontà

Se il target è dotato di VOLontà può resistere all'incantesimo. È possibile aumentare la difficoltà del TV con un bonus fino a +5 (o diminuirlo fino a -5) aumentando la difficoltà dell'incantesimo di 1 punto ogni +1 di bonus (o diminuendola di 1 ogni -1 di malus). Se il target accetta di buon grado l'incantesimo, il TV non deve essere effettuato.

6.11 Esempio

Ora che conoscete le regole della Magia e sapete costruire un incantesimo, vi spieghiamo in dettaglio ciò che è successo tra Seinen e Yoimoi all'inizio del capitolo, nel paragrafo "Le basi della Magia" a pagina 153.

ESEMPIO 179



Yoimoi è un'allieva di Maestro Seinen Lotharielen dei Laftinais, illusionista di Bahuney, iscritto nelle liste ufficiali del Conclave.

Il Maestro le ha appena insegnato come ricavare delle informazioni dalle menti delle persone che le stanno di fronte. L'incantesimo che la ragazza ha improvvisato è Lettura del Pensiero della scuola di Illusionismo.

Questo incantesimo fa parte della categoria **Informazione**, del tipo **Interrogazione**, che consente di ricavare direttamente informazioni da oggetti o persone. L'informazione che viene richiesta in questo caso è il "pensiero corrente".

Yoimoi è un'adepta della Via del Pensiero (Illusionismo in Elfico), che ha una Potenzialità di 16 in Informazione, e ha un VALore di 4 nell'abilità magica.

L'incantesimo fatto ha una DA pari a 6 (Difficoltà di Tipo DT) +15 (Difficoltà di Base DB per un TV a 15) +2 (per 1 target) =23, quindi la DR è 23 - 16 (la potenzialità)=7.

Il target si trova a meno di 1 metro, quindi la Gittata non si conteggia e la Durata è minore di 4 minuti, quindi i relativi modificatori sono nulli.

Yoimoi ha un valore di concentrazione pari a 14; si concentra per 5 round per avere +5 al Tiro Concentrazione, che effettua con successo ottenendo 6 con il dado (14 +5 +6=25) quindi può tentare di pronunciare l'incantesimo.

Tira 1d20 e ottiene 8, facendo riuscire l'incantesimo, infatti 4 (abilità magica) +8 (tiro del dado) = 12, che è maggiore della DR dell'incantesimo (7).

Il target (Maestro Seinen) ha 20 in volontà, ma è favorevolmente predisposto, per sua scelta, per l'incantesimo, quindi il suo TV fallisce automaticamente.

L'incantesimo ricava dalla mente di Seinen l'informazione desiderata...

Che è quello che, di proposito, il furbo maestro stava pensando... E quindi ciò che ha causato il forte imbarazzo nell'allieva. Non specifichiamo che cos'è per pudore! Dopotutto Seinen è un navigatissimo elfo Luxi.

Naturalmente Yoimoi si è stancata, perdendo 7 PM e 2 PF (rispettivamente, la DR e 1/3 della DR), e consumando 23 dei propri PE.

Capitolo 7

Le scuole di Magia

7.1 Le scuole di magia

Con il termine “Scuola di Magia” si indica la codificazione di regole e insegnamenti indirizzati verso determinati tipi di incantesimi (a seconda della categoria funzionale favorita dalla scuola, vedi paragrafo seguente). Le scuole indicano a grandi linee la branca della magia praticata dai suoi adepti.

Le caratteristiche di ciascuna scuola sono:

Dominio. Il Dominio di una Scuola è la parte di realtà con la quale o sulla quale si agisce attraverso gli incantesimi della stessa. La Scuola ha potere totale all'interno del suo dominio, parziale o limitato al di fuori di esso.

Limiti. Nessuna scuola è onnipotente; avendo un dominio limitato, alcuni tipi di magia possono essere esclusi dal bagaglio della scuola.

Peculiarità. Alcuni tipi di magia possono, viceversa essere tipici di una sola scuola, caratterizzandola. Tra le peculiarità possono essere introdotti dei modificatori specifici o dei tipi di incantesimo.

Ogni scuola può evocare soltanto le Creature Magiche ad essa correlate.

L'abilità di Conoscere il tipo di creature relativo alla scuola (es. Conoscere Elementalisti per gli Elementalisti, Conoscere Animali Magici per gli Stregoni, ecc.) aumenta con l'abilità magica correlata, in modo tale che il TOT dell'abilità di Conoscere non possa avere un TOT inferiore all'abilità magica.

Potenzialità. Sono le “capacità di base” che gli adepti di una Scuola possiedono, semplicemente per il fatto che sono adepti, nella realizzazione di incantesimi di certe categorie.

Ogni Scuola risulta infatti più incline verso certe categorie funzionali piuttosto che verso

altre. Le potenzialità, in termini di gioco, sono i valori che vanno sottratti alla difficoltà assoluta (DA) dell'incantesimo per ottenere la difficoltà relativa (DR), per ognuna delle Categorie Funzionali.

Ogni Scuola avrà quindi un “punteggio di base” in ciascuna delle Categorie Funzionali. Vedi il paragrafo “Calcolo della DA e della DR” a pagina 160.

Leggi. Sono le norme che gli adepti di ciascuna scuola sono tenuti a rispettare, pena l'espulsione con disonore e il processo davanti agli Arcimaghi del Conclave.

7.1.1 Frequentare le Accademie

Acquisire le conoscenze magiche in seguito alla frequenza delle accademie riconosciute dal Conclave conferisce il vantaggio di poter conoscere un numero di incantesimi pari al VAL della scuola di magia, meno 1; perciò se si ha un VAL 4 si hanno 3 incantesimi, con VAL 8 si hanno 7 incantesimi, ecc.

Ogni incantesimo appreso in Accademia ha un bonus dovuto allo Studio (vedi il paragrafo sullo Studio e la Ricerca Magica a pagina 161) compreso tra +1 e +6 (1d6).

7.1.2 Il Famiglio

A coloro che hanno frequentato l'accademia (un VAL minimo di 5 in una Scuola di Magia) viene insegnato un rito magico che consente di legarsi ad un animale a scelta. Questo animale viene detto **famiglio**.

Il legame, come alcuni dei poteri dell'animale così incantato, aumenta con l'aumentare della conoscenza della Scuola. Il rito può essere compiuto soltanto quando l'adepto raggiunge un VAL di 12.



In quel momento il mago “saprà” di poter realizzare il rito. Il rito richiede che il mago stia in assoluta solitudine per 24 ore.

Il PG sceglie la specie dell’animale che più gli si addice, sapendo che al momento del rito perderà **permanentemente** un numero di PE pari alla somma delle caratteristiche INT, CONC, OSS, COS, FOR, AGI del suo famiglio, diviso 4.

Il Master determina le caratteristiche in base alla specie scelta facendo riferimento alla tabella “La Fauna” a pagina 11 o a un qualsiasi libro di zoologia.

Dopo 1d20 giorni dal rito, l’animale giungerà dal mago e inizierà a seguirlo comportandosi come un animale ben ammaestrato.

Dopo 1d20 di giorni dal momento in cui il mago arriva ad un VAL di 14 in una Scuola, l’INT del famiglio aumenta permanentemente di 8 punti, non potendo però superare l’INT del mago; il famiglio potrà così comprendere chiaramente le parole del mago.

Dopo 1d20 di giorni dal momento in cui il mago arriva a un VAL di 16, viene attivato un collegamento telepatico permanente che consentirà a famiglio e mago di comunicare a distanza fino a 10000 metri.

Dopo 1d20 di giorni dal momento in cui il mago arriva a un VAL di 18 il mago e l’animale potranno scambiare telepaticamente sensazioni olfattive, visive, acustiche, tattili alla distanza massima di 10000 metri.

L’animale non potrà mai lanciare incantesimi.

Il rapporto che si instaura tra famiglio e mago è di indissolubile amicizia e simpatia profonda; essi tenderanno ad aiutarsi reciprocamente in ogni situazione e nessuno dei due sarà portato a sacrificare la vita del suo amico.

Se il famiglio muore di morte violenta il mago perderà un numero di PV pari ai PE permanenti richiesti dal rito.

Se il mago muore di morte violenta, il famiglio perderà 1d20 punti in PSI.

In caso di resurrezione di uno dei due, il mago dovrà ripetere il rito per ripristinare il collegamento.

In ogni caso alla morte del famiglio i PE permanenti verranno recuperati al ritmo di 4 ogni ora.

7.1.3 Completare i Regni della Magia

Abbiamo già visto che la magia è organizzata in 6 scuole a formare 3 regni.

Per completare un regno occorre avere VAL 20 in entrambe le scuole complementari che formano il Regno. Il Regno completo attribuisce due ordini di vantaggi all’usufruitore.

Il primo consiste nella possibilità di cumulare le Potenzialità delle 2 scuole. Ciò significa che in ogni Categoria Funzionale si acquisisce un valore di Potenzialità pari a 25. Questo consente di superare i limiti di ciascuna scuola.

Il secondo consiste nel fatto che è come se il mago acquisisse una vera e propria nuova scuola, con VAL 20, il cui dominio è pari all’insieme dei domini delle due scuole, e le Potenzialità pari alla somma delle Potenzialità delle due scuole.

Si può migliorare nella nuova scuola con Tiri Incremento che totalizzano oltre 20.

7.1.4 Le Creature Magiche

Ad ogni scuola si associa una particolare classe di Creature Magiche, che possono spesso essere richiamate dagli adepti della scuola con appositi incantesimi di Evocazione.

Le Creature Magiche presentano degli aspetti comuni, benché appartengano a piani, habitat, dimore o dimensioni tra loro profondamente differenti.

Le Caratteristiche

Tutte le Creature Magiche hanno un VAL variabile alle caratteristiche primarie, con l’esclusione del CAR.

Nel momento in cui una Creatura Magica entra in gioco, come accade in seguito ad un Richiamo di Evocazione, il Master dovrà determinare le sue caratteristiche tirando i dadi indicati nelle descrizioni.

Tra le caratteristiche è indicata anche la quantità di Punti Energia (PE) utilizzabili dalla creatura per lanciare i suoi Poteri Speciali.

Combattimento

Le Creature spesso combattono usando le Abilità di Combattimento, Maestrie o Specifiche di Arte Marziale indicate. Il TOT di queste attitudini è stabilito per ogni creatura. In alcuni casi, le creature possono effettuare Attacchi Particolari che non possono essere ricondotti immediatamente a nessuna di queste. In quei casi è indicato il valore di base del TPC, da usare come se fosse il TOT di un’Abilità di Combattimento.

In questi casi, visto che il danno non è riconducibile a quanto visto nel capitolo “Il Combatti-



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

mento” a pagina 115, viene specificato esplicitamente.

Al danno inflitto usando le attitudini va sommato il BON FOR, salvo si tratti di attitudini di combattimento a distanza assimilabili alle abilità di combattimento ADL o ADT o sia diversamente indicato.

Molte Creature dispongono inoltre di particolari sistemi di difesa, indicati nelle descrizioni. Le Creature Magiche non effettuano TR contro svenimento o morte e non si affaticano mai, di conseguenza non sono indicati per loro i PM e i PF.

Altre Abilità

Il Master, a sua discrezione, può assegnare alle Creature anche altre Abilità Standard a sua scelta.

Poteri speciali

Le Creature Magiche sono in grado di attivare dei Poteri Speciali, il cui effetto è identico a quello prodotto dall'incantesimo, con lo stesso nome, della Scuola a cui le creature magiche sono correlate.

Benché in questa descrizione il Tempo di Lancio (TL) possa essere diverso, le Creature Magiche sono in grado di attivare il Potere Speciale in 1 solo round realizzando un semplice TCONC a difficoltà 20.

Nello stesso round le creature possono compiere altre azioni, subendo ovviamente il malus alle Azioni Multiple (TCONC compreso).

Attivando il Potere Speciale viene consumato dalle Creature un numero di PE pari ai PE richiesti dall'incantesimo.

Naturalmente, se una creatura non possiede i punti necessari, non può usare il Potere Speciale.

I PE vengono recuperati al ritmo di 4 all'ora.

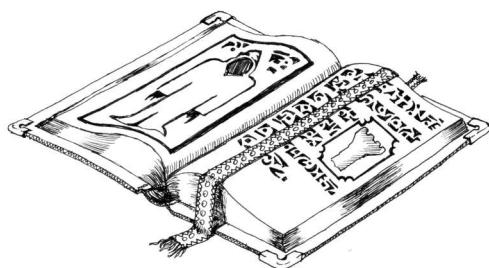
La Potenza

Tutte le Creature Magiche sono caratterizzate da un valore, detto Potenza. Le creature con potenza minore o uguale a 30 possono essere richiamate con gli incantesimi della Scuole.

La Potenza, oltre a indicare numericamente il “potere” delle Creature, è il parametro utilizzato per il calcolo della DB nei Tipi di Evocazione.

La difficoltà del tiro Conoscere Esseri Onirici, Demoni, Angeli, Esseri del Limbo, Animali Magici, Elementalì per quella determinata creatura, è pari alla Potenza + 10.

Realizzare il tiro significa conoscere tutti i poteri e le caratteristiche della creatura; non realizzarlo porta a conoscere soltanto qualche dato, o addirittura a non riconoscere la creatura. Un fallimento catastrofico potrà far scambiare una creatura per un'altra, anche di un'altra scuola.





7.2 Demonologia



Parte del regno Deimst, la Demonologia o Magia dei Demoni in novese o Scuola del Richiamo dei Corrucci in elfico, ha il potere di contattare gli Inferi e di richiamarne le entità per piegarle ai propri scopi.

Simbolo degli evicatori è un pentacolo (stella a 5 punte inscritta in un cerchio).

7.2.1 Dominio

La scuola della Demonologia è in contatto magico con gli Inferi, la dimensione ultraterrena dimora degli esseri denominati Demoni, da cui trae potere. Il potere dei demonologi è sempre legato all'esistenza delle creature Demoniache. Gli Inferi sono organizzati in modo rigidamente gerarchico, in cui ogni demone è custode di un "micro-mondo" che può contenerne altri.

Ad ogni Tipo di incantesimo corrisponde una classe di demoni. Nel momento in cui il demonologo lancia un incantesimo qualsiasi, egli stabilisce un "contatto" con uno di detti demoni, che "presta" il suo potere all'usufruttore o ad un soggetto a scelta dello stesso, senza venire evocato. Tuttavia, anche questi demoni possono essere richiamati.

L'evocatore può chiamare a sé cinque diversi tipi di demoni guerrieri legati a cinque Prismi.

7.2.2 Limiti e peculiarità

La Demonologia è la sola scuola che può evocare e contattare i Demoni. L'evocazione e il controllo dei demoni devono avvenire all'interno di un pentacolo disegnato dall'usufruttore.

All'esterno (o in assenza) del pentacolo, i tiri di dado sull'incantesimo e i TV del mago subiscono un malus di -2.

I demonologi hanno la possibilità di vincolare i demoni a persone o ad oggetti. Il vincolo agisce come la Permanenza Ciclica (vedi) e ha un Modificatore pari a 15. Alla morte del mago però, a differenza della Permanenza Ciclica (che si scioglie), il vincolo persiste. È possibile vincolare solo demoni richiamati, "applicando" il vincolo all'incantesimo di richiamo.

Ogni volta che un Demonologo vuole esercitare il controllo su un demone da lui stesso vincolato deve vincere un confronto di volontà col demone. Il demonologo può sciogliere un vincolo da lui posto in qualunque momento.

Ognuno degli incantesimi di demonologia è il risultato dell'interazione, anche a distanza, con un demone, quindi, esiste un demone per ogni incantesimo ed ogni incantesimo è collegato al potere di un demone.

I demoni collegati agli incantesimi possono anche essere **richiamati** dal demonologo, se questi lo desidera. Questi demoni sono detti "**Demoni Generici**". Le regole per la costruzione del demone generico si trovano a pagina 190.

Non esistono demoni generici che permettono di richiamare, controllare, proteggersi da altri demoni.

7.2.3 Potenzialità

Evocazione	20
Alterazione	5
Controllo	10
Informazione	10
Difesa	14
Attacco	16

7.2.4 Leggi dell'uso

1. Non lasciare liberi i Demoni
2. Non vincolare Demoni a persone
3. Non contattare lo Dimonio

7.2.5 I Demoni

I demoni, le creature evocabili dalla scuola di Demologia, risiedono negli Inferi, che altro non sono se non un impreciso piano ove le forze cosmiche, scontrandosi, danno vita alle forme e ai mondi più strani.

Ogni demone possiede negli inferi una dimora rappresentata da una sfera chiamata microcosmo. In funzione del Prisma di appartenenza,



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

il microcosmo di un demone può andare dalle dimensioni di una casa fino a interi pianeti per i demoni superiori. Tali microcosmi vengono modellati dall'immaginazione del demone e abitati dalle anime che il demone riesce a conquistare. Le dimensioni del microcosmo, e quindi il potere del demone, dipendono dal numero di anime che lo abitano.

Non vi è ordine negli inferi. I Demoni si combattono per rubarsi anime e acquisire nuovi poteri. Un demone acquisisce il potere e le caratteristiche dei demoni che riesce a uccidere e mangiare. Questo è il motivo per cui alcuni dei poteri dei demoni non sono prestabiliti.

Nella descrizione di ciascun Demone sono indicati: il numero di poteri che questi possiede, i poteri peculiari e la DR massima dei poteri non prestabiliti. Il Master può scegliere questi ultimi tra gli incantesimi di Demonologia elencati a pagina 191 oppure potrà costruirli egli stesso seguendo le regole per la costruzione di un incantesimo ed utilizzando le Potenzialità della Scuola di Demonologia.

In nessun caso un Demone può evocare un Demone di potenza maggiore o uguale alla propria.

Un antico detto orientale dice: "esiste un demone per ogni desiderio". Benché, per quanto concerne i loro poteri, questo non sia propriamente vero, sicuramente dà un'idea dell'enorme varietà di forme e capacità dei Demoni.

L'organo vitale di un demone non è tipico della specie ma è proprio di ogni singolo individuo (Il Master tira sul "Fantoccio" al momento del richiamo per stabilire tale organo).

I Demoni rispondono all'evocazione nella speranza che il compito assegnatogli consenta loro di conquistare anime, non ultima quella dell'evocatore stesso. Perciò, qualora il demone vinca il confronto di TV con l'evocatore, cercherà di fare di tutto per conquistare il maggior numero possibile di anime. Ogni azione dei demoni è pertanto volta alla conquista di anime, indipendentemente dalla loro indole che può essere sia malvagia (spesso), sia buona (raramente).

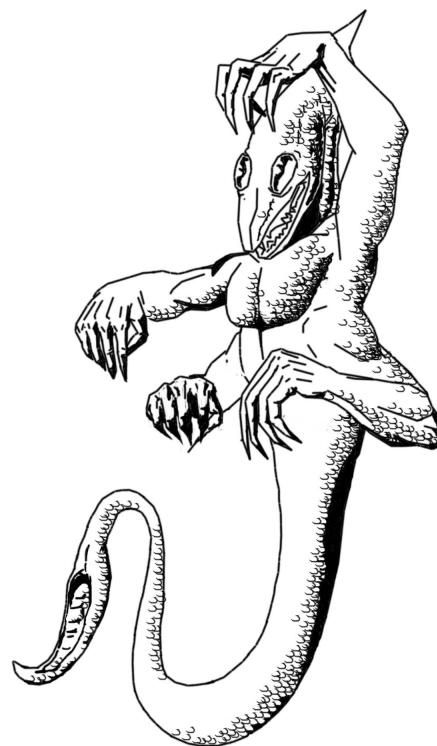
I Demoni vengono classificati, a seconda della loro potenza, in 8 Prismi, dai più deboli del Primo fino al potentissimo Dimonio dell'Ottavo.

Mammon

Potenza 4 ◇ Primo Prisma
Richiamabile

Appare come un essere alto circa 170 cm, dotato di quattro braccia. Non ha arti inferiori, al loro posto ha una coda lunga e terminante con una

Mammon



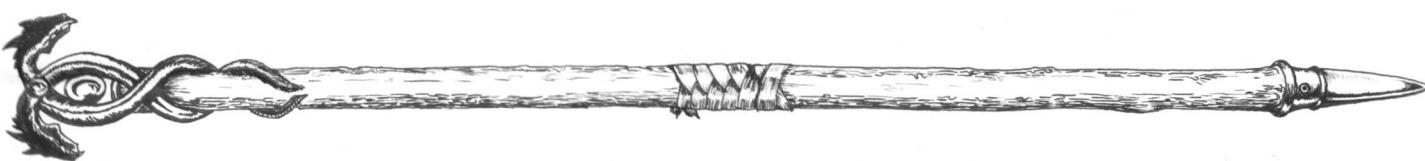
ventosa. La sua testa ricorda quella di un salmone. La sua pelle squamosa è di color mattone. Si sposta fluttuando. Due delle mani sono armate con mazze o martelli, con le altre due lancia coltelli di cui non è mai sprovvisto (2d6 pugnali da lancio). Con la ventosa è capace di eseguire delle prese. Le squame di cui è coperta la sua pelle gli conferiscono una protezione pari a 3 PP.

Caratteristiche

INT	3d6
CONC	4+2d8
COS	10+2d6
AGI	10+1d6
FOR	10+2d6
OSS	1d20
BEL	-1d6
PE	75

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno normale
- ◇ ABC/AGI/Danno normale
- ◇ ATC/AGI/Danno normale
- ◇ ADL/AGI/Danno normale

**Specifiche di AM/TOT/BON**

- ◊ Presa/5/+2

Difese

- ◊ Squame (PP 3)

Poteri Speciali

- ◊ Filamento Adesivo
- ◊ Macellaio
- ◊ 2 Poteri a scelta del Master con DR massima pari a 9.

Ammon

Potenza 9 ◊ Secondo Prisma
Richiamabile

Ha corpo cadaverico, zampe di capretto e la testa di un maiale. Utilizza solitamente una alabarda; la sua tattica preferita è quella di caricare l'avversario. Si esprime con voce di bambino inframmezzata da grugniti e fastidiose risate. La sua pelle gli conferisce una protezione pari a 5 PP.

Caratteristiche

INT	10+1d10
CONC	8+2d6
COS	10+2d6
AGI	10+2d6
FOR	11+2d6
OSS	4+2d8
BEL	-1d6
PE	120

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ AIA/AGI/Danno normale

Maestrie/TOT

- ◊ Alabarda/AGI

Tecniche Speciali/TOT

- ◊ Carica/1+BON AGI

Difese

- ◊ Pelle corazzata (PP 5)

Poteri Speciali

- ◊ Acido
- ◊ Corazza Infernale
- ◊ Pelle robusta
- ◊ 3 Poteri a scelta del Master con DR massima pari a 16.

Alastor

Potenza 14 ◊ Terzo Prisma
Richiamabile

Ha le sembianze di una mantide alta fino a due metri e mezzo, formata da muscoli e piastre metalliche. Le zampe anteriori hanno le dimensioni di spade ed infliggono il medesimo danno.

È in grado di impugnare oggetti o armi utilizzando fino a 3 tentacoli che si protendono, quando necessita, dal suo corpo. Ha la capacità di arrampicarsi su pareti e soffitti.

Tra le sue tattiche di combattimento è compresa quella di lanciare gli oggetti che afferra con i tentacoli o utilizzarli in maniera impropria per attaccare. La voce è stridente. Gli elementi metallici che lo costituiscono forniscono una protezione pari a 7 PP.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	12+1d8
COS	15+1d10
AGI	15+1d10
FOR	14+2d8
OSS	19+1d6
BEL	-1d6
PE	150

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ATL/AGI/Danno normale
- ◊ AO/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Elementi Metallici (PP 7)

Poteri Speciali

- ◊ Freccia Demoniaca
- ◊ Tentacoli
- ◊ 6 Poteri a scelta del Master con DR massima pari a 20.



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Strayesor

Potenza **19** ◇ Quarto Prisma
Richiamabile

Appare come un topo antropomorfo alto circa 1 metro e 60, di colore grigio e vestito di abiti laceri e consunti.

Brandisce solitamente spade e pugnali.

Col suo morso, in grado di infliggere 2d6+1 PV/PSC di Danno, può trasmettere la peste. I suoi artigli sono lunghi sino a 15 cm e tanto acuminati da infliggere 1d8 PV/PSC di Danno. È molto agile, capace di muoversi in assoluto silenzio e di nascondersi per poter attaccare di sorpresa.

Il suo volto ha una espressione cinica e crudele.

Tra gli abiti indossa un'armatura di cuoio raffazzonata (PP 3), inoltre il suo pelo ispido gli conferisce ulteriori 3 PP di protezione.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	12+1d8
COS	15+1d10
AGI	14+2d80
FOR	14+2d8
OSS	20+1d10
BEL	-1d4
PE	210

Abilità di Combattimento/TOT/danno

- ◇ CAC/AGI/Danno normale
- ◇ ATL/AGI/Danno normale
- ◇ ATC/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◇ Morso/AGI/2d6+1 + Malattia
- ◇ Artigli/AGI/1d8

Difese

- ◇ Armatura di Cuoio (PP 3)
- ◇ Pelo Ispido (PP 3)

Poteri Speciali

- ◇ Corazza Infernale
- ◇ Intercettatore
- ◇ Pelle viscida 5
- ◇ Poteri a scelta del Master con DR massima pari a 30.

Arioch

Potenza **30** ◇ Quinto Prisma
Richiamabile

Appare come un grande essere umanoide alto fino a 3 metri e mezzo. Appare nudo tranne che per i foderi delle armi che porta con sé.

Ha quattro braccia con mani artigliate ed enormi ali membranose, che possono raggiungere i 20 metri di apertura, terminanti con tre dita artigliate.

Utilizza armi giganti solitamente ad una mano. Con le dita delle ali può impugnare armi normali.

Ad una prima occhiata sembrerebbe avere la pelle rossa, in realtà essa è assente; le fibre muscolari e i nervi sono direttamente esposti all'aria, causandogli costantemente un atroce dolore di cui Arioch gode.

Il suo volto appare costantemente animato da un'espressione mista di dolore e piacere. I suoi occhi sono rossi e privi di pupille. Il capo è ornato da corna, sempre in numero pari e disposte simmetricamente.

Arioch combatte utilizzando 2 Spade Bastarde giganti e 2 Alabarde giganti. Talvolta abbandona le armi e combatte CAC utilizzando gli artigli in grado di infliggere 2d8 PV/PSC di Danno; ama strappare gli arti alle vittime e infilarle sulle sue corna capaci di arrecare 2d8 PV/PSC di danno.

I suoi muscoli esposti all'aria sono comunque particolarmente coriacei, tali da difenderlo come fossero una corazza di piastre (10 PP).

Caratteristiche

INT	19+1d6
CONC	15+1d10
COS	20+2d6
AGI	20+1d10
FOR	25+1d10
OSS	25+1d8
BEL	-1d10
PE	270

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/2d8
- ◇ ATL/AGI/3d8+2
- ◇ ABL/AGI/3d8+1
- ◇ AIA/AGI/3d8+1

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◇ Corna/AGI/2d8



Arioch

**Maestrie/TOT**

- ◊ Spada Bastarda/AGI
- ◊ Alabarda/AGI

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◊ Presa/AGI/BON AGI

Tecniche Speciali/TOT/BON

- ◊ Carica/20/+5

Difese

- ◊ Muscoli (PP 10)

Poteri Speciali

- ◊ Anima Diabolica
- ◊ Fiamma Demoniaca
- ◊ Schermo dell'Oblìo
- ◊ 13 Poteri a scelta del Master, con DR massima pari a 45.

Belzebù

-
- Potenza **30** ◊ Sesto Prisma
 - Non Richiamabile

Appare come una linea nera che disegna la sagoma di un umanoide alto sino a 2 m. Ha due sole dimensioni e qualora si volga di lato diventa praticamente invisibile. Non lo si è mai sentito parlare e quando intende comunicare disegna le parole nell'aria con la stessa linea che delimita il suo corpo. Null'altro ci è dato sapere.

Baal

-
- Potenza **30** ◊ Settimo Prisma
 - Non Richiamabile

Appare come un giovane imberbe pallido e d'aspetto esile. Indossa esclusivamente un perizoma. Il volto è contornato da lunghi riccioli neri e mostra occhi chiarissimi; dal suo capo spuntano due piccole corna rivolte in avanti. La sua voce sembra un sussurro. Si muove in maniera lenta e indolente e sembra sempre afflitto da un



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

profondo sentimento di tristezza. Nessuno è sopravvissuto per fornire altre informazioni su di lui.

Lo Dimonio

Potenza **30** ◇ Ottavo Prisma
Non Richiamabile

La sua forma originaria è quella di un umano di etnia indefinita, alto circa 180 cm, dalla carnagione olivastra.

Ha capelli neri portati lunghi o raccolti in una coda. I suoi occhi sono completamente neri.

La sua espressione è solitamente allegra e mostra un sorriso malizioso. Dal capo spuntano due piccole corna nere che solitamente nasconde fra i capelli. È solito abbigliarsi con vestiti lussuosi. Porta sempre con sé un flauto di legno d'ebano capace di soggiogare gli ascoltatori.

Può far nascere dalla sua schiena delle ali da rapace di colore bianco atte al volo e la cui apertura raggiunge i 3.5 metri

È in grado di assumere le sembianze di qualsiasi altro demone.

I Demoni Generici

I demoni generici (introdotti a pagina 185) hanno le forme più disparate. Solitamente, qualunque sia la forma base, vengono estremizzate le caratteristiche proprie del demone specifico.

Un demone che permette di udire avrà enormi orecchie, un demone utile al trasporto avrà arti possenti, ecc.

Potenza. la potenza è pari alla DR dell'incantesimo che manifesta il potere del demone.

Caratteristiche. Ognuna delle caratteristiche (BELlezza e CARisma escluse, determinate arbitrariamente dal Master) è pari a **1/2 della Potenza + 1d6**.

Energia. I PE utilizzabili per i poteri sono pari a **6 volte la Potenza**.

Poteri speciali. Oltre al potere che si manifesta nell'incantesimo, i generici hanno un numero di poteri aggiuntivi a discrezione del Master pari ad **1/6 della Potenza**, ciascuno dei quali ha una **DR inferiore** alla Potenza.

Abilità di Combattimento. I generici hanno un TOT nell'Abilità **CAC pari ad AGI-3**.

ESEMPIO 180

Gunnar vuole richiamare il Demone del Gioco. L'incan-

Un demone generico (Corazza)



tesimo, che conferisce +5 all'abilità Barare, ha DR 24. La potenza del demone è 24; la DR dell'incantesimo che richiama uno di questi demoni è 24 cioè $18 (DT) + 2 (\text{Modificatori}) + 24 (\text{DB}) - 20 (\text{Modificatori}) = 24$. Gunnar traccia il pentacolo e richiama il demone. Compare un essere umanoide con la testa a forma di dado, le mani lunghissime e vestito di una tunica con le maniche larghissime. Quest'essere, in base alla regola, avrà un VAL alle caratteristiche pari a $24/2+1d6$ cioè $12+1d6$.

INT	12 + 3
CONC	12 + 5
COS	12 + 1
AGI	12 + 2
FOR	12 + 5
OSS	12 + 6

Il Master tira i d6 ottenendo:

INT	12 + 3
CONC	12 + 5
COS	12 + 1
AGI	12 + 2
FOR	12 + 5
OSS	12 + 6

Il demone avrà inoltre 144 PE, 4 poteri speciali ag-





RADIX MALORUM

giuntivi con DR massima di 23 e un TOT in CAC pari a 14 (AGI)-3-11.

Il Master decide che i 4 poteri speciali aggiuntivi, oltre a Demone del Gioco, del demone, sono: Acido, Corazza Infernale, Boccaglio e Freccia Demoniaca

7.2.6 Gli Incantesimi

Acido (Arkyox)

Attacco ◇ Danno Mirato

Dal mago parte uno spruzzo di acido che infligge ad un target a massimo 4 metri di distanza 1d6 PV/PSC di danno con base al TPC di 10.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
7	23	1	7	2	23	5	15	3
Danno: 1 d6					5			
Base TPC: 10					10			
Gittata: 4 m						1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Ammorbidente (Rimmom)

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Rende gli oggetti posti in un'area con un raggio di 4 metri, a distanza di massimo 10 metri dal mago, morbidi e inadatti a sorreggere pesi o a resistere agli urti. Il demone compare sotto forma di uno sciame di zanzare che succhiano materia dagli oggetti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
31	36	5	31	10	36	15	14	7
Complessità: 10					10			
Massa vivente: 100 kg					4			
Massa non vivente: 0 kg					0			
Gittata: 10 m						3		
Campo d'azione: 4 m						4		
Durata: 3 min						0		

Anima diabolica (Foran)

Alterazione ◇ Creazione Esseri Viventi

Anima un oggetto (un monile, un'arma etc..) di 90 kg di peso massimo. L'incantesimo attribuisce 10 ad ogni caratteristica. L'oggetto si anima in 1d6 giorni.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
45	50	7	45	15	50	29	23	-2
Massa vivente: 90 kg					3			
punti CARATTERISTICA: 80 punti					20			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: -						0		
Azione nel tempo: 1d6 giorni						-3		

Aura demoniaca (Roneues)

Difesa ◇ Antimagia

Riveste il target di un'aura demoniaca rossastra che rende inattivo per 3 minuti qualsiasi incantesimo diretto al target con una base Antimagia di 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	36	3	22	7	36	15	20	1
Base antimagia: 20 punti					20			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

7.2. DEMONOLOGIA

Boccaglio (Gredlur)

Alterazione ◇ Modifica Anatomia per nuove funzioni

Un demone dalla forma di tubo telescopico (fino a 1 metro e 1/2) si collega con la bocca e il naso del target consentendogli di respirare sott'acqua o sotto terra. Il demone scompare dopo 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	27	3	22	7	27	15	11	1
Complessità: 10						10		
Massa vivente: 5 kg						1		
Fattore dimensione: 0 unità						0		
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 3 min							0	

Colonna di fuoco (Ighnar)

Attacco ◇ Danno Netto

Emette una fiammata che si propaga dal basso verso l'alto e che provoca 4d6 PV di danno su un'area di 2 metri di raggio situata fino a 10 metri dal mago. I danni possono essere dimezzati realizzando un TR a Diff. 18.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	34	3	18	6	34	21	8	5
Danno: 4 d6						8		
Gittata: 10 m							3	
Campo d'azione: 2 m							2	
Durata: -							0	

Corazza infernale (Reshpus)

Difesa ◇ Armatura

Un demone umanoide dal corpo cavo avvolge il corpo del target fornendogli 5 PP su tutto il corpo per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	30	2	16	5	30	19	10	1
Protezione: 5 PP						10		
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 3 min							0	

Decuria di Mammon

Evocazione ◇ Richiamo

Il mago evoca 10 demoni guerrieri Mammon. Il TV per il controllo viene effettuato separatamente da ciascuno di essi.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	42	3	22	7	42	18	4	20
Potenza della creatura: 4						4		
Gittata: 1 m							0	
Campo d'azione: 10 target							20	
Durata: 3 min							0	

Demone del gioco (Abolam)

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica

Conferisce al target un bonus di +5 all'abilità Barare per la durata della concentrazione del mago + 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
24	29	4	24	8	29	18	5	6
Variazione abilità: 5 punti						5		
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: concentrazione+3 min							5+0	

Difensore (Pazooso)

Difesa ◇ Protezione Magica

Il target viene protetto dal demone difensore che si manifesta come uno sciame di insetti vorticante che gli assorbe 4d6 PV di danno provocato dagli incantesimi di Attacco/Danno Netto. L'incantesimo ha durata 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	29	2	15	5	29	20	8	1
Protezione: 4 d6						8		
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 3 min							0	



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Doppelganger (Hutgin)

Controllo ◇ Miraggio completo

Un demone assume le sembianze del mago e si rende visibile ad una distanza di massimo 7 metri dal mago stesso senza peraltro potersi muovere al di fuori di un'area di 2 metri di raggio. Realizzando un TOSS a Diff. 20 ci si rende conto che si tratta di una copia, che sparisce se si realizza un TV a Diff. 20. La copia non può combattere. L'incantesimo dura 15 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	36	4	26	8	36	9	20	7
Difficoltà del TV e del TOSS: 20								20
Gittata: 7 m								2
Campo d'azione: 2 m								2
Durata: 15 min								3

Evoca Alastor

Evocazione ◇ Richiamo

Evoca il demone guerriero Alastor per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	34	2	14	4	34	18	14	2
Potenza della creatura: 14								14
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca Ammon

Evocazione ◇ Richiamo

Evoca il demone guerriero Ammon per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	29	1	9	3	29	18	9	2
Potenza della creatura: 9								9
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca Arioch

Evocazione ◇ Richiamo

Evoca il demone guerriero Arioch per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	50	5	30	10	50	18	30	2
Potenza della creatura: 30								30
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca Mammon

Evocazione ◇ Richiamo

Evoca il demone guerriero Mammon per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
4	24	1	4	1	24	18	4	2
Potenza della creatura: 4								4
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca Strayesor

Evocazione ◇ Richiamo

Evoca il demone guerriero Strayesor per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	39	3	19	6	39	18	19	2
Potenza della creatura: 19								19
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Fascino satanico (Kham)

Controllo ◇ Comando

Gli esseri situati all'interno di un'area di un metro di raggio che non realizzano un TV a Diff. 20 vengono affascinati irresistibilmente dal mago per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	32	3	22	7	32	11	20	1
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0

Fiamma demoniaca (Rahouart)

Attacco ◇ Danno Netto

Fa partire dal mago una fiammata larga 20 metri che distrugge tutto ciò su cui passa, per una gittata di massimo 19 metri, esplodendo poi su un'area di 10 metri di raggio e provocando a tutti gli oggetti investiti un danno di 10d6 PV. Le vittime possono dimezzare il danno realizzando un TR a Diff. 30. La fiamma può produrre danni addizionali.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
44	60	7	44	14	60	21	20	19
Danno: 10 d6								20
Gittata: 19 m								6
Azione lungo la gittata								3
Campo d'azione: 10 m								10
Durata: -								0

Filamento adesivo (Poimon)

Difesa ◇ Parata

Dal corpo del target si diparte un filamento adesivo atto a parare un colpo con Base TPD 5. Dopo 3 minuti o dopo una parata il filamento scompare.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	23	1	9	3	23	15	7	1
Base TPD: 5 punti								5
Parata: 1								2
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Freccia demoniaca (Dreayn)

Attacco ◇ Danno Mirato

Fa scaturire dal mago un piccolo demone simile ad una larva dotata di zanne che si scaglia sul target, distante massimo 10 metri, mordendolo e infliggendogli 1d6 PV/PSC di danno. La base TPC è 15.

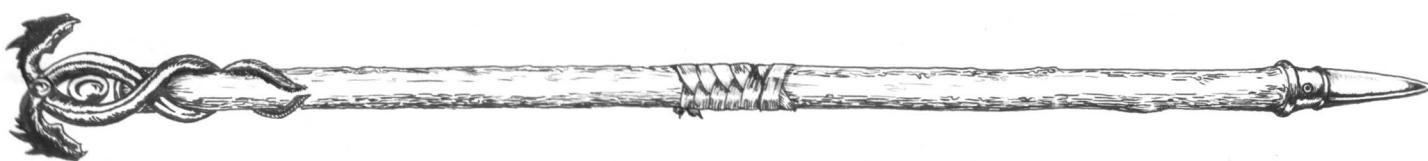
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	30	2	14	4	30	5	20	5
Danno: 1 d6								5
Base TPC: 15								15
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Globo demoniaco (Kira)

Difesa ◇ Antimagia

Crea un globo di luce demoniaca rossastra di 1 metro di raggio per 3 minuti. Qualunque incantesimo diretto ad esseri od oggetti all'interno del globo sarà neutralizzato con una base antimagia di 20. Il mago può creare il globo fino a 1 metro di distanza da sé.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	36	3	22	7	36	15	20	1
Base antimagia: 20 punti								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0



RADIX MALORUM

Guanto (Adramelek)

Attacco ◇ Morte

Il target che non realizza un TR a Diff. 20 viene rivoltato come un guanto, morendo istantaneamente. Il corpo torna intatto dopo un incantesimo di resurrezione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
23	39	3	23	7	39	18	20	1
Difficoltà del TR: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Guaritore (Baribars)

Difesa ◇ Cura

Con questo incantesimo, il mago è in grado, grazie al demone Guaritore, di curare 3d6 PV/PSC di danno a tutti gli esseri viventi posti ad una distanza massima di 1 metro da lui ed in un'area di 1 metro di raggio. L'incantesimo lascia tracce visibili della cura sotto forma di escrescenze cutanee o simili.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	28	2	14	4	28	21	6	1
Riparazione: 3 d6								6
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: -								0

Individua demoni (Zebuliel)

Informazione ◇ Divinazione

L'incantesimo individua la presenza di uno o più demoni nel raggio di 10 metri, senza indicarne la collocazione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	28	3	18	6	28	9	10	9
DIFF reperimento informazione: 10								10
Previsione: 0 ore								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 10 m								10
Durata: 3 min								0

Intercettatore (Zyunsak)

Difesa ◇ Parata

Il target viene protetto dal Demone intercettatore in grado di parare 5 attacchi fisici o di Attacco/Danno Mirato con una base di parata di 15. Il demone svanisce dopo 3 minuti oppure dopo aver parato 5 attacchi.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	41	4	27	9	41	15	25	1
Base TPD: 15 punti								15
Parate: 5								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Macellaio (Greayn)

Attacco ◇ Danno Mirato

La vittima viene scuociata nel punto di contatto con la mano dell'usufruttore, ricevendo 3d6 PV/PSC di danno. Infligge danni addizionali da emorragia. L'usufruttore potrebbe dover realizzare un TPC con l'abilità CAC.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
5	21	1	5	1	21	5	15	1
Danno: 3 d6								15
Base TPC: 0								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

7.2. DEMONOLOGIA

Mantici (Iblis)

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Alcuni piccoli demoni che ingoiano ed emettono aria si attaccano al corpo del target del peso massimo di 90 kg e con un equipaggiamento di massimo 100 kg, consentendogli di volare per 3 minuti a 100 km/h.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	34	4	29	9	34	19	14	1
Massa vivente: 90 kg								3
Velocità: 100 km/h								10
Massa non vivente: 90 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Messaggero (Belialys)

Informazione ◇ Trasmissione+Ricezione

Un demone messaggero recapita istantaneamente un messaggio scritto di poche pagine ad un target posto ad una distanza massima di 10 km, ricevendo una eventuale risposta e riportandola al mago.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	36	4	26	8	36	15	20	1
Complessità: 4								4
Distanza: 10000 m								16
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Patto Demoniaco (Haflain)

Controllo ◇ Comando

Con questo incantesimo il mago può, grazie al demone persuasore, obbligare tutti coloro che si trovano alla distanza massima di 1 metro e nell'area di 1 metro di raggio, ad eseguire un ordine a suo piacimento, se questi non realizzano un TV a Diff. 20. Per tutte le vittime l'ordine è lo stesso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	32	3	22	7	32	11	20	1
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0

Pelle robusta (Tsu Nyao)

Difesa ◇ Armatura

La pelle del target si ingrossa e si ricopre di escrescenze cornee che la rendono dura e dotata di 1 PP, per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	23	1	9	3	23	19	2	2
Protezione: 1 PP								2
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 7 min								1

Pelle viscida (Abludar)

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica

Il target viene rivestito da uno strato di liquido viscoso e scivoloso che gli conferisce un bonus di +5 al TOT della Specifica di AM "divincolarsi".

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	24	3	19	6	24	18	5	1
Variazione abilità: 5 punti								5
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Portatore di dolore (Koim)

Informazione ◇ Variazione abilità mentale

Il demone conferisce al target un bonus di +5 all'abilità Torture per 15 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	27	2	17	5	27	18	5	4
Variazione abilità: 5 punti								5
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 15 min								3

Possesso diabolico (Behemoth)

Controllo ◇ Possessione

Lusufruitore si impossessa del corpo di un target per 3 minuti, se questi non realizza un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	32	3	22	7	32	11	20	1
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Protezione dai Demoni I

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata, attorno ad un punto distante al massimo 4 metri dal mago, un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale i Demoni di potenza uguale o inferiore a 9 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 19. Realizzando il TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se il mago attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
3	23	1	3	1	23	10	9	4
Potenza della creatura: 9								9
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Protezione dai Demoni II

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata, attorno ad un punto distante al massimo 4 metri dal mago, un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale i Demoni di potenza uguale o inferiore a 19 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 29. Realizzando il TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se il mago attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
13	33	2	13	4	33	10	19	4
Potenza della creatura: 19								19
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Protezione dai Demoni III

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata, attorno ad un punto distante al massimo 4 metri dal mago, un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale i Demoni di potenza uguale o inferiore a 30 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 40. Realizzando il TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se il mago attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
24	44	4	24	8	44	10	30	4
Potenza della creatura: 30								30
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Rostro (Morkooya)

Alterazione ◇ Modifica Danni anatomia/armi

Il braccio del target viene rivestito da una superficie dura, rugosa e dotata di punte acuminate, rendendo il danno base di Pugno pari a 1d4 + 2d6. L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	32	4	27	9	32	20	11	1
Danno: 2 d6								10
Massa: 5 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Schermo dell'Oblio (Krisral)

Difesa ◇ Deviazione

Il target viene protetto da uno schermo che para tutti gli attacchi fisici o di Attacco/Danno Mirato con base TPD 20. L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
32	46	5	32	10	46	25	20	1
Base TPD: 20 punti								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Seduttore (Azazel)

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica

Conferisce al target un bonus di +5 all'abilità Sedurre per 15 minuti.

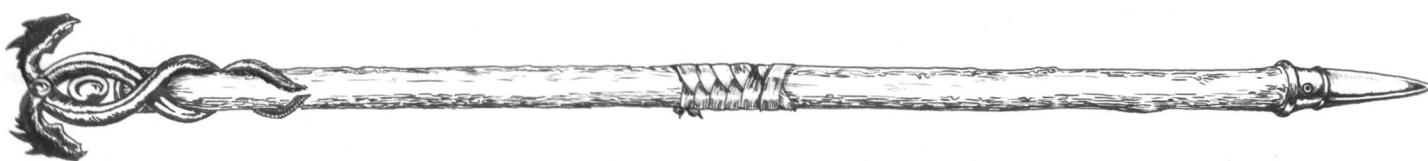
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	27	3	22	7	27	18	5	4
Variazione abilità: 5 punti								5
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 15 min								3

Sguardo di fuoco (Ayperos)

Alterazione ◇ Modifica Anatomia per nuove funzioni

Gli occhi del target saranno modificati in modo da vedere al buio. Gli occhi brilleranno di una sinistra luce rossastra. L'incantesimo dura a concentrazione più 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	27	3	22	7	27	15	6	6
Complessità: 5								5
Massa vivente: 1 kg								1
Fattore dimensione: 0 unità								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0



RADIX MALORUM

7.2. DEMONOLOGIA

Sottomissione Demoni I

Evocazione ◇ Controllo

Consente di sottomettere ai propri ordini un demone di potenza massima pari a 9 per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso se è un essere errante, o con chi lo domina se è controllato..

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
6	26	1	6	2	26	14	9	3
Potenza della creatura: 9								9
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Sottomissione Demoni II

Evocazione ◇ Controllo

Consente di sottomettere ai propri ordini un demone di potenza massima pari a 19 per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso se è un essere errante, o con chi lo domina se è controllato..

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	36	2	16	5	36	14	19	3
Potenza della creatura: 19								19
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Sottomissione Demoni III

Evocazione ◇ Controllo

Consente di sottomettere ai propri ordini un demone di potenza massima pari a 30 per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso se è un essere errante, o con chi lo domina se è controllato..

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	47	4	27	9	47	14	30	3
Potenza della creatura: 30								30
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Sparizione (Gusartan)

Alterazione ◇ Teletrasporto standard

Teletrasporta il target a 100 metri di distanza in un punto in cui il demonologo è già stato. Il target deve pesare al massimo 90 kg ed avere non più di 100 kg di equipaggiamento. Il target può subire danni a discrezione del Master se il punto di destinazione è inagibile o già occupato.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	34	4	29	9	34	19	14	1
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 100 kg								1
Distanza di spostamento: 100 m								10

Suggeritore (Wala)

Informazione ◇ Variazione CONoscenza

Il target resterà in contatto col demone suggeritore, facendo aumentare di +1 la caratteristica CON, per il tempo in cui il mago terrà la concentrazione più 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	31	3	21	7	31	19	6	6
Variazione caratteristica: 1 punto								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Tentacoli (Belfagor)

Difesa ◇ Scudo antidiagrammatico

Lusufruitore viene ricoperto da piccolissimi tentacoli che gli permettono di dimezzare tutti i danni da botta, da punta e da taglio, compresi quelli prodotti dagli incantesimi di Attacco / Danno Mirato, che gli vengono inflitti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	32	3	18	6	32	21	10	1
Divisore: 2 unità								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Tentazione (Schax)

Controllo ◇ Illusione completa

Mostra alle vittime situate in un'area di 1 metro di raggio distante fino a 1 metro dal mago immagini suadenti e ammaliatrici, che verranno percepite anche con tatto, olfatto, udito. Un TOSS a Diff. 20 renderà consapevoli le vittime che le immagini non sono reali. In seguito, un TV a Diff. 20 potrà farle scomparire.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	30	3	20	6	30	9	20	1
Difficoltà del TV e del TOSS: 20								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0

Tipografo (Pruslas)

Informazione ◇ Registrazione

Ricopia un breve libro su un mazzo di fogli bianchi o simili, aggiungendo disegni osceni o raccapriccianti alla copia. La copia termina in 1d6 ore ed è permanente. L'incantesimo non ricopia correttamente i libri magici.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
33	43	5	33	11	43	22	5	16
Complessità: 5								5
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15

Violinista (Shentsow)

Attacco ◇ Stordimento

Pizzica i nervi delle vittime che si trovano in un'area di 2 metri di raggio distante fino a 10 metri dal target come fossero corde di violino, causandone lo stordimento (inabilitazione per il round in corso e quello successivo).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	34	3	18	6	34	9	20	5
Difficoltà del TR: 20								20
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 2 m								2
Durata: -								0

Zanna di luce (Guang Ya)

Attacco ◇ Danno Mirato

Un demone dalla forma della testa di un serpente luminescente infligge 2d6 PV/PSC di danno ad un target che si trova a massimo 7 metri dal mago. Il TPC è pari a 12.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	31	2	15	5	31	5	22	4
Danno: 2 d6								10
Base TPC: 12								12
Gittata: 7 m								2
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0



7.3 Elementalismo



Parte del regno Memath, l'Elementalismo, detta Via degli Elementi in Elfico, o Magia della Materia in Novese, governa i quattro elementi Aria, Fuoco, Acqua e Terra.

Simbolo degli elementalisti è un triangolo equilatero, diviso in quattro bande orizzontali, con il vertice rivolto verso il basso.

7.3.1 Dominio

L'Elementalismo domina ed attinge il suo potere dall'essenza degli elementi, ordinati gerarchicamente col seguente schema: Aria (base), Fuoco, Acqua e Pietra (apice), in modo che siano potenzialmente più forti gli elementi che per affinità sono più vicini alla Terra. L'aria, di per sé, è già al di sopra della Terra; il Fuoco ha sempre contatti diretti col terreno, mentre l'acqua è di natura più pesante dell'aria e tenderà a restare a contatto con la terra. Inoltre, provate a soffiare dell'aria in una polla d'acqua: essa risalirà rapidamente per riunirsi all'aria che si trova sopra la polla.

La Pietra conferisce il potere maggiore in quanto elemento primario del Piano Materiale.

Tutti gli incantesimi di questa scuola devono essere correlati con almeno uno dei quattro elementi.

7.3.2 Limiti e peculiarità

Gli usufruttori che conoscono questa scuola sono gli unici a poter evocare le creature elementali, e solo queste. Si può evocare un elementale solo se l'elemento da cui prende essenza esiste in grande quantità o predominanza nel luogo dell'evocazione. Non si possono evocare gli elementali dell'aria in luoghi senza contatti con l'esterno.

Non si possono evocare elementali della pietra in mare, sui laghi o sui corsi d'acqua, e tanto meno in aria. Gli elementali del fuoco si possono chiamare soltanto in prossimità di una fiamma viva, delle dimensioni di almeno un focolare, gli elementali dell'acqua solo in prossimità di specchi o corsi d'acqua, o quando piove.

7.3.3 Potenzialità

Evocazione	11
Alterazione	16
Controllo	5
Informazione	9
Difesa	14
Attacco	20

7.3.4 Leggi dell'uso

1. Non lasciare liberi gli elementali
2. Non causare catastrofi

7.3.5 Gli Elementali

Gli Elementali sono le essenze vitali dei quattro elementi: Fuoco, Aria, Acqua e Pietra e possono essere richiamati da un Elementalista con un incantesimo di Evocazione.

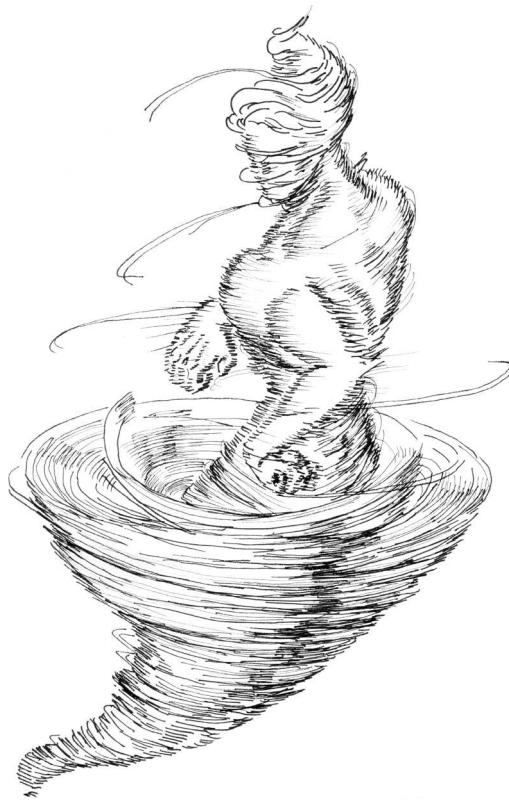
Un Elementalista può richiamare un determinato tipo di Elementale (dell'aria, del Fuoco, dell'acqua e della Pietra) soltanto se nel luogo dell'Evocazione è presente in grande quantità l'elemento da cui l'essere prende vita, come limite e peculiarità della Scuola di Elementalismo.

Esiste un diverso tipo di Elementale per ognuno dei quattro elementi, ed ogni tipo ha caratteristiche proprie. Ogni tipo di Elementale ha come dominio solo l'elemento da cui trae origine. Per esempio, un Elementale dell'acqua non ha poteri sul fuoco, la terra o l'aria, ecc. Per questo motivo i poteri Evocazione Elemental, Controllo Elemental e Parlare agli Elementi, riguardano solo l'elemento corrispondente al Tipo di Elementale.

Ogni Elementale è immune agli attacchi portati con il suo elemento (così lanciare una Palla di Fuoco contro un elementale del Fuoco non sortirà alcun effetto) ed agli incantesimi di morte che colpiscono gli esseri viventi.

Un Elementale può essere distrutto portando a 0 i PSC del Torace o della Testa oppure facendo in modo che arrivi a 0 PV. Quando viene distrutto l'elementale scompare.

Quando viene evocato e sconfitto nel confronto di TV, l'Elementale tende ad eseguire il comando impartitogli alla lettera e senza rifletterci troppo.

*Elementale dell'aria*

Se vince il confronto di TV, l'Elementale solitamente ritorna nell'elemento da cui ha preso vita senza creare ulteriori problemi.

L'Elementale è in contatto telepatico con l'Evocatore per tutta la durata dell'Evocazione, e può comunicare solo con costui.

Gli Elementali vengono divisi in 3 categorie a seconda della loro Potenza: Elementali Minori (Evocabili), Elementali Maggiori (Evocabili), Elementali Superiori (Non Evocabili).

Elementale dell'aria Minore

Potenza 8 ◇ Richiamabile

È un essere traslucido fatto d'aria, dalla forma umanoide, alto circa 150 cm, con al posto delle gambe un vortice che gli permette di muoversi fluttuando, alla velocità massima di 20 metri per Round. Non brandisce armi e combatte a mani nude.

Il suo TOT in CAC è pari al suo valore in AGI.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	4+2d8
COS	15+1d10

AGI	15+1d10
FOR	15+1d10
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	90

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◇ Immunità ad attacchi con l'aria

Poteri Speciali

- ◇ Controllo Aria
- ◇ Sciabola di Vento
- ◇ Sfera di Vuoto
- ◇ Ululato di Vento

Elementale del Fuoco Minore

Potenza 10 ◇ Richiamabile

È un essere che trae vita dal fuoco ed ha le sembianze di una grossa fiamma umanoide alta circa 150 cm. Se il suo corpo viene toccato, il fuoco che lo avvolge infligge alla vittima 1d6 PV/PSC di danno, per questo motivo i suoi attacchi fisici, oltre al danno normale infliggono ulteriori 1d6 PV/PSC.

Non brandisce armi ed il TOT nella sua abilità CAC è pari al valore della sua AGI. Può cambiare le proprie dimensioni col potere Dimensioni Fuoco I e passare attraverso le fiamme.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	4+2d8
COS	15+1d10
AGI	15+1d10
FOR	15+1d10
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	105

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno Normale +1d6

Difese

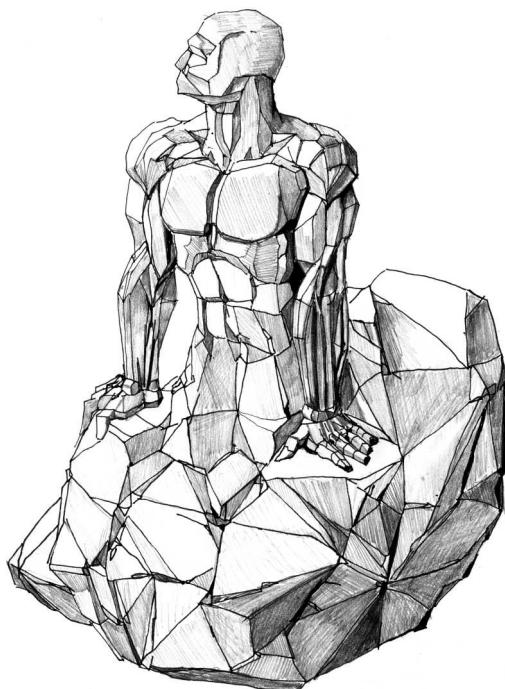
- ◇ Pelle Infuocata (1d6 PV/PSC di Danno)
- ◇ Immunità ad attacchi col Fuoco



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Elementale della Pietra



Poteri Speciali

- ◊ Controllo Fuoco
- ◊ Dimensioni Fuoco I
- ◊ Muro di Fuoco
- ◊ Parlare Agli Elementi (solo Fuoco)
- ◊ Pirodardo
- ◊ Ragnatela di Fuoco I

Elementale dell'acqua Minore

Potenza 13 ◊ Richiamabile

È un essere di forma umanoide che trae la vita dall'acqua. Il suo corpo, interamente d'acqua è alto circa 150 cm. La parte esterna del suo corpo assorbe molto bene i danni e ciò gli offre una protezione di 5 PP. Non brandisce armi ed il TOT nella sua abilità CAC è pari al valore della sua AGI.

Non brandisce armi ed il TOT nella sua abilità CAC è pari al valore della sua AGI. Può cambiare le proprie dimensioni con il potere Dimensioni Acqua I e se si immerge nell'acqua non è individuabile se non con un incantesimo di Divinazione.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	8+2d6
COS	14+2d8
AGI	14+2d8
FOR	20+1d10

OSS	8+2d6
BEL	-
PE	120

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Corpo Anti Urto (3 PP)
- ◊ Immunità ad attacchi con Acqua

Poteri Speciali

- ◊ Acquadardo
- ◊ Condensazione
- ◊ Controllo Acqua
- ◊ Dimensioni Acqua I
- ◊ Parlare Agli Elementi (solo Acqua)
- ◊ Ritenzione Idrica
- ◊ Tempesta di Ghiaccio

Elementale della Pietra Minore

Potenza 17 ◊ Richiamabile

È un essere che trae la vita dalla Roccia. Ha le sembianze di una statua di pietra dell'altezza di 150 cm e la sua pelle di pietra gli offre una protezione di 5 PP. Non brandisce armi ed il TOT nella sua abilità CAC è pari al valore della sua AGI.

Può cambiare le proprie dimensioni con il potere Dimensioni Pietra I e può attraversare qualsiasi parete di roccia.

Caratteristiche

INT	11+2d6
CONC	8+2d6
COS	15+1d20
AGI	15+1d10
FOR	25+1d10
OSS	8+2d6
BEL	-
PE	150

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Pelle di Roccia (5 PP)
- ◊ Immunità ad attacchi con Pietra



RADIX MALORUM

7.3. ELEMENTALISMO

Poteri Speciali

- ◊ Controllo Pietra
- ◊ Dimensioni Pietra I
- ◊ Fango in Pietra
- ◊ Parlare agli elementi (solo Pietra)
- ◊ Pietrificazione I
- ◊ Terradardo
- ◊ Terremoto.
- ◊ Viaggio Elementale per via Roccia

Elementale dell'aria Maggiore

Potenza **12** ◊ Richiamabile

È simile all'Elementale dell'aria minore ma è alto circa 200 cm. Il suo vortice d'aria (Vortice Protettivo) è in grado di dargli una protezione di 3 PP. Non brandisce armi e combatte a mani nude. Il suo TOT in CAC è pari al suo valore in AGI.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	4+2d8
COS	15+1d10
AGI	15+1d10
FOR	15+1d10
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	135

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Immunità ad attacchi con l'aria
- ◊ Vortice Protettivo (3 PP)

Poteri Speciali

- ◊ Controllo Aria
- ◊ Controllo Elementali I (solo dell'aria)
- ◊ Evocazione Elementali I (solo dell'aria)
- ◊ Protezione Elementali I
- ◊ Scia di vento
- ◊ Sfera di Vuoto
- ◊ Ululato di Vento

Elementale del fuoco



Elementale del Fuoco Maggiore

Potenza **16** ◊ Richiamabile

Come l'Elementale del Fuoco Minore, è un essere che trae vita dal fuoco ed ha le sembianze di una grossa fiamma umanoide, alta però circa 200 cm. A differenza dell'Elementale Minore, se il suo corpo viene toccato, il fuoco infligge alla vittima 1d8 PV/PSC di danno e per questo motivo anche i suoi attacchi fisici, oltre al danno normale infliggono ulteriori 1d8 PV/PSC.

Non brandisce armi ed il TOT nella sua abilità CAC è pari al valore della sua AGI. Può cambiare le proprie dimensioni col potere Dimensioni Fuoco II e passare attraverso le fiamme.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	4+2d8
COS	15+1d10
AGI	15+1d10



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

FOR	15+1d10
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	195

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno Normale+1d8

Difese

- ◊ Pelle Infuocata (1d8 di Danno)
- ◊ Immunità ad attacchi col Fuoco

Poteri Speciali

- ◊ Controllo Elemental I (solo del Fuoco)
- ◊ Controllo Fuoco
- ◊ Dimensioni Fuoco II
- ◊ Evocazione Elemental I (solo del Fuoco)
- ◊ Muro di Fuoco
- ◊ Palla di Fuoco I
- ◊ Parlare Agli Elementi (solo Fuoco)
- ◊ Pirodardo
- ◊ Protezione Elemental I
- ◊ Ragnatela di Fuoco II

Elementale dell'acqua Maggiore

Potenza 20 ◊ Richiamabile

Come l'Elementale dell'acqua Minore, è un essere di forma umanoide che trae la vita dall'acqua. Il suo corpo, interamente d'acqua è alto circa 200 cm. La parte esterna del suo corpo assorbe i danni meglio dell'Elementale Minore e ciò gli offre una protezione di 7 PP.

Non brandisce armi particolari, ma è in grado di trasformare uno dei suoi arti in un bastone di ghiaccio capace di infliggere 1d8+1 PSC/PV di danno. Il TOT nella sua abilità CAC e nella sua abilità ABL è pari al valore della sua AGI. Può cambiare le proprie dimensioni con il potere Dimensioni Acqua II e se si immerge nell'acqua non è individuabile se non con un incantesimo di Divinazione.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	8+2d6
COS	14+2d8
AGI	14+2d8
FOR	20+1d10
OSS	8+2d6
BEL	-
PE	210

Abilità di combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno Normale
- ◊ ABL/AGI/1d8+1

Difese

- ◊ Corpo Anti Urto (7 PP)
- ◊ Immunità ad attacchi con Acqua

Poteri Speciali

- ◊ Acquadardo
- ◊ Condensazione
- ◊ Controllo Acqua
- ◊ Controllo Elemental II (solo dell'acqua)
- ◊ Evocazione Elemental II (solo dell'acqua)
- ◊ Parlare Agli Elementi (solo Acqua)
- ◊ Protezione Elemental II
- ◊ Ritenzione Idrica
- ◊ Tempesta di Ghiaccio
- ◊ Viaggio per via Acqua

Elementale della Pietra Maggiore

Potenza 24 ◊ Richiamabile

Come l'Elementale della Pietra Minore, è un essere che trae la vita dalla Roccia. Ha le sembianze di una statua di pietra dell'altezza di 200 cm.

La sua pelle di pietra particolarmente resistente gli offre una protezione di 10 PP.

Il TOT nella sua abilità CAC e in ABC è pari al valore della sua AGI.

Può trasformare le sue mani dando loro la forma di martelli da guerra capaci di infliggere ciascuno 2d8+2 PSC/PV di danno.

Può cambiare le proprie dimensioni con il potere Dimensioni Pietra II e può attraversare qualsiasi parete di roccia.

Caratteristiche

INT	11+2d6
CONC	8+2d6
COS	15+1d20
AGI	15+1d10
FOR	25+1d10
OSS	8+2d6
BEL	-
PE	270

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno Normale
- ◊ ABL/AGI/2d8+2



ELEMENTALI ORDINATI PER POTENZA

Elementale dell'aria Minore	potenza 8
Elementale del Fuoco Minore	potenza 10
Elementale dell'aria Maggiore	potenza 12
Elementale dell'acqua Minore	potenza 13
Elementale del Fuoco Maggiore	potenza 16
Elementale della Pietra Minore	potenza 17
Elementale dell'acqua Maggiore	potenza 20
Elementale della Pietra Maggiore	potenza 24
Elementali Superiori	potenza 30

Tabella 7.1: Potenza degli Elementali

Difese

- ◊ Pelle di Roccia (10 PP)
- ◊ Immunità ad attacchi con Pietra

Poteri Speciali

- ◊ Controllo Elementali II (solo della Pietra)
- ◊ Controllo Pietra
- ◊ Dimensioni Pietra II
- ◊ Evocazione Elementali II (solo della Pietra)
- ◊ Fango in Pietra
- ◊ Meteora.
- ◊ Parlare agli elementi (solo Pietra)
- ◊ Pietrificazione II
- ◊ Protezione Elementali II
- ◊ Scudo di Sabbia
- ◊ Terradardo
- ◊ Terremoto
- ◊ Viaggio Elementale per via Roccia

Elementali Superiori

Potenza **30** ◊ Non Richiamabili

Sono esseri che associano la loro esistenza a 2 elementi contemporaneamente. Possono esistere perciò elementali di Acqua e Fuoco, o Acqua e Terra, Terra e Aria, ecc.

Si presentano sotto forma esseri umanoidi il cui corpo è costituito, e possiede le caratteristiche, degli elementi di cui fanno parte.

Hanno potere sui loro elementi e sono in grado di utilizzare i Poteri degli Elementali Maggiori.

Appaiono spontaneamente in caso di catastrofi o sconvolgimenti ambientali in cui sono coinvolti i loro elementi.

7.3.6 Gli Incantesimi

Acquadardo

Attacco ◊ Danno Mirato

Crea un dardo d'acqua che infligge 2d6 PV/PSC di danno, più ulteriori danni addizionali da emorragia. L'usufruitore, perché il dardo vada a segno, dovrà realizzare un attacco con una base al TPC di 17. Il dardo scompare alla fine del round. Può spegnere piccoli fuochi.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	37	2	17	5	37	5	27	5
Danno: 2 d6							10	
Base TPC: 17							17	
Gittata: 10 m							3	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: -							0	

Condensazione

Alterazione ◊ Creazione Oggetti

Crea 30 litri d'acqua ad una distanza massima di un metro dall'usufruitore mediante condensazione del vapore acqueo. L'acqua viene creata permanentemente.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	38	3	22	7	38	19	2	17
Complessità: 1							1	
Massa non vivente: 30 kg							1	
Gittata: 1 m							0	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: permanente+3 min							15+0	

Controllo acqua

Alterazione ◊ Spostamento 3 dimensioni

Permette di spostare 1 metro cubo d'acqua alla velocità di 10 km/h facendogli assumere le forme desiderate, purché l'acqua formi un corpo unico. L'incantesimo dura 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	34	3	18	6	34	19	11	4
Velocità: 10 km/h							1	
Massa non vivente: 1000 kg							10	
Gittata: 4 m							1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 7 min							1	

Controllo aria

Alterazione ◊ Spostamento 3 dimensioni

Permette di spostare con una corrente d'aria un target di peso massimo 60 kg con un equipaggiamento di massimo 100 kg alla velocità di 10 km/h.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
11	27	1	11	3	27	19	4	4
Massa vivente: 60 kg							2	
Velocità: 10 km/h							1	
Massa non vivente: 100 kg							1	
Gittata: 4 m							1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 7 min							1	

Controllo Elementali I

Evocazione ◊ Controllo

Consente di controllare il comportamento di un Elementale di potenza massima 10, situato a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un Confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante oppure realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che detiene il controllo sulla creatura.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	27	2	16	5	27	14	10	3
Potenza della creatura: 10							10	
Gittata: 4 m							1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 3 min							0	



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Controllo Elementalii II

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare il comportamento di un Elementale di potenza massima 17, situato a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un Confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante oppure realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che detiene il controllo sulla creatura.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
23	34	3	23	7	34	14	17	3
Potenza della creatura: 17								17
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Controllo Elementalii III

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare il comportamento di un Elementale di potenza massima 24, situata a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un Confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante oppure realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne detiene il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	41	5	30	10	41	14	24	3
Potenza della creatura: 24								24
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Controllo fuoco

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Permette di spostare una fiamma che si trovi alla distanza massima di 13 metri dall'usufruttore per 7 minuti ed alla velocità massima di 10 Km/h. La base della fiamma deve essere sempre a contatto con un materiale infiammabile.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
11	27	1	11	3	27	19	1	7
Velocità: 10 km/h								1
Gittata: 13 m								4
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 7 min								1

Controllo pietra

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Permette di spostare 2000 kg di pietre che si trovino entro 3 metri di raggio ed alla distanza massima di 10 metri dall'usufruttore, alla velocità di 10 km/h. L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	46	5	30	10	46	19	21	6
Velocità: 10 km/h								1
Massa non vivente: 2000 kg								20
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Corazza di Pietra

Difesa ◇ Armatura

Riveste il corpo del Target di una corazza di Pietra che gli offre una protezione di 5 PP per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	30	2	16	5	30	19	10	1
Protezione: 5 PP								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Corrente ascensionale

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Crema una corrente d'aria che permette al target di volare alla velocità di 100 Km/h per tutto il tempo in cui l'usufruttore resta concentrato. Se l'usufruttore perde la concentrazione l'incantesimo dura per ulteriori 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
24	40	4	24	8	40	19	15	6
Massa vivente: 120 kg								4
Velocità: 100 km/h								10
Massa non vivente: 30 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Dimensioni acqua I

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Permette all'usufruttore di aumentare o diminuire di 6 volte le dimensioni di 100 litri d'acqua. Gli Elementalii dell'acqua possono usarlo per cambiare le proprie. L'incantesimo dura a concentrazione. Se l'usufruttore perde la concentrazione l'incantesimo dura per ulteriori 3 minuti. Alla fine dell'incantesimo l'acqua riprende le dimensioni originali.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	36	3	20	6	36	17	13	6
Massa non vivente: 100 kg								1
Fattore dimensione: 6 unità								12
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Dimensioni acqua II

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Permette all'usufruttore di aumentare o diminuire di 10 volte le dimensioni di 300 litri d'acqua. Gli Elementalii dell'acqua possono usarlo per cambiare le proprie. L'incantesimo dura a concentrazione. Se l'usufruttore perde la concentrazione l'incantesimo dura per ulteriori 3 minuti. Alla fine dell'incantesimo l'acqua riprende le dimensioni originali.

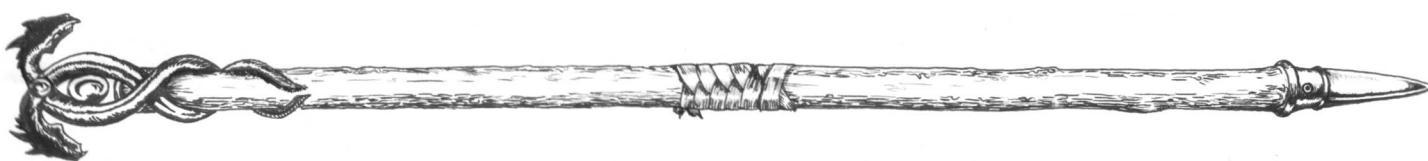
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	46	5	30	10	46	17	23	6
Massa non vivente: 300 kg								3
Fattore dimensione: 10 unità								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Dimensioni fuoco I

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Permette all'usufruttore di raddoppiare o dimezzare le dimensioni di una fiamma. Gli Elementalii del fuoco possono usarlo per cambiare le proprie. L'incantesimo dura a concentrazione. Se l'usufruttore perde la concentrazione l'incantesimo dura per ulteriori 3 minuti. Alla fine dell'incantesimo la fiamma riprende le dimensioni originali.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
11	27	1	11	3	27	17	4	6
Fattore dimensione: 2 unità								4
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0



RADIX MALORUM

7.3. ELEMENTALISMO

Dimensioni fuoco II

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Permette all'usufruttore di aumentare o diminuire di 5 volte le dimensioni di una fiamma. Gli Elemental del fuoco possono usarlo per cambiare le proprie. L'incantesimo dura a concentrazione. Se l'usufruttore perde la concentrazione l'incantesimo dura per ulteriori 3 minuti. Alla fine dell'incantesimo la fiamma riprende le dimensioni originali.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	33	2	17	5	33	17	10	6
Fattore dimensione: 5 unità								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Dimensioni pietra I

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Permette all'usufruttore di aumentare o diminuire di 10 volte le dimensioni di 200 kg di pietra. Gli Elemental della pietra possono usarlo per cambiare le proprie. L'incantesimo dura a concentrazione. Se l'usufruttore perde la concentrazione l'incantesimo dura per ulteriori 3 minuti. Alla fine dell'incantesimo la pietra riprende le dimensioni originali.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	45	4	29	9	45	17	22	6
Massa non vivente: 200 kg								2
Fattore dimensione: 10 unità								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Dimensioni pietra II

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Permette all'usufruttore di aumentare o diminuire di 14 volte le dimensioni di 200 kg di pietra. Gli Elemental della pietra possono usarlo per cambiare le proprie. L'incantesimo dura a concentrazione. Se l'usufruttore perde la concentrazione l'incantesimo dura per ulteriori 3 minuti. Alla fine dell'incantesimo la pietra riprende le dimensioni originali.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
37	53	6	37	12	53	17	30	6
Massa non vivente: 200 kg								2
Fattore dimensione: 14 unità								28
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Evocazione Elemental I

Evocazione ◇ Richiamo

Il Mago richiama un Elemental del Fuoco Minore o un Elemental dell'Aria Minore, che sono ai suoi comandi per la durata di 3 minuti, a patto che il mago vinca un Confronto di TV con l'Elementale. Se l'Elementale vince il confronto torna nel suo elemento senza sottostare ai comandi dell'evocatore. Alla fine della durata, se l'Elementale non viene rimandato al suo elemento, è libero di agire di sua volontà.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	30	3	19	6	30	18	10	2
Potenza della creatura: 10								10
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evocazione Elemental II

Evocazione ◇ Richiamo

Con questo incantesimo il mago è in grado di richiamare un Elemental dell'Aria Maggiore o un Elemental del Fuoco Maggiore (o un Elemental di potenza inferiore), che sono ai suoi comandi per la durata di 3 minuti, a patto che il mago vinca un Confronto di TV con l'Elementale. Se l'Elementale vince il confronto torna nel suo elemento senza sottostare ai comandi dell'evocatore. Alla fine della durata, se l'Elementale non viene rimandato al suo elemento, è libero di agire di sua volontà.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	37	4	26	8	37	18	17	2
Potenza della creatura: 17								17
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evocazione Elemental III

Evocazione ◇ Richiamo

Con questo incantesimo il mago è in grado di richiamare un Elemental della Pietra Maggiore o un Elemental dell'Acqua Maggiore (o un Elemental di potenza inferiore), che sono ai suoi comandi per la durata di 3 minuti, a patto che il mago vinca un confronto di TV con l'Elementale. Se l'Elementale vince il confronto torna nel suo elemento senza sottostare ai comandi dell'evocatore. Alla fine della durata, se l'Elementale non viene rimandato al suo elemento, è libero di agire di sua volontà.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
33	44	5	33	11	44	18	24	2
Potenza della creatura: 24								24
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Fango in Pietra

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Cementifica permanentemente un metro cubo circa di fango.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	46	5	30	10	46	15	14	17
Complessità: 4								4
Massa vivente: 0 kg								0
Massa non vivente: 1000 kg								10
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente+3 min								15+0

Forma Acqua

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Consente di far prendere ad un target del peso massimo di 90 kg (ed al suo equipaggiamento, del peso massimo di 30 kg), purché questi venga toccato dal mago al momento del lancio dell'incantesimo, la consistenza dell'acqua. Il target potrà muoversi nell'acqua liberamente e senza aver bisogno di respirare ma non potrà spostare oggetti, attaccare, parlare e lanciare incantesimi. Il target in questo stato è immune agli attacchi fisici. Il Target non è individuabile se si trova nell'acqua. L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	30	2	14	4	30	15	14	1
Complessità: 10								10
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 30 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Forma Aria

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Consente di far prendere ad un target del peso massimo di 90 kg (ed al suo equipaggiamento, del peso massimo di 30 kg), purché questi venga toccato dal mago al momento del lancio dell'incantesimo, la consistenza dell'aria. Il target potrà muoversi nell'aria liberamente come se stesse nuotando ma non potrà spostare oggetti, attaccare, parlare e lanciare incantesimi. Il target in questo stato è immune agli attacchi fisici. Il Target diviene praticamente invisibile (TOSS per individuarlo a Diff. 24). L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	30	2	14	4	30	15	14	1
Complessità: 10						10		
Massa vivente: 90 kg						3		
Massa non vivente: 30 kg						1		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Fossa

Alterazione ◇ Teletrasporto standard

Creata una fossa di 2 metri cubi nella terra, sabbia o altro materiale pietroso non compatto, ad una distanza massima di 13 metri dal mago, teletrasportando la terra ad un metro di distanza.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	34	3	18	6	34	19	10	5
Massa non vivente: 300 kg						10		
Massa vivente: 0 kg						0		
Distanza di spostamento: 1 m						0		
Gittata: 13 m						4		
Campo d'azione: 1 m						1		
Durata: 3 min						0		

Meteora

Attacco ◇ Danno Netto

Creata una meteora che precipitando a terra ad una distanza massima di 19 metri dall'usufruttore provoca a tutti coloro che si trovino entro 10 metri dal punto di impatto, 10d6 PV di danno più eventuali danni addizionali da Emorragia Interna. Il danno diretto può essere dimezzato realizzando un TR a Diff. 30. Danni addizionali: da Emorragia Interna.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
37	57	6	37	12	57	21	20	16
Danno: 10 d6						20		
Gittata: 19 m						6		
Campo d'azione: 10 m						10		
Durata: -						0		

Muro di fuoco

Attacco ◇ Danno Netto

Creata una muraglia di fuoco ad una distanza massima di 1 metro dall'usufruttore, lunga 10 metri e alta fino a 5 che provoca a chiunque la attraversi un danno di 2d6 PV più eventuali danni addizionali da ustione. Le vittime possono dimezzare i danni diretti realizzando un TR a Diff. 14. Il muro scompare dopo 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	30	1	10	3	30	21	4	5
Danno: 2 d6						4		
Gittata: 1 m						0		
Campo d'azione: 5 m						5		
Durata: 3 min						0		

Palla di Fuoco I

Attacco ◇ Danno Netto

Creata una palla di fuoco ad una distanza massima di 10 metri dall'usufruttore che esplodendo provoca 6d6 PV di danno (più eventuali danni addizionali da ustione) a tutti coloro che si trovino nel raggio di 4 metri dall'epicentro. Tali danni possono essere dimezzati realizzando un TR a Diff. 22.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	40	3	20	6	40	21	12	7
Danno: 6 d6								
Gittata: 10 m								
Campo d'azione: 4 m								
Durata: -								

Palla di Fuoco II

Attacco ◇ Danno Netto

Creata una palla di fuoco ad una distanza massima di 16 metri dall'usufruttore che esplodendo provoca 8d6 PV di danno (più eventuali danni addizionali da ustione) a tutti coloro che si trovino nel raggio di 5 metri dall'epicentro. Tali danni possono essere dimezzati realizzando un TR a Diff. 26. Danni addizionali: da ustione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	47	4	27	9	47	21	16	10
Danno: 8 d6								
Gittata: 16 m								
Campo d'azione: 5 m								
Durata: -								

Parlare agli Elementi

Informazione ◇ Interrogazione

Permette di parlare ad un qualsiasi elemento: acqua, aria, terra, fuoco, che si trovi a meno di un metro dall'usufruttore. Potranno essere poste 1d6 di domande e l'elemento risponderà in relazione alla sua esperienza diretta negli ultimi 9 anni.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	21	2	12	4	21	6	9	6
Difficoltà del TV: 0								
Tempo trascorso: 9 anni								
Gittata: 1 m								
Campo d'azione: 1 d6 target								
Durata: -								

Pietrificazione I

Attacco ◇ Morte

Provoca la pietrificazione di un target che non realizzi un TR a Diff. 25 facendone cessare completamente l'attività vitale. Il target può tornare in vita mediante Resurrezione.

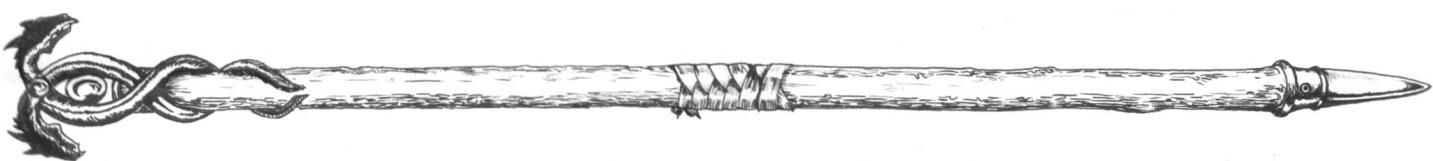
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	47	4	27	9	47	18	25	4
Difficoltà del TR: 25								
Gittata: 7 m								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: -								

Pietrificazione II

Attacco ◇ Morte

Provoca la pietrificazione di tutti gli esseri che si trovano in un'area di 3 metri di raggio e distante massimo 10 metri, che non realizzino un TR a Diff. 34, facendone cessare completamente l'attività vitale. Le vittime possono tornare in vita mediante Resurrezione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
38	58	6	38	12	58	18	34	6
Difficoltà del TR: 34								
Gittata: 10 m								
Campo d'azione: 3 m								
Durata: -								



RADIX MALORUM

Pirodardo

Attacco ◇ Danno Mirato

Crea una freccia di fuoco che infligge 1d6 PV/PSC di danno. L'usufruttore, perché la freccia vada a segno dovrà realizzare un attacco con una base al TPC di 15. La freccia scompare alla fine del round. La freccia può accendere piccoli fuochi.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	30	1	10	3	30	5	20	5
Danno: 1 d6					5			
Base TPC: 15					15			
Gittata: 10 m						3		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: -						0		

Protezione Elementali I

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Elementali di potenza inferiore o uguale a 10 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 20. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area di protezione attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	23	2	12	4	23	10	10	3
Potenza della creatura: 10					10			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 3 m						3		
Durata: 7 min						1		

Protezione Elementali II

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Elementali di potenza inferiore o uguale a 17 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 27. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area di protezione attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	30	3	19	6	30	10	17	3
Potenza della creatura: 17					17			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 3 m						3		
Durata: 7 min						1		

Protezione Elementali III

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Elementali di potenza inferiore o uguale a 24 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 34. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area di protezione attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	37	4	26	8	37	10	24	3
Potenza della creatura: 24					24			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 3 m						3		
Durata: 7 min						1		

7.3. ELEMENTALISMO

Ragnatela di Fuoco I

Attacco ◇ Danno Netto

Crea una ragnatela di fuoco di 1 metro di raggio ad una distanza massima di 7 metri dall'usufruttore, che infligge 4d6 PV di danno a tutti coloro si trovino nel campo d'azione. Le vittime possono realizzare un TR a Diff. 18 per dimezzare i danni. Produce anche danni addizionali da fuoco.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	21	8	3
Danno: 4 d6						8		
Gittata: 7 m							2	
Campo d'azione: 1 m							1	
Durata: -							0	

Ragnatela di Fuoco II

Attacco ◇ Danno Netto

Crea una ragnatela di fuoco di 5 metri di raggio ad una distanza massima di 7 metri dall'usufruttore, che infligge 4d6 PV di danno a tutti coloro si trovino nel campo d'azione. Le vittime possono realizzare un TR a Diff. 18 per dimezzare i danni. Produce anche danni addizionali da fuoco.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	37	2	17	5	37	21	8	8
Danno: 4 d6						8		
Gittata: 10 m							3	
Campo d'azione: 5 m							5	
Durata: -							0	

Ritenzione Idrica

Attacco ◇ Morte

Provoca la morte di un target in 1d4 settimane se questi non realizza un TR a Diff. 22, per l'impossibilità di espellere i fluidi corporei.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	38	3	18	6	38	18	22	-2
Difficoltà del TR: 22						22		
Gittata: 4 m							1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: -							0	
Azione nel tempo: 1d4 settimane							-5	

Sciabola di Vento

Attacco ◇ Danno Mirato

Crea una lama d'aria che infligge 2d6 PV/PSC di danno. L'usufruttore, perché la lama vada a segno dovrà realizzare un attacco con una base al TPC di 13. la lama scompare alla fine del round.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	5	23	4
Danno: 2 d6						10		
Base TPC: 13						13		
Gittata: 7 m							2	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: -							0	

Scudo d'acqua

Difesa ◇ Scudo antidiinamico

Crea uno scudo d'acqua attorno al target che gli permette di dimezzare tutti i danni da botta, da punta e da taglio che gli vengono inflitti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	32	3	18	6	32	21	10	1
Divisore: 2 unità						10		
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 3 min							0	



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Scudo di sabbia

Difesa ◇ Scudo antidiynamico

Creà uno scudo di sabbia attorno al target che gli permette di dividere per 5 tutti i danni da botta, da punta e da taglio che gli vengono inflitti. L'incantesimo perdura per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
34	48	5	34	11	48	21	25	2
Divisore: 5 unità							25	
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 7 min							1	

Sfera di vuoto I

Attacco ◇ Danno Netto

Creà una sfera di vuoto del raggio di 1 metro, ad una distanza massima di 7 metri dall'usufruttore, che provoca a tutti coloro che si trovino all'interno del campo d'azione 5d6 PV di danno. Tali danni possono essere dimezzati realizzando un TR a Diff. 18.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	21	8	3
Danno: 4 d6							8	
Gittata: 7 m							2	
Campo d'azione: 1 m							1	
Durata: -							0	

Sfera di vuoto II

Attacco ◇ Danno Netto

Creà una sfera di vuoto del raggio di 4 metri, ad una distanza massima di 10 metri dall'usufruttore, che provoca a tutti coloro che si trovino all'interno del campo d'azione 5d6 PV di danno. Tali danni possono essere dimezzati realizzando un TR a Diff. 20. Produce danni addizionali da Emorragia.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	38	3	18	6	38	21	10	7
Danno: 5 d6							10	
Gittata: 10 m							3	
Campo d'azione: 4 m							4	
Durata: -							0	

Spada di ghiaccio

Alterazione ◇ Modifica Danni anatomia/armi

Trasforma il braccio del Target in una Spada di Ghiaccio in grado di produrre 3d6 PV/PSC di danno quando va a segno. Produce i Danni Addizionali tipici delle ATL.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	38	3	22	7	38	20	16	2
Danno: 3 d6							15	
Massa: 10 kg							1	
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 7 min							1	

Tempesta di Ghiaccio

Attacco ◇ Danno Netto

Creà una tempesta di ghiaccio che produce 6d6 PV di danno, più eventuali danni addizionali da ustione, in un'area di 6 metri di raggio che si trovi fino a 10 metri dall'usufruttore. L'incantesimo investe inoltre tutti coloro che si trovino in una fascia rettangolare larga 12 metri che va dall'usufruttore al punto di arrivo dell'incantesimo. Le vittime possono dimezzare i danni diretti realizzando un TR a Diff. 22. L'incantesimo produce danni addizionali da ustione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	45	4	25	8	45	21	12	12
Danno: 6 d6							12	
Gittata: 10 m							3	
Azione lungo la gittata							3	
Campo d'azione: 6 m							6	
Durata: -							0	

Terradardo

Attacco ◇ Danno Mirato

Creà un dardo di pietra che infligge 3d6 PV/PSC di danno (più eventuali Danni Addizionali da Emorragia) ad un target che si trova ad una distanza massima di 13 metri dall'usufruttore. L'usufruttore, perché il dardo vada a segno dovrà realizzare un attacco con una base al TPC di 15. Il dardo scompare alla fine del round.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	46	4	26	8	46	5	35	6
Danno: 3 d6							15	
Base TPC: 20							20	
Gittata: 13 m							4	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: -							0	

Terremoto

Attacco ◇ Danno Netto

Il Mago è l'epicentro di un Terremoto di 11 metri di raggio che provoca 8d6 PV di danno più eventuali danni addizionali da Emorragia a tutti coloro che si trovino in tale area. Le vittime possono dimezzare il danno realizzando un TR a Diff. 26. Il mago è escluso da questo danno.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	47	4	27	9	47	21	16	10
Danno: 8 d6							16	
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 11 m							11	
Durata: -							0	

Ululato di Vento

Attacco ◇ Stordimento

Stordisce per il round in corso e per quello successivo tutti coloro nel raggio di 1 metro ed alla distanza massima di 7 metri dell'usufruttore che non realizzino un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	9	20	3
Difficoltà del TR: 20							20	
Gittata: 7 m							2	
Campo d'azione: 1 m							1	
Durata: -							0	

Viaggio per Via Acqua

Alterazione ◇ Teletrasporto semintelligente

Permette di Teletrasportare istantaneamente tutti gli oggetti del peso totale massimo di 100 kg e tutti gli esseri viventi di peso totale massimo di 90 kg (mago compreso) che si trovino ad un metro dal mago, in un punto distante massimo 10 km in cui si trovi una grande concentrazione di acqua (Lago, fiume, mare,etc..).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	45	4	29	9	45	21	24	0
Massa vivente: 90 kg							3	
Massa non vivente: 100 kg							1	
Distanza di spostamento: 10000 m							20	
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 m							1	
Durata: -							0	

**Viaggio per Via Roccia**

Alterazione ◇ Teletrasporto semintelligente

Permette di Teletrasportare istantaneamente tutti gli oggetti del peso totale massimo di 200 kg e tutti gli esseri viventi di peso totale massimo di 90 kg (mago compreso) che si trovino ad un metro dal mago, in un punto distante massimo 10 km in cui si trovi una grande concentrazione di pietra (montagna, castello di pietra, ecc.).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	46	5	30	10	46	21	25	0
Massa vivente: 90 kg						3		
Massa non vivente: 200 kg						2		
Distanza di spostamento: 10000 m						20		
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 m							1	
Durata: -							0	

7.4 Esistenza

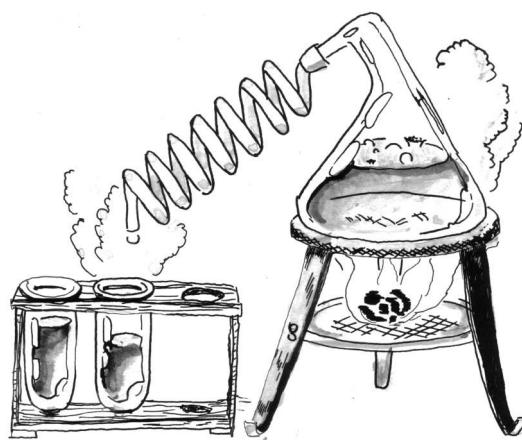
Piatto che dà equilibrio al regno Vimohr. L'Esistenza o Magia Della Luce in Novese o Grande Fuoco in Elfico presiede il potere sulla vita e sulla guarigione.

Simbolo dei guaritori è un sole stilizzato.

7.4.1 Dominio

L'Esistenza è sempre legata alla vita ed alla difesa della stessa.

Essa è in contatto con l'Empireo, dimora delle creature ultraterrene denominate Angeli, la cui essenza è l'essenza stessa della vita. Alcuni incantesimi sono il trasferimento stesso dei poteri degli angeli all'usufruttore, altri consentono di evocarli direttamente.

**7.4.2 Limiti e Peculiarità**

Gli incantesimi che arrecano danno (Attacco) hanno effetto soltanto "a contatto" (gittata nulla).

Gli usufruttori dell'esistenza sono gli unici a poter evocare le creature dell'empireo.

L'Esistenza è l'unica scuola che può compiere gli incantesimi di Rianimazione e di Resurrezione.

7.4.3 Potenzialità

Evocazione	12
Alterazione	13
Controllo	14
Informazione	8
Difesa	20
Attacco	8



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

7.4.4 Leggi dell'uso

1. Non resuscitare i giustiziati per condanna a morte.
2. Non contattare Lucifer

7.4.5 Gli Angeli

Essi hanno dimora nell'Empireo da cui presiedono e difendono tutti i fenomeni legati alla vita sul Piano Materiale. Un Angelo che fallisce un compito assegnatogli viene condannato a divenire un Caduto per un tempo variabile. Un Angelo muore se decapitato o se i suoi PV raggiungono lo 0. Nel momento in cui un Angelo muore il suo corpo si autodistrugge incenerendosi. Mentre l'opera di tutti gli altri angeli è a favore della vita in qualunque sua forma, l'opera dei custodi è indirizzata ai singoli individui. Allorché un individuo muore, il suo angelo custode tenta di riconquistarne l'anima al fine di consentirne la reincarnazione. Gli Angeli rispondono all'incantesimo di richiamo con curiosità verso i compiti loro assegnati. Se tale compito non è conforme alla morale dell'angelo quest'ultimo cercherà di compierlo nel modo a lui più congeniale e cercherà, non appena ne ha la possibilità, di punire colui che gli ha impartito il comando.

Gli Angeli dell'Empireo sono organizzati secondo una gerarchia rigidissima, in base alla quale sono divisi in Cinque Cielo ed ogni Angelo deve obbedienza agli Angeli di Cielo superiore.

Gli Angeli del Secondo Cielo sono detti Arcangeli.

Su tutti governa Lucifer che abita il Primo Cielo.

Caduti

Potenza 2 ◇ Quinto Cielo
Richiamabili

Gli Angeli Caduti Appaiono con la forma di uno qualunque degli angeli più potenti ma l'immagine è traslucida e la voce assomiglia ad un'eco lontana. Combattono senza usare né armi né alcuna protezione.

Il rango di caduto è una sorta di punizione per gli angeli che hanno fallito la loro missione. La condizione di caduto è però temporanea.

I Caduti Sono in grado di lanciare i poteri di Cura II e Sfera di Immunità.

Caratteristiche

INT 1d20
CONC 8+2d6

COS	1d6
AGI	14+1d6
FOR	1d6
OSS	6+1d8
BEL	v. altri angeli
PE	90

Abilità di combattimento/TOT/Danno

◇ CAC/AGI/Danno normale

Poteri Speciali

◇ Cura II
◇ Sfera di Immunità

Custodi Minori

Potenza 12 ◇ Quinto Cielo
Richiamabili

Hanno l'aspetto di uomini, elfi, gnomi, nani o qualsiasi altra razza umanoide e sono circondati da una lieve luce grigia. Vestono varie armature, dal cuoio alle piastre e usano le armi più svariate, di cui conoscono la relativa Abilità di Combattimento con un TOT pari alla loro AGI.

Sono in grado di attivare i poteri di Anestesia, Coraggio, Cura III, Devia Colpo I, Guarigione II, ParaUrti I, Risveglio II, Sfera di Vita.

Caratteristiche

INT	5d6
CONC	10+1d10
COS	8+2d6
AGI	10+2d6
FOR	12+1d8
OSS	12+2d6
BEL	8+2d6
PE	120

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

◇ CAC/AGI/Danno normale
◇ ATL o ABL ecc./AGI/Danno normale

Difese

◇ Armatura (1d8+2 PP)

Poteri speciali

◇ Anestesia
◇ Coraggio
◇ Cura III
◇ Devia Colpo I
◇ Guarigione II
◇ Para Urti I
◇ Risveglio II
◇ Sfera di Vita



RADIX MALORUM

Rugiel

Potenza **10** ◇ Quinto Cielo
Richiamabile

Appare come un uomo di mezza età, alto e magro, dalla tunica talmente candida da rifuggere di luce. La sua voce pacata infonde sicurezza.

Rugiel rifiuta l'uso delle armi; impegnato dai suoi avversari in uno scontro solitamente tende a difendersi piuttosto che ad attaccare; quando è costretto a contrattaccare utilizza CAC con un TOT pari alla sua AGI.

La veste che indossa protegge come una corazza di cuoio (3 PP). Può usare i poteri di Anestesia, Coraggio, Cura Follia, Cura III, Purificazione, Risveglio I.

Caratteristiche

INT	8+2d6
CONC	12+1d8
COS	13+1d10
AGI	15+1d10
FOR	12+1d10
OSS	12+1d8
BEL	10+1d10
PE	120

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno normale

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◇ Schivare/10/+3

Difese

- ◇ Veste (PP 3)

Poteri speciali

- ◇ Anestesia
- ◇ Coraggio
- ◇ Cura Follia
- ◇ Cura III
- ◇ Purificazione
- ◇ Risveglio I

Bayst

Potenza **15** ◇ Quarto Cielo
Richiamabile

Appare come un bel giovane di pelle scura con gli occhi nerissimi e le labbra carnose, alto, muscoloso, senza capelli, munito di due piccole corna aguzze sulla fronte, vestito di un'armatura di

7.4. ESISTENZA

avorio, che gli conferisce una protezione pari a 5 PP, su cui indossa un drappo bianco che raffigura un vitello con un paio di piccole ali.

Bayst è capace di trasformarsi a piacimento in un enorme toro bianco la cui cornata infligge 2d8 PV/PSC di danno. Come un toro, non si cura degli ostacoli che si frappongono tra lui e la sua meta; infatti la sua tattica prediletta di battaglia consiste nel caricare gli avversari.

In forma umana combatte utilizzando un Martello da Guerra. Allorché viene privato di tale arma attacca con pugni e calci. Le sue abilità di combattimento hanno un TOT pari all'AGI.

I Bayst possono attivare i poteri di: Eutanasia I, Filtro II, Infondi Vita, Purificazione, Sfera di Immunità, Trasferimento Vitale.

Caratteristiche

INT	13+1d10
CONC	14+1d6
COS	20+1d10
AGI	20+1d10
FOR	20+1d10
OSS	15+1d10
BEL	12+1d10
PE	150

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno normale
- ◇ ABL/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◇ Corna/AGI/2d8

Maestrie/TOT/BON

- ◇ Martello da Guerra/AGI

Tecniche Speciali/TOT/BON

- ◇ Carica/1+BON AGI

Difese

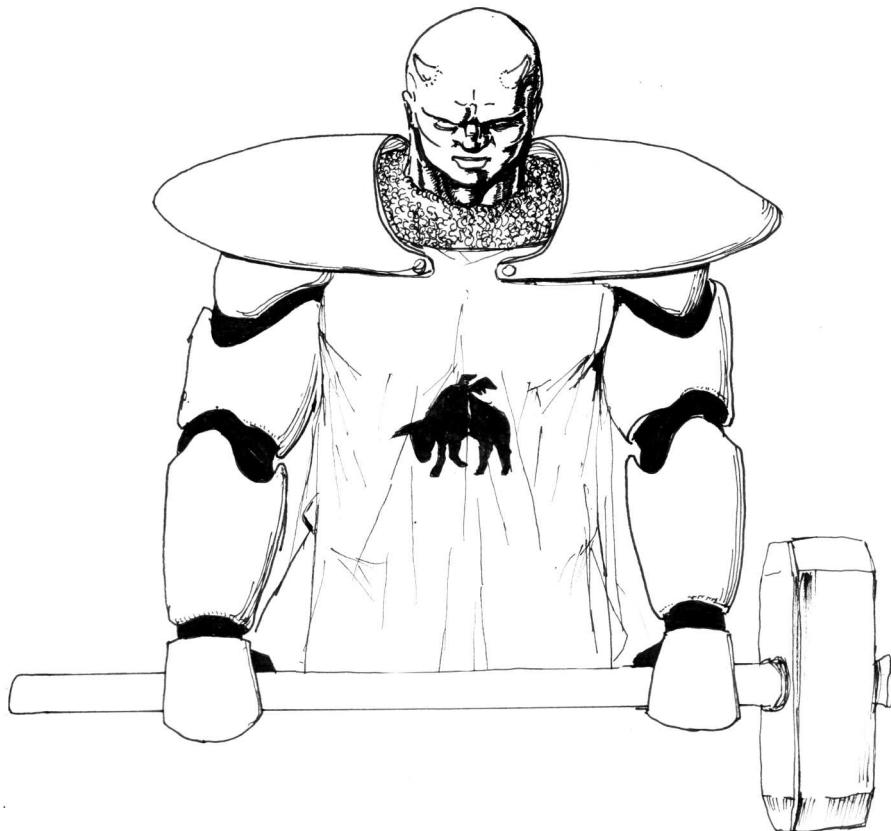
- ◇ Armatura d'avorio (5 PP)

Poteri Speciali

- ◇ Eutanasia I
- ◇ Filtro II
- ◇ Infondi Vita
- ◇ Purificazione
- ◇ Sfera di Immunità
- ◇ Trasferimento Vitale



Bayst

**Johaim**

Potenza 15 ◇ Quarto Cielo
Richiamabile

Appare come un guerriero in armatura di bronzo con una protezione pari a PP 8, con un elmo a forma di testa d'aquila che non toglie mai.

È provvisto di una coppia di ali d'argento che presentano margini taglienti con le quali può attaccare ed infliggere 3d8 PV/PSC di Danno.

Sulla sua armatura è raffigurata in bassorilievo un'aquila d'argento.

Johaim può tramutarsi in un'aquila di bronzo il cui capo è sormontato da una corona.

Nella forma umana impugna una spada in entrambe le mani. La sua tattica preferita consiste nel librarsi in volo e attaccare da una posizione sopraelevata. Le abilità di combattimento hanno un TOT pari alla sua AGI.

La voce risuona direttamente nella mente del suo interlocutore.

È in grado di attivare i poteri di: Eutanasia I, Evoca Angeli I, Filtro II, Para Urti I, Resurrezione I, Riposo, Risveglio II, Sfera di vita, Trasferimento Vitale

Caratteristiche

INT	13+1d10
CONC	14+1d6
COS	15+1d10
AGI	20+1d10
FOR	13+1d10
OSS	14+1d8
BEL	-
PE	180

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno normale
- ◇ ATL/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

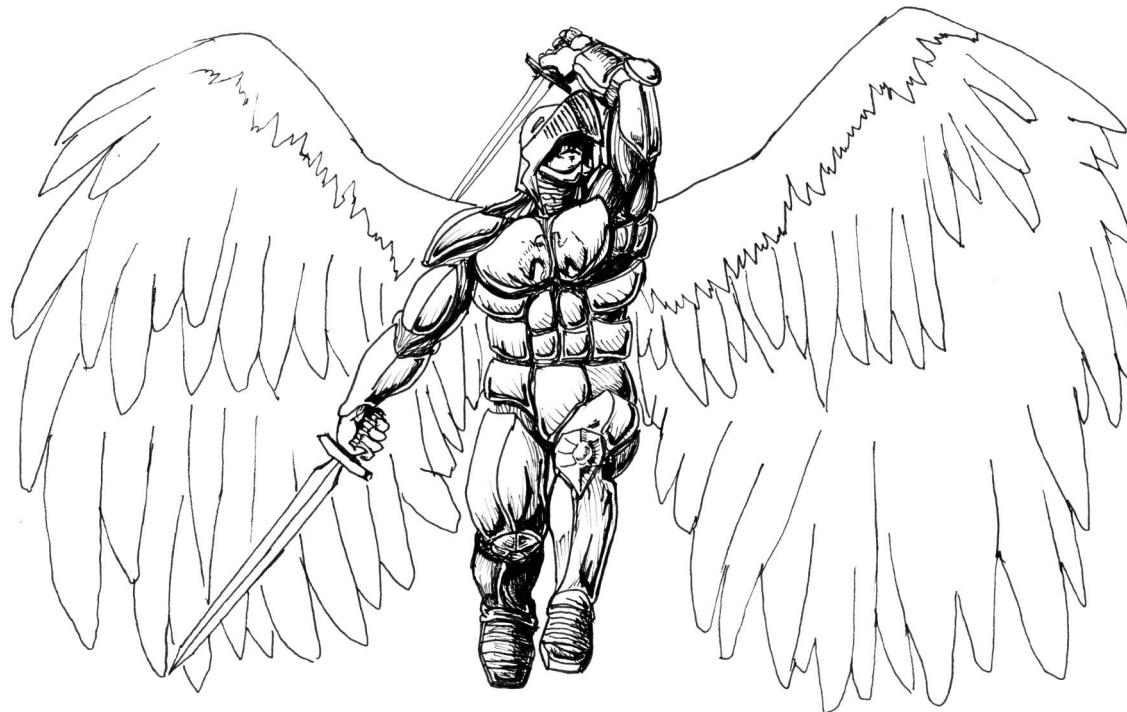
- ◇ Ali/AGI/3d8

Maestrie/TOT/BON

- ◇ Spada/AGI



Johaim

**Tecniche di AM/TOT/BON**

- ◊ Azioni multiple/20/+5

Difese

- ◊ Armatura di bronzo (8 PP)

Poteri speciali

- ◊ Eutanasia I
- ◊ Evoca Angeli I
- ◊ Filtro II
- ◊ Para Urti I
- ◊ Resurrezione I
- ◊ Riposo
- ◊ Risveglio II
- ◊ Sfera di vita
- ◊ Trasferimento Vitale

Vestono le più svariate armature, dal cuoio alle piastre e usano armi di qualunque tipo, di cui conoscono la relativa Abilità di Combattimento ad un TOT pari alla loro AGI.

Possono inoltre servirsi dei poteri di Cura III, DeviaColpo II, Eutanasia I, Grandezza, Infondi Vita, Para Urti II, Resurrezione II, Ricostruzione, Sfera di vita, Trasferimento Vitale.

Caratteristiche

INT	15+1d10
CONC	14+1d8
COS	15+2d6
AGI	20+1d10
FOR	15+1d10
OSS	14+1d8
BEL	8+2d6
PE	225

Custodi Maggiori

Potenza **19** ◊ Quarto Cielo
Richiamabili

Hanno l'aspetto di uomini, elfi, gnomi, nani o qualsiasi altra razza, circondati da una brillante luce azzurra che ne mette in risalto i particolari somatici.

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ATL o ABL ecc./AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Armatura (1d8+2 PP)



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Poteri speciali

- ◊ Cura III
- ◊ Devia Colpo II
- ◊ Eutanasia I
- ◊ Grandezza
- ◊ Infondi Vita
- ◊ Para Urti II
- ◊ Resurrezione II
- ◊ Ricostruzione
- ◊ Sfera di vita
- ◊ Trasferimento Vitale

Adonai

Potenza 20 ◇ Terzo Cielo
Richiamabile

La sua forma è quella di un vecchio alto e robusto con i capelli e la barba candidi e luminosi, che indossa un drappo bianco finemente decorato. Sulla sua veste, è rappresentato un triangolo equilatero con un occhio al centro.

L'unico punto vitale del suo corpo è il torace, che è protetto dal triangolo (10 PP). La mutilazione di una qualunque altra parte del suo corpo non ne determina la morte.

La sua voce è pari al rombo di un tuono; ciò implica la realizzazione di un TR a difficoltà 25 per evitare di restare storditi per il round in corso e quello successivo.

Adonai combatte con CAC utilizzando in particolare Prese e Proiezioni con un TOT pari alla sua AGI. La sua tattica preferita è quella di bloccare l'avversario in un abbraccio e successivamente urlargli contro.

È in grado di utilizzare i seguenti poteri: Cura III, Eutanasia II, Guarigione III, Medicina, Para Urti II, Resurrezione II, Sfera di Vita.

Caratteristiche

INT	17+1d8
CONC	16+1d8
COS	18+1d10
AGI	20+1d10
FOR	18+1d10
OSS	17+1d8
BEL	8+2d6
PE	240

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Voce/TR a 25/Stordimento

Adonai



Specifiche di AM/TOT/BON

- ◊ Presa/AGI/BON Presa
- ◊ Proiezione/AGI/BON Proiezione

Difese

- ◊ Triangolo (10 PP)

Poteri Speciali

- ◊ Cura III
- ◊ Eutanasia II
- ◊ Guarigione III
- ◊ Medicina
- ◊ Para Urti II
- ◊ Resurrezione II
- ◊ Sfera di Vita

Uziel

Potenza 23 ◇ Terzo Cielo
Richiamabile

Ha l'aspetto di un giovane biondo e con i capelli lunghi, dai lineamenti delicatissimi ed ambigui. Indossa un'armatura d'argento, capace di proteggerlo con 10 PP, su cui è raffigurato un roveto ardente. È dotato di due ali bianche simili a quelle delle colombe.



RADIX MALORUM

I suoi occhi brillano di una luce fiammeggiante, pertanto in chiunque lo guardi in viso induce cecità per 1d4+2 round se non si realizza un TR a difficoltà 30, la voce ricorda un crepitare di fiamme.

Il suo elmo è dotato di una celata che abbassa alla bisogna. Quando la celata è abbassata non è in grado di provocare la cecità.

È fornito di un Arco Elfico e di un'Alabarda, che sa usare alla perfezione. Solitamente si erge in volo ad una certa distanza dall'avversario e inizia ad attaccare con l'arco. Se privato delle armi, utilizza i calci. Utilizza l'alabarda anche per effettuare una micidiale carica in picchiata. La carica ha bisogno di un round di preparazione.

Le sue abilità di combattimento hanno un TOT pari all'AGI.

Può usare i poteri di: Devia Colpo II, Eutanasia II, Evoca Angeli I, Evoca Angeli II, Guarigione III, Ibernazione, Incarnazione, Para Urti II, Raggio di Luce, Resurrezione II.

Caratteristiche

INT	17+1d8
CONC	16+1d8
COS	18+1d10
AGI	20+1d10
FOR	18+1d10
OSS	17+1d8
BEL	19+1d6
PE	260

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ADT/AGI/Danno normale
- ◊ AIA/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Cecità/TR a 30/Cecità per 1d4 round

Maestrie/TOT/BON

- ◊ Alabarda/AGI
- ◊ Arco Elfico/AGI

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◊ Calcio/AGI/BON Calcio

Tecniche Speciali/TOT/BON

- ◊ Carica/AGI/BON Carica

7.4. ESISTENZA

Difese

- ◊ Armatura d'argento (10 PP)

Poteri speciali

- ◊ Devia Colpo II
- ◊ Eutanasia II
- ◊ Evoca Angeli I Evoca Angeli II
- ◊ Guarigione III
- ◊ Ibernazione
- ◊ Incarnazione
- ◊ Para Urti II
- ◊ Raggio di Luce
- ◊ Resurrezione II

Mikael

Potenza > **30** ◊ Secondo Cielo
Non Richiamabile

Appare come un umano alto 2.5 metri, che indossa un'armatura dorata su cui è incisa in bassorilievo una bilancia. Il suo volto pallido è solcato da numerose rughe.

I suoi occhi sono azzurri e i suoi lunghi capelli neri sono mossi costantemente da una brezza leggera. È dotato di tre coppie di ali. La sua voce è atona e il suo volto non tradisce alcun sentimento.

Raphael

Potenza > **30** ◊ Secondo Cielo
Non Richiamabile

Appare come un giovane alto 2 metri e mezzo. I suoi capelli castani sono lunghi e ricci e gli occhi sono verdi. Indossa, sopra ad una veste rossa da pellegrino, un'armatura d'oro su cui è raffigurato in bassorilievo un pesce. Impugna un lungo bastone. Il suo volto non mostra alcun sentimento.

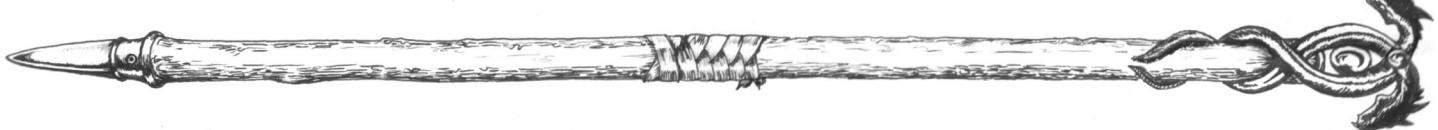
Possiede anch'egli tre coppie di ali.

Gabriel

Potenza > **30** ◊ Secondo Cielo
Non Richiamabile

Appare come un uomo nel pieno della sua forma fisica, alto 2 metri e mezzo. I suoi capelli biondi e lisci sono tagliati all'altezza della nuca e i suoi occhi sono neri.

Indossa, sopra un'ampia tunica verde, un'armatura d'oro su cui è cesellato un ramo d'ulivo. Impugna un grande scettro d'oro. Il suo volto non mostra alcun sentimento. Possiede anch'egli tre coppie di ali.



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Lucifer

Potenza > **30** ◇ Primo Cielo
Non Richiamabile

È l'angelo che sta a capo della gerarchia. Alto un metro e 80, appare dotato di tre volti ognuno mostrante un differente sentimento.

È dotato di quattro braccia e tre coppie di ali dorate. I suoi capelli sono rossi, lunghi e ricci e gli occhi dorati. Indossa una veste candida.

Di solito appare seduto su un trono, circondato da una moltitudine di altri angeli. Rifugge di una luce talmente potente che lo si può guardare soltanto per pochi secondi.

Può assumere le sembianze di un qualunque essere vivente.

7.4.6 Gli Incantesimi

Amputazione

Attacco ◇ Danno Mirato

Fa partire una lama luminosa che infligge 6d6 PV/PSC di danno mirato su un target a contatto col mago.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	36	4	28	9	36	5	30	1
Danno: 6 d6						30		
Base TPC: 0						0		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: -						0		

Anestesia

Controllo ◇ Comando

Fa addormentare un target per 11 minuti se questo non realizza un TV a Diff. 15. Dopo la durata il target dorme per 2d6 ore se non viene svegliato.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	29	2	15	5	29	11	15	3
Difficoltà del TV: 15						15		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 11 min						2		

Antidolore

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica

Conferisce al target un bonus di +10 all'abilità Resistenza al Doloro per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	29	2	16	5	29	18	10	1
Variazione abilità: 10 punti						10		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Antishock

Controllo ◇ Variazione PSIche

Conferisce un bonus di +5 alla Psiche del target per 3 minuti. Il target si deve a trovare al massimo a 4 metri dal mago.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
4	18	1	4	1	18	10	5	3
Variazione caratteristica PSI: 5 punti						5		
Gittata: 4 m						1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Asservimento Angeli I

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare un Angelo della potenza massima di 12 per un periodo massimo di 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un Confronto di TV con esso se è un essere errante, o con chi lo controlla, se è controllato da qualcuno.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	29	2	17	5	29	14	12	3
Potenza della creatura: 12								12
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Asservimento Angeli II

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare un Angelo della potenza massima di 19 per un periodo di 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un Confronto di TV con esso se è un essere errante, o con chi lo controlla se esso è già controllato.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
24	36	4	24	8	36	14	19	3
Potenza della creatura: 19								19
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Asservimento Angeli III

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare un Angelo della potenza massima di 23 per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso se è un essere errante, o con chi lo domina se l'essere è già controllato.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	40	4	28	9	40	14	23	3
Potenza della creatura: 23								23
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Barella

Alterazione ◇ Spostamento sul piano

Fa apparire una barella che consente di trasportare un target posto a non più di 1 metro di distanza e pesante fino a 120 kg e con 100 kg di equipaggiamento alla velocità di 10 km/h. L'incantesimo viene tenuto a concentrazione. Al venir meno della concentrazione l'effetto prosegue per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	29	2	16	5	29	16	6	7
Massa vivente: 120 kg								4
Velocità: 10 km/h								1
Massa non vivente: 100 kg								1
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Bisturi

Alterazione ◇ Modifica Danni anatomia/armi

Allunga di 10 cm un'unghia del target, rendendola affilatissima e capace di infliggere 1d6 PV/PSC di danno. L'incantesimo perdura a concentrazione, più 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	32	3	19	6	32	20	6	6
Danno: 1 d6								5
Massa: 1 kg								1
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: concentrazione+3 min								5+0



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Evoca Angeli III

Evocazione ◇ Richiamo

Evoca un Uziel o un Adonai (o un Angelo di potenza inferiore) per 3 minuti. Il mago può impartirgli ordini se vince un confronto di TV con esso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
31	43	5	31	10	43	18	23	2
Potenza della creatura: 23								23
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Filtro I

Difesa ◇ Scudo antidiagrammatico

Crea un filtro di luce azzurra che rallenta tutti gli attacchi fisici o quelli magici di danno mirato diretti al target dividendone il danno per 2. L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	21	10	1
Divisore: 2 unità								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Filtro II

Difesa ◇ Scudo antidiagrammatico

Crea un filtro di luce bianca che rallenta tutti gli attacchi fisici o quelli magici di danno mirato diretti al target dividendone il danno per 4. L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	42	3	22	7	42	21	20	1
Divisore: 4 unità								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Grandezza

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Dimezza o raddoppia le dimensioni di un target, posto a contatto col mago, pesante fino a 90 kg e che trasporti un equipaggiamento pesante fino a 100 kg. Il target può opporsi all'incantesimo realizzando un TR a Diff. 18. Dopo 3 minuti il target riprende le sue dimensioni normali.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
13	26	2	13	4	26	17	8	1
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 100 kg								1
Fattore dimensione: 2 unità								4
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Guarigione I

Difesa ◇ Resurrezione

Guarisce in 1d6 giorni un target da una malattia mortale, se la somma del lancio di 5d6 supera il numero di PV originari del target (COSx3 + BON FOR escludendo le variazioni dovute a droghe, incantesimi, etc...).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	29	1	9	3	29	21	10	-2
Riparazione: 5 d6								10
Tempo trascorso dalla morte: 0 giorni								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0
Azione nel tempo: 1d6 giorni								-3

Guarigione II

Difesa ◇ Resurrezione

Guarisce in 1d6 giorni da una malattia mortale tutti gli esseri che si trovano in un'area di 3 metri di raggio con centro sul guaritore, se la somma del lancio di 10d6 supera il numero di PV originari dei target (COSx3 + BON FOR escludendo le variazioni dovute a droghe, incantesimi, etc...).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	40	3	20	6	40	21	20	-1
Riparazione: 10 d6								20
Tempo trascorso dalla morte: 0 giorni								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0
Azione nel tempo: 1d6 giorni								-3

Guarigione III

Difesa ◇ Resurrezione

Guarisce in 1d6 giorni da una malattia mortale tutti gli esseri che si trovano in un'area di 3 metri di raggio con centro sul guaritore, se la somma del lancio di 15d6 supera il numero di PV originari del target (COSx3 + BON FOR escludendo le variazioni dovute a droghe, incantesimi, etc...).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	50	5	30	10	50	21	30	-1
Riparazione: 15 d6								30
Tempo trascorso dalla morte: 0 giorni								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0
Azione nel tempo: 1d6 giorni								-3

Ibernazione

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Conserva permanentemente un corpo di massimo 120 kg di peso, abbassandone la temperatura interna. Può essere usato anche per conservare cadaveri o cibarie.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
34	47	5	34	11	47	15	16	16
Complessità: 12								12
Massa vivente: 120 kg								4
Massa non vivente: 0 kg								0

Gittata: a contatto

Campo d'azione: 1 target

Durata: permanente

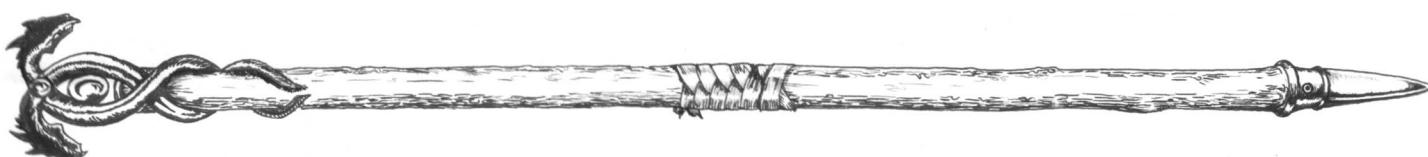
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	30	2	17	5	30	15	11	4
Complessità: 10								10
Massa vivente: 30 kg								1
Fattore dimensione: 0 unità								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 15 min								3

Incarnazione

Controllo ◇ Possessione

Come Trasferimento Vitale, ma l'usufruttore si incarna definitivamente nel corpo del target, fino allo scioglimento dell'incantesimo. Alla morte del corpo originario del mago, l'incantesimo non potrà più essere sciolto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
33	47	5	33	11	47	11	20	16
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15



RADIX MALORUM

7.4. ESISTENZA

Infondi vita

Alterazione ◇ Creazione Esseri Viventi

Dona la vita a tutti gli oggetti inanimati inclusi in un'area di 1 metro di raggio, di piccole dimensioni, fino a 30 kg di massa totale (sassi, tavolini, suppellettili) conferendo loro un numero massimo di PCAT di 40. L'incantesimo infonde la vita in 1d6 giorni.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
24	37	4	24	8	37	29	11	-3
Massa vivente: 30 kg					1			
punti CAraTteristica: 40 punti					10			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 m						1		
Durata: -						0		
Azione nel tempo: 1d6 giorni						-3		

Protezione Angeli I

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli angeli di potenza inferiore o uguale a 12 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 22. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area protetta attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	24	2	12	4	24	10	12	2
Potenza della creatura: 12						12		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 3 m						3		
Durata: 3 min						0		

Protezione Angeli II

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli angeli di potenza inferiore o uguale a 19 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 29. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area protetta attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	31	3	19	6	31	10	19	2
Potenza della creatura: 19						19		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 3 m						3		
Durata: 3 min						0		

Medicina

Informazione ◇ Variazione abilità mentale

Attribuisce al target un bonus di +5 all'abilità Medicina per 15 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	37	4	29	9	37	18	15	4
Variazione abilità: 15 punti					15			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 15 min						3		

Para Urti I

Difesa ◇ Parata

Crea due sfere luminose orbitanti attorno al target aventi lo scopo di parare ciascuna un attacco diretto ad esso, con Base TPD pari a 20. Ognuna delle sfere scompare dopo aver parato un attacco. Le sfere scompaiono comunque dopo 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	40	3	20	6	40	15	24	1
Base TPD: 20 punti					20			
Parate: 2					4			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Protezione Angeli III

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli angeli di potenza inferiore o uguale a 23 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 33. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area protetta attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
23	35	3	23	7	35	10	23	2
Potenza della creatura: 23						23		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 3 m						3		
Durata: 3 min						0		

Para Urti II

Difesa ◇ Parata

Crea 5 sfere luminose orbitanti attorno al target aventi lo scopo di parare ciascuna un attacco diretto ad esso, con Base TPD pari a 20. Ognuna delle sfere scompare dopo aver parato un attacco. Le sfere scompaiono comunque dopo 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	46	4	26	8	46	15	30	1
Base TPD: 20 punti					20			
Parate: 5					10			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Purificazione

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Sterilizza cibo e acqua fino ad una massa totale di 100 kg. Se il cibo purificato non viene conservato in maniera idonea entro 3 minuti, potrà nuovamente andare a male.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	22	1	9	3	22	15	7	0
Complessità: 6						6		
Massa vivente: 0 kg						0		
Massa non vivente: 100 kg						1		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 m						1		
Durata: 3 min						0		



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Raggio di luce

Attacco ◇ Danno Netto

Investe un target di un lampo luminoso di energia che gli infligge 10d6 PV (Più eventuali Danni Addizionali da ustione) di danno netto dimezzabile con un TR a Diff. 30. L'incantesimo deve essere effettuato a contatto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
34	42	5	34	11	42	21	20	1
Danno: 10 d6								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Restauro

Difesa ◇ Riparazione danni

Ripara danni a tutti gli oggetti posti all'interno di un'area di 3 metri di raggio, per un totale di 5d6 Punti Struttura per ogni oggetto. Il centro dell'area di 3 metri può distare fino ad 1 metro dal mago.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
8	28	1	8	2	28	15	10	3
Riparazione: 5 d6								10
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0

Resurrezione I

Difesa ◇ Resurrezione

Resuscita un target se il risultato del lancio di 7d6 supera o eguaglia il numero totale dei PV originari del target (COSx3 + BON FOR escludendo gli effetti di droghe, incantesimi, etc...), purché non sia trascorso più di 1 giorno dal decesso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	37	2	17	5	37	21	15	1
Riparazione: 7 d6								14
Tempo trascorso dalla morte: 1 giorno								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Resurrezione II

Difesa ◇ Resurrezione

Resuscita un target se il risultato del lancio di 10d6 supera o eguaglia il numero totale dei PV originari del target (COSx3 + BON FOR escludendo gli effetti di droghe, incantesimi, etc...), purché non siano trascorsi più di 5 giorni dal decesso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	47	4	27	9	47	21	25	1
Riparazione: 10 d6								20
Tempo trascorso dalla morte: 5 giorni								5
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Ricostruzione

Difesa ◇ Riparazione danni

Ripara danni a tutti gli oggetti posti all'interno di un'area di 10 metri di raggio, per un totale di 10d6 Punti Struttura per ogni oggetto. Il centro dell'area di 10 metri può distare fino a 4 metri dal mago. I danni verranno riparati gradualmente in 1d6 giorni.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
23	43	3	23	7	43	15	20	8
Riparazione: 10 d6								20
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 10 m								10
Durata: 3 min								0
Azione nel tempo: 1d6 giorni								-3

Riposo

Difesa ◇ Cura

Restituisce al target 4d6 PF o 4d6 PM.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	30	1	10	3	30	21	8	1
Riparazione: 4 d6								8
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Risveglio I

Difesa ◇ Rianimazione

Rianima dal coma un target se il risultato del lancio di 5d6 eguaglia o supera il numero totale dei PV originari del target (COSx3 + BON FOR escludendo gli effetti di droghe, incantesimi, etc...).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
6	26	1	6	2	26	15	10	1
Riparazione: 5 d6								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Risveglio II

Difesa ◇ Rianimazione

Rianima dal coma un target se il risultato del lancio di 10d6 eguaglia o supera il numero totale dei PV originari del target (COSx3 + BON FOR escludendo gli effetti di droghe, incantesimi, etc...).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	36	2	16	5	36	15	20	1
Riparazione: 10 d6								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Sfera di immunità

Difesa ◇ Protezione Magica

Protegge tutti i target che stanno all'interno di un'area di 1 metro di raggio, distante fino a 1 metro dall'usufruttore, da ogni incantesimo di Attacco/Danno netto, assorbendo 7d6 di danno, nel corso di 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	35	2	15	5	35	20	14	1
Protezione: 7 d6								14
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0

Sfera di vita

Difesa ◇ Armatura

Creata una sfera di 1 metro di raggio che garantisce una protezione pari a 10 PP a tutti coloro che stanno al suo interno. La protezione dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	40	3	20	6	40	19	20	1
Protezione: 10 PP								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0

Trasferimento vitale

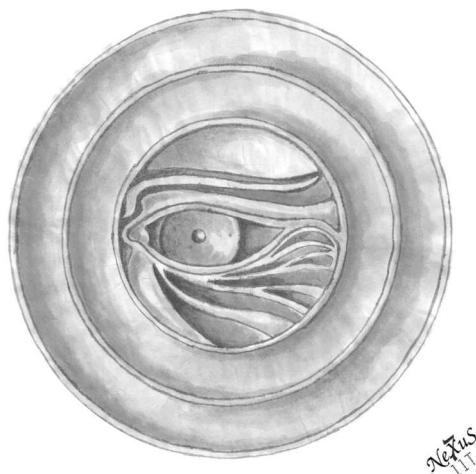
Controllo ◇ Possessione

L'usufruttore trasferisce la sua essenza vitale all'interno di un ospite per 15 minuti. Durante questo tempo il corpo dell'usufruttore resterà in catalessi. Il target potrà sottrarsi all'incantesimo realizzando un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	35	3	21	7	35	11	20	4
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 15 min								3



7.5 Illusionismo



L'altra parte del regno Memath, l'illusionismo, o Magia dell'illusione in Novese o Via del Pensiero in Elfico, presiede i poteri della mente e dell'inconscio.

Simbolo degli illusionisti sono tre cerchi concentrici con un occhio aperto stilizzato nel centro.

7.5.1 Dominio

Tutti gli incantesimi degli illusionisti sono legati ai poteri della mente, e hanno a che fare con i pensieri e i sogni delle creature. La scuola dell'illusionismo è in contatto magico con la Dimora Onirica, sede degli Incubi e dei Sogni dei viventi. Le creature oniriche possono essere richiamate nel mondo reale solo dagli illusionisti.

L'esistenza della Dimora Onirica è determinata dai sogni dei vivi. Gli oggetti che vi si trovano non sono permanenti, per la maggior parte appaiono e scompaiono spesso repentinamente, così come i pensieri e i sogni degli uomini.

Nella Dimora Onirica qualsiasi oggetto può essere creato semplicemente desiderandolo e quasi tutti gli oggetti possono essere distrutti o modificati nello stesso modo. Esattamente quello che avviene nei sogni.

Nell'Onirica le creature sono riunite in cinque Dimore in ordine di potere. Ogni dimora è alimentata dagli incubi e dai sogni dell'età relativa.

La Quinta Dimora ospita gli incubi e i sogni degli esseri pensanti **adulti** e maturi. Per evocare un essere di V dimora è necessario che ci sia un dormiente di quell'età a meno di 1000 metri da chi tenta il richiamo.

La Quarta Dimora ospita gli incubi e i sogni degli esseri pensanti che hanno da poco ol-

trepassato la maturità. Per evocare un essere di IV dimora è necessario che ci sia un dormiente di quell'età a meno di 1000 metri da chi tenta il richiamo.

La Terza Dimora ospita gli incubi e i sogni degli esseri pensanti che hanno superato l'infanzia ma non sono ancora giunti alla soglia dell'età adulta. Per evocare un essere di III dimora è necessario che ci sia un dormiente di quell'età a meno di 1000 metri da chi tenta il richiamo.

La Seconda Dimora ospita gli incubi e i sogni degli esseri pensanti dell'età senile. Gli esseri onirici di seconda dimora non si possono richiamare, ma talvolta autonomamente oltrepassano il confine della dimora onirica per introdursi nel mondo reale.

La Prima Dimora ospita gli incubi e i sogni degli esseri pensanti che attraversano l'infanzia. Essa è permeata dall'essenza del Babau.

7.5.2 Limiti e peculiarità

Solo gli illusionisti possono evocare e controllare le creature dell'incubo e del sogno. Per evocare un essere onirico della 3^a dimora bisogna che, nel raggio di 1 km, un "adolescente", di qualsiasi specie animale, stia sognando. Per evocare un essere onirico della 4^a dimora bisogna che, nel raggio di 1 km, un "anziano" di qualsiasi specie animale stia sognando. Per evocare un essere onirico della 5^a dimora bisogna che, nel raggio di 1 km, un "adulto" di qualsiasi specie animale stia sognando.

Solo gli illusionisti sono in grado di proiettare la loro coscienza all'interno della dimora onirica, e così influenzare i sogni dei dormienti. Per fare ciò devono effettuare la seguente "cerimonia":

- ◊ Realizzare un TCONC a 25
- ◊ Realizzare un tiro sulla scuola di magia Illusionismo a difficoltà 20
- ◊ Addormentarsi per almeno 30 minuti
- ◊ Realizzare un Confronto di TV con un dormiente, scelto come "porta di accesso" alla dimora onirica, che si deve trovare a meno di 10 metri da loro.

Se la "porta" si sveglia il contatto consapevole con la dimora onirica si scioglie. Il mago si può svegliare a sua volta realizzando un TCONC a 20. In caso di fallimento del TCONC il mago continuerà a dormire.



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

In caso di riuscita il mago potrà decidere se svegliarsi o continuare a dormire.

Se anche uno solo dei 4 "passi" della cerimonia non va a buon fine, essa non riesce. Il mago potrà addormentarsi e continuare a dormire senza poter influenzare i sogni altrui. Il mago consumerà 1 PE per ogni TV tentato nella Dimora Onirica. Gli adepti dell'illusionismo infliggono il danno magicamente, mediante "danni illusori", "convincendo" le vittime degli incantesimi di aver subito danni. Il danno illusorio toglie PV e PSC esattamente come il danno reale.

I Danni Illusori si infliggono come qualsiasi incantesimo di Attacco.

7.5.3 Potenzialità

Evocazione	14
Alterazione	9
Controllo	20
Informazione	16
Difesa	11
Attacco	5

7.5.4 Leggi dell'uso

1. Non lasciare liberi gli esseri onirici
2. Non annullare la volontà di un Arcimago

7.5.5 Gli Esseri Onirici

Gli Esseri Onirici, detti anche Creature Oniriche, si dividono in due grandi categorie: Incubi e Sogni.

Gli incubi e i sogni hanno vita e volontà proprie e risiedono perennemente nella dimora onirica, di cui fanno parte e a cui sono rigidamente legati.

Il loro comportamento è illogico e caotico. Se due creature oniriche si incontrano, generalmente intraprendono un cruento combattimento all'ultimo sangue, indipendentemente dalla differenza di forza tra i due, ma a volte capita che si ignorino o (più raramente) che si alleino per uno scopo comune.

In ogni caso per ogni creatura onirica distrutta se ne rigenera dopo un certo tempo una simile, in modo tale che il numero delle creature oniriche sia sempre strettamente legato al numero di viventi.

Tutte queste creature possono assumere nella Dimora Onirica la forma e l'aspetto che desiderano, comprese le forme geometriche o di oggetti invisibili, benché ogni specie ne abbia una preferita.

In genere gli incubi sono molto brutti, schifosi o raccapriccianti, mentre i sogni sono solitamente

belli e gradevoli agli occhi dei sognatori. I sogni e gli incubi non sentono dolore e sono immuni alle malattie.

Per sconfiggerli è necessario inabilitarli, portare a 0 i loro PV, distruggere totalmente il corpo o distruggere il punto vitale tipico della specie.

Se parti dei loro corpi vengono danneggiate o distrutte durante i combattimenti, essi perdonano i PV e i PSC ed eventualmente le funzionalità della parte amputata.

ESEMPIO 181

Un incubo che ha gli occhi sulla testa viene decapitato. La testa non è il punto vitale tipico della sua specie, quindi continua tranquillamente a muoversi e a combattere (con i malus per la perdita dei PV), ma perde la capacità di vedere



Se vengono "divisi" in più parti, solo una di esse sopravvive.

Una volta ridotti a 0 i loro PV, anche se il loro corpo non è stato totalmente disintegrato, essi scompaiono.

Una volta evocati, gli incubi e i sogni perdonano il potere di creare oggetti, e assumono la forma tipica della loro razza, conservando però la capacità di alterare gli stati d'animo e l'indole originaria: gli incubi sono generalmente crudeli, i sogni sono di indole buona, benché entrambe le classi siano assolutamente caotiche e imprevedibili.

I sogni e gli incubi (sia nella loro forma nativa che in quella concreta che assumono in seguito all'evocazione) hanno sommariamente poteri dello stesso livello e sono in grado incutere nel sognatore una sensazione tipica della razza a cui appartengono.

Generalmente gli incubi (da qui il loro nome) tendono a incutere dolore, paura, terrore o ansia, mentre i sogni si orientano verso una semplice indifferenza o verso allegria, benessere o piacere.

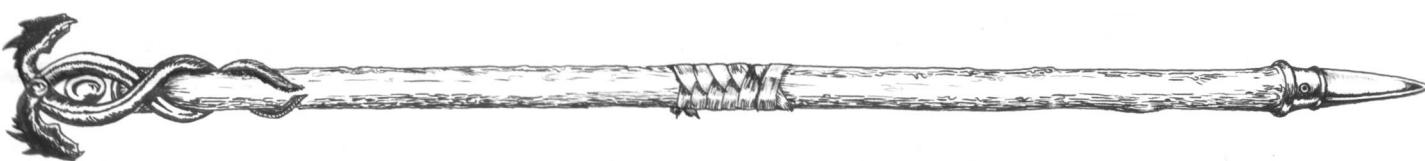
Sia i sogni che gli incubi sono suddivisi in cinque Dimore, di potenza crescente dalla quinta alla prima.

Per evocare una creatura onirica, deve esserci almeno un sognatore adatto (per età o indole) nel raggio di 1000 metri. La creatura evocata scompare se tutti i sognatori in tale raggio si svegliano.

Mentre la Diff. di Conoscere un incubo è generalmente pari alla sua Potenza +10, la difficoltà di conoscere un sogno è pari alla sua Potenza +15.

Le raffigurazioni

Le raffigurazioni sono gli esseri od oggetti sognati dai vivi. Possono essere modificate o distrutte con la volontà (in tal caso scompaiono dal



sogno) e create con la stessa. In entrambi i casi occorre effettuare un Confronto di TV tra il costruttore e il distruttore.

Le raffigurazioni possono essere concretizzate. In tal caso vengono "spostate" dal sogno al piano materiale e spariscono definitivamente dal sogno (il sognatore può comunque ricrearle al sogno successivo, dopo essersi svegliato). Una raffigurazione è solo la rappresentazione di un oggetto o di una persona, ed è pertanto priva di quasi tutte le funzionalità tipiche.

Una spada concretizzata quindi può non tagliare (ma può essere sempre usata allo scopo di percuotere). Un uomo (o un essere vivente) concretizzato può non pensare o agire per conto proprio, ma si comporta come un automa, eseguendo gesti stereotipati o pronunciando frasi ovvie o senza senso.

Una raffigurazione concretizzata non può avere caratteristiche superiori a quelle dell'oggetto che rappresenta e può essere solo leggermente differente per struttura, dimensioni e proporzioni; inoltre non può avere poteri magici di alcun tipo.

In termini di gioco l'incantesimo di concretizzazione di una raffigurazione si deve classificare nel tipo "Alterazione/ Creazione Oggetti" o "Alterazione/ Creazione Esseri Viventi".

Una raffigurazione, comunque, non può superare il punteggio di 5 nel TOT per nessuna abilità.

Un particolare tipo di raffigurazione è l'**alter ego**, ossia l'idea che un sognatore ha di se stesso nel sogno. Tale raffigurazione non può essere evocata né fatta scomparire con un TV e ha caratteristiche pari a quelle del sognatore, meno 10 (la bellezza non subisce il malus).

L'alter ego si comporta in un sogno più o meno come farebbe il sognatore stesso, benché le azioni compiute siano per lo più illogiche e confuse.

Uccidendo un alter ego il sognatore si sveglia.

Le informazioni raccolte dall'alter ego vengono acquisite dal sognatore al risveglio se questo realizza un TCONC a 20, in caso contrario il sognatore dimentica il sogno.

Braak

Potenza 5 ◇ Incubo di Quinta Dimora
Richiamabile

Assumono la forma di un grosso sacco azzurro a chiazze gialle, carnoso, con la parte inferiore coperta di peli bianchi, e la parte superiore setolosa. Hanno una grande bocca irregolare irta di denti triangolari affilati e un numero di occhi

Braak



variabile tra uno e cinque, tutti disposti in fila orizzontale al di sopra della bocca.

Possiedono due, quattro, cinque o sette braccia (se le braccia sono in numero dispari, una di esse si incastra sulla sommità della "testa") lunghe e sottili, con mani e dita lunghissime, appuntite e affusolate.

Si muovono volando non troppo rapidamente a pochi centimetri da terra (ma possono raggiungere una quota anche elevata) e raggiungono le dimensioni di un uomo alto e robusto. Combattono a mani nude sfruttando le loro armi naturali: il grosso pugno che può infliggere 2d6 PV/PSC di danno; la stretta delle lunghe dita, che infligge 1d8 PV/PSC di danno, e il morso, che infligge 1d6 PV/PSC di danno. La superficie del loro corpo è coriacea e li protegge per un valore di 1 PP. Il loro punto vitale è il grosso torace.

Caratteristiche

INT	6+1d6
CONC	4+2d8
COS	10+2d6



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

AGI	10+1d6
FOR	10+2d6
OSS	4+3d6
BEL	3-1d6
PE	45

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI-3/Danno Normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Pugno/AGI/2d6
- ◊ Presa/AGI/1d8
- ◊ Morso/AGI-4/1d6

Difese

- ◊ Pelle coriacea (PP 1)

Poteri speciali

- ◊ Paralisi I
- ◊ Sonno I

Greyant

Potenza 6 ◊ Incubo di Quinta Dimora
Richiamabile

Se evocati appaiono come delle formiche grigie lunghe dai due ai quattro metri.

Hanno due occhi composti di colore arancione debolmente luminosi, che conferiscono loro un'aspetto spettrale. Il corpo è completamente ricoperto di peli grigi che puzzano di muffa.

Sulla testa hanno due coppie di mandibole che usano per torturare e stritolare e sono muniti di otto zampe. Una volta individuato un bersaglio, lo catturano e non lo abbandonano fino alla sua morte, se non per una fuga strategica.

Il loro morso infligge 2d8 PV/PSC di danno.

Il loro guscio esterno funziona come una armatura, proteggendoli per 5 PP. Se si esclude un fischio raccapriccante, sono completamente muti. Il loro punto vitale è la testa.

Caratteristiche

INT	4+1d6
CONC	4+2d8
COS	15+1d10
AGI	4+1d6
FOR	15+1d10
OSS	4+1d6
BEL	-
PE	60

Abilità di combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno Normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Morso/AGI-1/2d8

Difese

- ◊ Corazza (PP 5)

Poteri Speciali

- ◊ Buio
- ◊ Fetore
- ◊ Paralisi I
- ◊ Paura I

Blink

Potenza 6 ◊ Sogno di Quinta Dimora
Richiamabile

Si presenta come una lucina puntiforme e multicolore in continuo movimento. Si sposta fluttuando lentamente fino a 4 m da terra (o dall'acqua), è capace di effettuare scatti velocissimi fino ad 1 metro (1 scatto per round al massimo) ed è in grado di introdursi in qualunque apertura, compresi gli orifizi corporei.

La sua forza si manifesta sotto forma di un'onda di pressione sferica con centro nella lucina e raggio 50 cm, che funziona come una Proiezione che infligge 2d6 PV/PSC di danno.

Se colpito la sua luce si affievolisce, fino a spegnersi del tutto alla sua morte. I suoi colpi permessi di CAC sono limitati a Schivare, Divincolarsi, Caduta. Non ha punti vitali, ma non è molto resistente ai colpi.

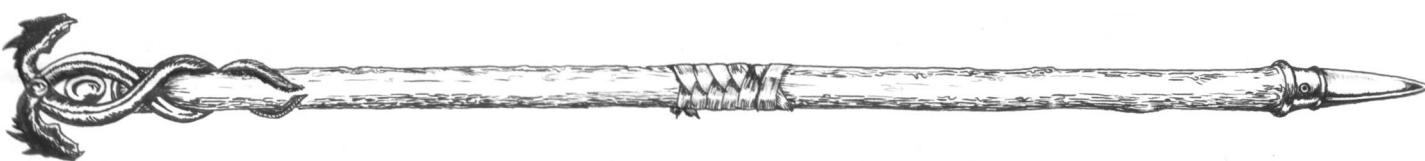
È in grado di comunicare esclusivamente con la telepatia ed ha una tendenza particolare agli scherzi. Suscita divertimento.

Caratteristiche

INT	10+1d6
CONC	4+2d8
COS	6+1d6
AGI	10+1d10
FOR	6+1d10
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	75

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/1d4



RADIX MALORUM

7.5. ILLUSIONISMO

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◇ Schivare/20/+5

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◇ Onda di pressione/AGI/2d6

Poteri speciali

- ◇ Ilarità
- ◇ Paralisi I
- ◇ Sonno I

Bleargh

Potenza 9 ◇ Incubo di Quarta Dimora Richiamabile

Se evocati appaiono come un ammasso più o meno informe di tessuti organici umidicci e puzzolenti, da cui si dipartono diverse appendici con funzioni differenti: quelle oculari (bulbi oculari peduncolati), quelle uncinate (ganci ossei, capaci di infliggere 2d6 PV/PSC di danno) e quelle a ventosa attraverso le quali possono risucchiare la "forza" (assorbendo 2d4+1 PF) dei loro avversari.

Le Ventose vengono usate per effettuare Prese. I Bleargh non brandiscono armi. Si muovono molto rapidamente strisciando o ondeggiando su pseudopodi o tentacoli. Sono comunque molto sensibili ai colpi e non hanno una grande forza. Un solo punto del loro corpo a scelta del Master è da considerare "punto vitale".

Caratteristiche

INT	10+1d6
CONC	8+2d6
COS	6+1d6
AGI	15+1d10
FOR	6+1d6
OSS	10+1d20
BEL	-1d6
PE	85

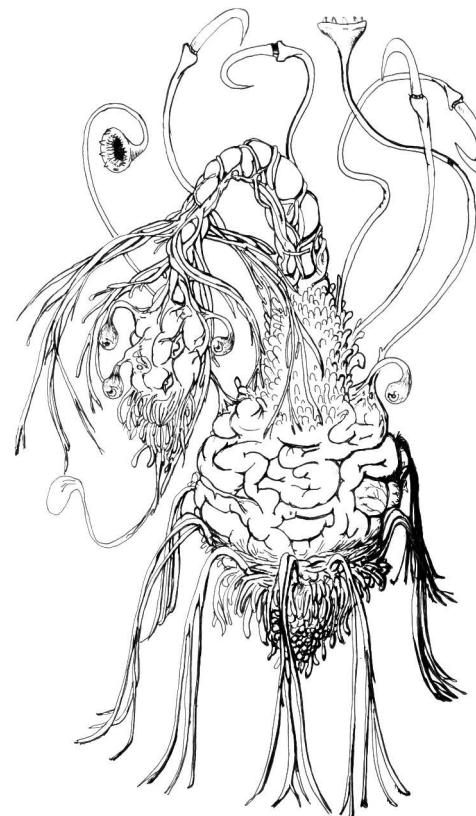
Abilità di combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno Normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◇ Uncini/AGI/2d6
- ◇ Ventosa/AGI-2/2d4+1 PF

Bleargh



Poteri speciali

- ◇ Buio
- ◇ Evoca Essere Onirico I
- ◇ Invisibilità
- ◇ Ipnosi I
- ◇ Paralisi I
- ◇ Sonno II

Succubi

Potenza 9 ◇ Sogno di Quarta Dimora Richiamabile

Si presentano come esseri bellissimi, nudi, della stessa razza ed etnia dell'illusionista che li evoca, il quale è in grado di stabilire il loro sesso (eventuale) solo se riesce vincere il confronto di TV.

Scopo della loro esistenza è quello di causare il piacere sensuale dei viventi.

Sono molto astuti, agili e veloci nei movimenti ma non sono dotati di una grande forza. Compensano la loro debolezza con sensi molto sviluppati e una notevole capacità di seduzione, che costituisce la loro peculiarità.



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Possono risucchiare la forza (assorbendo 2d6 PF) della loro "vittima" attraverso il caratteristico bacio.

Hanno l'abilità Sedurre ad un TOT pari alla BEL; per difendersi tentano sempre di sedurre l'attaccante con ogni mezzo.

Il loro punto vitale è l'addome.

Caratteristiche

INT	10+1d6
CONC	8+2d6
COS	6+1d6
AGI	15+1d10
FOR	6+1d6
OSS	10+1d20
BEL	16+1d6
PE	85

Abilità di combattimento/TOT/Danno

◇ CAC/AGI/Danno Normale

Specifiche di AM/TOT/BON

◇ Presa/10/+3

Attacchi Particolari/TPC/DANNO

◇ Bacio/AGI-2/2d6 PF

Poteri speciali

- ◇ Buio
- ◇ Invisibilità
- ◇ Ipnosi I
- ◇ Lussuria
- ◇ Paralisi I
- ◇ Sonno II

Tolden

Potenza 12 ◇ Incubo di Quarta Dimora
Richiamabile

Ha l'aspetto di un gigantesco roditore, lungo fino a 3 metri, glabro con la grossa testa incredibilmente sproporzionata rispetto al corpo. Si sposta lentamente su 4 minuscole zampe ed è dotato di vibrissi lunghe fino a 4 metri con le quali può infliggere danni da elettricità pari a 1d8 PV/PSC di danno o respingere attacchi da arma da tiro, come la Tecnica Speciale Parare Frecce.

È quasi completamente cieco ma individua le sue prede con olfatto, udito e "sesto senso" particolarmente sviluppati. È in grado di scavare molto rapidamente e di spostarsi sottoterra alla velocità di 4 metri/sec se si trova su terreni non

rocciosi (es. argilla, fango, sabbia). Il suo morso è un'arma temibile in grado di 3d6+2 PV/PSC di danno. La sua pelle è dura e gli conferisce una protezione di 4 PP. Il suo punto vitale è l'addome.

Caratteristiche

INT	1d6
CONC	8+2d6
COS	15+1d10
AGI	10+1d10
FOR	15+1d10
OSS	2d4
BEL	-1d6
PE	120

Abilità di combattimento/TOT/Danno

◇ CAC/AGI/Danno Normale

Specifiche di AM/TOT/BON

◇ Parare/1+BON AGI

Tecniche Speciali/TOT

◇ Parare frecce/AGI

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◇ Vibrissa/OSS+5/1d8
- ◇ Morso/AGI/3d6+2

Difese

◇ Pelle coriacea (PP 4)

Poteri Speciali

- ◇ Barriera Psichica II
- ◇ Cecità
- ◇ Dolore
- ◇ Paralisi II
- ◇ Sonno II
- ◇ Stordimento

Moae

Potenza 12 ◇ Sogno di Quarta Dimora
Richiamabile

Ha l'aspetto di un enorme Uccello del Paradiso, con la coda lunghissima e la livrea colorata e sgargiante. Si muove volando e detesta stare con i viventi, tanto che difficilmente viene evocato. È in grado di intonare splendide melodie con il suo dolce e acuto canto capace di stordire i suoi avversari. È in grado di sollevare e trasportare due o tre persone sul suo dorso.

*Tolden*

La sua arma è costituita da un lampo luminoso che emette dalla coda, funzionante come una Sfera Sonica. Per allontanarsi è capace di rendersi invisibile ed ha una grande abilità nello schivare gli attacchi. Solitamente non parla, ma è in grado di farlo. Per comunicare preferisce usare il suo canto o la telepatia. Combatte se costretto attaccando con le zampe e il becco che infliggono 1d4 PV/PSC di danno. Il suo punto vitale è la testa.

Caratteristiche

INT	10+1d10
CONC	8+2d6
COS	10+2d6
AGI	10+2d6
FOR	15+1d10
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	105

Abilità di combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/1d4

Specifiche di AM/TOT

- ◊ Schivare/AGI+15

Poteri speciali

- ◊ Invisibilità
- ◊ Sdoppiamento
- ◊ Sfera sonica
- ◊ Stordimento

Kartenius

Potenza 15 ◊ Incubo di Quarta Dimora
Richiamabile

Appare come un'ombra nera corporea, con una sagoma umanoide magra, curva ed incappucciata. Probabilmente è l'“Uomo Nero” delle storie che si raccontano ai bambini. Il suo “terreno” di movimento è il buio, o in sua assenza, le ombre. Non può essere evocato se nella zona dell’evocatore non c’è una superficie in ombra o al buio di dimensioni pari a quelle dell’Illusionista. Se viene illuminato violentemente fugge nella dimora onirica. È in grado di nascondersi e spostarsi nelle ombre, se contigue, e nel buio confondendosi con loro, per attaccare di sorpresa, e perciò viene spesso evocato per utilizzarlo come assassino.

Kartenius si diverte a bloccare le sue vittime, a terrorizzarle e infine ad ucciderle con le sue lunghissime unghie dopo averle seviziate. Altre vol-



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

te, dopo aver immobilizzato le sue vittime, conduce con sé le loro menti nella dimora onirica, dove può utilizzare meglio i suoi malefici poteri per renderle pazze, riportandole nel Piano Materiale dopo aver svolto il suo macabro compito.

Non può essere colpito (ma non può neanche colpire) mentre assume la forma dell'ombra. Il suo punto vitale è il torace.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	8+2d6
COS	8+1d6
AGI	15+1d10
FOR	8+1d6
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	165

Abilità di combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno Normale

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◊ PREsa/10/+3

Attacchi particolari/TOT/Danno

- ◊ Unghiata/AGI/1d6+3

Altre Abilità/TOT

- ◊ Nascondersi nell'ombra/AGI+5

Poteri Speciali

- ◊ Barriera Psichica II
- ◊ Buio
- ◊ Dolore
- ◊ Lettura del Pensiero
- ◊ Pazzia
- ◊ Sonno II
- ◊ Velo d'ombra

Krull

Potenza **21** ◊ Incubo di Terza Dimora
Richiamabile

Appaiono come esseri composti da parti diverse di animali (ad esempio, corpo umano con testa di falco, chele di granchio e coda di coccodrillo oppure, ad esempio, corpo di insetto con occhi di lumaca e bocca di tigre). Sono intelligenti e molto cattivi. Se non controllati si accaniscono immediatamente contro l'evocatore, tentando di controllarlo

Krull



o bloccarlo prima di ucciderlo per avere il gusto di torturarlo.

Sono molto forti, attaccano come gli animali da cui sono composti, (es. morso di serpente, zampata di tigre, codata di coccodrillo, calcio di zebra) e si muovono rapidamente. Sono molto abili nel difendersi dagli attacchi. Possono avere parti del corpo ricoperte da difese fisiche (schiena di granchio, chele di aragosta, ecc.).

Caratteristiche

INT	7+3d6
CONC	12+1d8
COS	19+1d6
AGI	12+1d10
FOR	15+2d10
OSS	10+2d10
BEL	4-1d10
PE	300

Abilità di combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno Normale

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◊ Schivare/AGI Parare/AGI
- ◊ Divincolarsi/AGI

Difese

- ◊ Armature composite (PP variabili)

**Poteri Speciali**

- ◊ Ipnosi III
- ◊ Istigazione al Suicidio
- ◊ Lettura del Pensiero
- ◊ Panico
- ◊ Quadruplicazione
- ◊ Sonno Profondo
- ◊ Telecinesi

Hukei**Potenza 21 ◊ Sogno di Terza Dimora**
Richiamabile

Evocati diventano esseri mutaforma capaci di assumere a piacimento l'aspetto di una pantera, un'aquila o un delfino. In tutte e tre le forme sono completamente di color argento e hanno dimensioni circa doppie rispetto all'animale rappresentato.

Sotto forma di pantera si possono spostare a grande velocità sulla terra, in forma d'aquila si muovono volando e in forma di delfino possono compiere spostamenti nell'acqua, sia in superficie che in profondità.

Combattono utilizzando le armi naturali degli animali che rappresentano. Normalmente non attaccano e non usano i poteri se non per difendersi. In forma di pantera sono in grado di parlare, e in tutte e tre le forme sono in grado di stabilire, con un essere pensante che dista da loro meno di 50 metri, un collegamento telepatico che rimane attivo anche se l'essere si allontana fino a 1 km di distanza.

La loro superficie simile al metallo costituisce un'ottima difesa (PP 8).

Il loro punto vitale è la testa.

Caratteristiche

INT	7+3d6
CONC	12+1d8
COS	19+1d6
AGI	12+1d10
FOR	15+2d10
OSS	10+2d10
BEL	19+1d6
PE	300

Abilità di combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno Normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Pantera: Artiglio o Morso/AGI/3d6
- ◊ Aquila: Becco/AGI/1d10+2
- ◊ Delfino: Testata/AGI/2d10

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◊ Schivata/AGI/BON Schivata
- ◊ Parata/AGI/BON Parata
- ◊ Divincolarsi/AGI/BON Divincolarsi

Tecniche Speciali/TOT

- ◊ Carica/AGI

Difese

- ◊ Rivestimento metallico (PP 8)

Poteri Speciali

- ◊ Ipnosi III
- ◊ Istigazione al Suicidio
- ◊ Lettura del Pensiero
- ◊ Panico
- ◊ Quadruplicazione
- ◊ Sonno Profondo
- ◊ Telecinesi

Benair**Potenza 23 ◊ Incubo di Terza Dimora**
Richiamabile

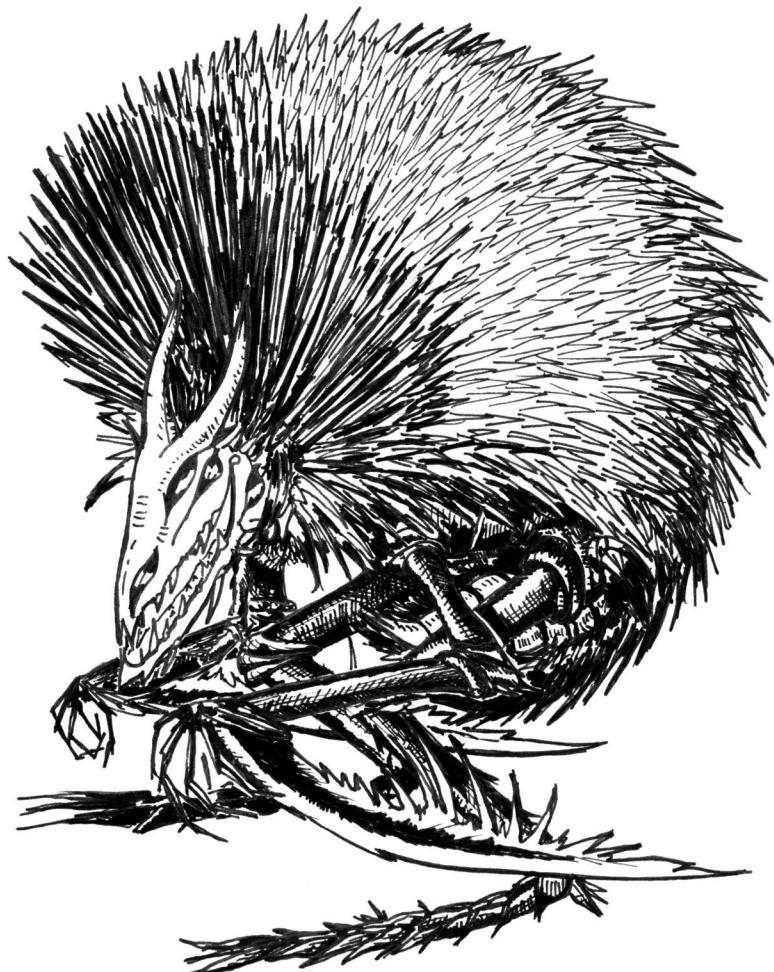
Sono i più potenti tra gli incubi evocabili. Alti fino a 4 metri, sono tozzi, scuri, curvi, hanno la schiena irta di aculei fitti, lunghi e spessi, che possono lanciare a volontà. Gli arti inferiori sono simili alle zampe di una mosca e l'addome è simile a quello di un ragno. Gli arti superiori sono lunghi e all'estremità, oltre ad avere una sottilissima mano, in corrispondenza dei polsi sono armati di affilatissime e lunghe lame ossee, molto mobili e articolabili, con le quali possono colpire uno o più bersagli fino a 5 m di distanza, come fossero dei lunghi spadoni, infliggendo loro 3d8 PV/PSC di danno. La testa, allungata, è provvista di bocca, in grado di mordere infliggendo 2d8 PV/PSC di danno, e cheliceri, con un numero variabile di occhi rossi (6 o 8 sono comuni).

Possono, a discrezione, parlare o comunicare per via telepatica.

Sono in grado di avvolgersi a palla e di proiettarsi sui bersagli che si trovano davanti a loro, su una linea retta, devastandoli con una carica che infligge 5d6 PV/PSC di danno + FOR. Hanno bisogno però di 1 round per appallottolarsi. Il loro unico punto vitale è l'addome, che può essere colpito solo dal basso.



Benair



Caratteristiche

INT	15+1d10
CONC	12+1d8
COS	14+2d8
AGI	14+2d8
FOR	20+1d10
OSS	15+1d10
BEL	-1d10
PE	260

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ ATL/AGI/3d8
- ◊ CAC/AGI/2d8
- ◊ ADT/OSS+7/2d6

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Attacco a Palla/AGI/5d6

Specifiche di AM/TOT

- ◊ Parata/AGI
- ◊ Schivata/AGI

Tecniche Speciali di AM/TOT

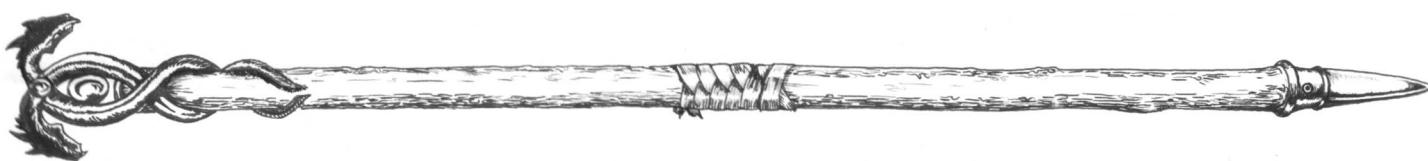
- ◊ Carica/AGI

Difese

- ◊ Corazza di Spine (PP 10)

Poteri Speciali

- ◊ Dolore
- ◊ Evoca Essere Onirico II
- ◊ Ipnosi III
- ◊ Quadruplicazione
- ◊ Realtà Virtuale
- ◊ Scomparsa Totale
- ◊ Scudo Psichico II
- ◊ Sdoppiamento



RADIX MALORUM

- ◊ Telecinesi
- ◊ Tempesta di frecce
- ◊ Viaggio Onirico

Morte

Potenza > **30** ◊ Incubo di Seconda Dimora
Non Richiamabile

L'unico essere onirico di seconda dimora di cui si abbia conoscenza è l'incubo denominato Morte.

Non si conosce granché di questa essenza; si sa soltanto che appare ai vegliardi come un essere umanoide alto due metri e mezzo, vestito con un saio scuro. Il suo viso è nascosto da un cappuccio dal quale si intravedono gli occhi rossi. Regge in mano una grande falce. Non si conoscono con esattezza i suoi poteri.

Babau

Potenza > **30** ◊ Incubo di Prima Dimora
Non Richiamabile

Il Babau si manifesta raramente. È una creatura misteriosa, caotica, potentissima; può apparire sotto qualsiasi aspetto e benché sia classificato come incubo non è ben chiaro se lo sia effettivamente o sia un sogno. Non esistono descrizioni più accurate.

Si sa per certo che esiste una sola entità chiamata Babau, e si suppone che questa sia la creatura più potente che abita la dimora onirica.

7.5.6 Gli Incantesimi

Barriera psichica I

Difesa ◊ Antimagia

Difende il target da tutti gli incantesimi a lui diretti nel tempo di 3 minuti, con una Base Antimagia di 10.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	26	2	15	5	26	15	10	1
Base antimagia: 10 punti								
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

7.5. ILLUSIONISMO

Buio

Controllo ◊ Illusione visiva

Illude i target che si trovano in un'area di 4 metri di raggio sita fino a 4 metri dal mago che la luce sia scomparsa. I target che realizzерanno un TOSS a Diff. 20 si renderanno conto che il buio è un'illusione e potranno rivedere la luce realizzando un TV a Diff. 20. Il buio dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
7	27	1	7	2	27	2	20	5
Difficoltà del TV e del TOSS: 20								
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 4 m								4
Durata: 3 min								0

Cecità

Controllo ◊ Illusione visiva

Provoca la cecità in 1 target posto ad una distanza massima di 4 metri illudendolo di essere perennemente al buio. Se il target realizza un TOSS a Diff. 25 si accorgerà che la cecità è un'illusione e potrà riprendere la vista realizzando un TV a Diff. 25.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	45	4	25	8	45	2	25	18
Difficoltà del TV e del TOSS: 25								
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15

Concretizzazione

Alterazione ◊ Creazione Esseri Viventi

Crea un essere vivente con massimo 30 Punti CAT richiamando dalla dimora onirica una raffigurazione di un essere vivente.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
33	42	5	33	11	42	29	11	2
Massa vivente: 90 kg								3
punti CARATTERISTICA: 30 punti								8
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Concretizzazione oggetti

Alterazione ◊ Creazione Oggetti

Crea un oggetto richiamando dalla dimora onirica una raffigurazione non vivente di un oggetto di massimo 30 kg di peso, di complessità massima 8. L'oggetto scompare dopo 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	30	3	21	7	30	19	9	2
Complessità: 8								8
Massa non vivente: 30 kg								1
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Controllo Creatura Onirica I

Evocazione ◊ Controllo

Consente di controllare il comportamento di una creatura onirica di potenza massima 6, situata a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un Confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante, o realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne ha il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	23	1	9	3	23	14	6	3
Potenza della creatura: 6								6
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Barriera psichica II

Difesa ◊ Antimagia

Difende il target da tutti gli incantesimi nel tempo di 3 minuti, con una Base Antimagia di 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	36	4	25	8	36	15	20	1
Base antimagia: 20 punti								
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Controllo Creatura Onirica II

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare il comportamento di una creatura onirica di potenza massima 15, situata a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un Confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante o realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne ha già il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	32	3	18	6	32	14	15	3
Potenza della creatura: 15								15
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca Essere Onirico II

Evocazione ◇ Richiamo

Il mago richiama dalla dimora onirica un Bleargh, un Succube, un Tolden, un Moae o un Kartenius (o una creatura onirica di potenza inferiore) e gli impedisce comandi, che la creatura esegue al meglio delle sue possibilità, a patto che il mago vinca un confronto di TV con l'essere evocato. Perché il richiamo riesca ci deve essere un anziano che dorme nel raggio di 1000 metri.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	35	3	21	7	35	18	15	2
Potenza della creatura: 15								15
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Controllo Creatura Onirica III

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare il comportamento di una creatura onirica di potenza massima 23, situata a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un Confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante o realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ha il controllo della creatura stessa.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	40	4	26	8	40	14	23	3
Potenza della creatura: 23								23
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Dolore

Attacco ◇ Danno Netto

Provoca una brusca contrazione involontaria della muscolatura del target causando una dolorosa fitta che provoca 3d6 PV di danno. Il danno può essere dimezzato realizzando un TR a Diff. 16.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	30	4	25	8	30	21	6	3
Danno: 3 d6								6
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Evoca Essere Onirico I

Evocazione ◇ Richiamo

Il mago richiama dalla dimora onirica un Braak, un Blink o un Greyant e gli impedisce comandi, che la creatura onirica esegue al meglio delle sue possibilità, a patto che il mago vinca un confronto di TV con l'essere evocato. Perché il richiamo riesca ci deve essere un adulto che dorme nel raggio di 1000 metri.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	26	2	12	4	26	18	6	2
Potenza della creatura: 6								6
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca Essere Onirico II

Evocazione ◇ Richiamo

Il mago richiama dalla dimora onirica un Bleargh, un Succube, un Tolden, un Moae o un Kartenius (o una creatura onirica di potenza inferiore) e gli impedisce comandi, che la creatura esegue al meglio delle sue possibilità, a patto che il mago vinca un confronto di TV con l'essere evocato. Perché il richiamo riesca ci deve essere un anziano che dorme nel raggio di 1000 metri.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	35	3	21	7	35	18	15	2
Potenza della creatura: 15								15
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca Essere Onirico III

Evocazione ◇ Richiamo

Il mago richiama dalla dimora onirica un Krull o un Benair (o una creatura onirica di potenza inferiore) e gli impedisce comandi, che la creatura esegue al meglio delle sue possibilità, a patto che il mago vinca un confronto di TV con l'essere evocato. Perché il richiamo riesca ci deve essere un adolescente che dorme nel raggio di 1000 metri.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	43	4	29	9	43	18	23	2
Potenza della creatura: 23								23
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Fetore

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica

Convince i target di sentire un odore pessimo, come di uova marce ammuffite. Il risultato è un malus di -3 all'abilità Fiutare per 3 minuti. I target possono sottrarsi agli effetti dell'incantesimo realizzando un TR a Diff. 13.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	24	2	15	5	24	18	3	3
Variazione abilità: 3 punti								3
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 4 m								4
Durata: 3 min								0

Fitta

Attacco ◇ Danno Netto

Provoca una brusca contrazione involontaria della muscolatura del target causando una dolorosa fitta che provoca 1d6 PV di danno. Il danno può essere dimezzato realizzando un TR a Diff. 12.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	26	3	21	7	26	21	2	3
Danno: 1 d6								2
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Follia

Controllo ◇ Variazione PSIche

Toglie 10 Punti Psiche ad un target che non realizza un TV a Diff. 22. La perdita potrà essere curata anche con l'abilità Medicina.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	40	3	20	6	40	10	10	20
Variazione caratteristica PSI: 10 punti								10
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15
Bonus/Malus TR/TV/TOSS: 2								2



RADIX MALORUM

7.5. ILLUSIONISMO

Ilarità

Alterazione ◇ Variazione caratteristica fisica

Suscita una sensazione diilarità nei target che non realizzano un TV a Diff. 15 causando un malus di -1 alla CONC per 3 minuti a causa del gran ridere.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	24	2	15	5	24	19	6	-1
Variazione caratteristica: 1 punto								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: -								0
Bonus/Malus TR/TV/TOSS: -1								-1

Istigazione al suicidio

Attacco ◇ Morte

Il target che non realizza un TV a Diff. 20 si toglierà la vita il prima possibile. L'incantesimo agisce su un target che si trova a 1 metro o meno dal mago. Per impedire al target di suicidarsi è necessario effettuare un controincantesimo a DA 35.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	35	5	30	10	35	18	15	2
Difficoltà del TR: 15								15
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Invisibilità

Controllo ◇ Illusione visiva

Rende invisibile il mago ai target che si trovano a 10 metri o meno da lui. I target che realizzano un TOSS a Diff. 20 individueranno il mago e, realizzando un successivo TV a Diff. 20, potranno vederlo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	36	2	16	5	36	2	20	14
Difficoltà del TV e del TOSS: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 10 m								10
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Lettura del pensiero

Informazione ◇ Interrogazione

Legge il pensiero superficiale (cioè quello corrente) dalla mente di un target, posto fino a 4 metri di distanza dal mago. Il target può evitare l'incantesimo realizzando un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
13	29	2	13	4	29	6	20	3
Difficoltà del TV: 20								20
Tempo trascorso: 0 anni								0
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Ipnoti I

Controllo ◇ Comando

Fa compiere al target che non realizza un TV a Diff. 20 un un gesto qualsiasi, anche prolungato, fino a 3 minuti. Il target deve distare 4 metri o meno dal mago.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	34	2	14	4	34	11	20	3
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Luci colorate

Controllo ◇ Miraggio visivo

Manifesta un effetto luminoso colorato a scelta del mago, visibile da tutti nell'area di 4 metri. L'effetto è evidentemente illusorio, e chiunque lo desideri (il TV riesce automaticamente) potrà far scomparire l'effetto dalla sua vista.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
-14	6	1	1	1	6	2	1	3
Difficoltà del TV e del TOSS: 1								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 4 m								4
Durata: 3 min								0

Ipnoti II

Controllo ◇ Comando

Fa compiere ai target situati all'interno di un'area di 3 metri di raggio, che non realizzano un TV a Diff. 25 un un gesto qualsiasi, anche prolungato, fino a 3 minuti. Il centro dell'area deve distare 4 metri o meno dal mago. Il gesto è lo stesso per tutti i target.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	40	3	20	6	40	11	25	4
Difficoltà del TV: 25								25
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Lussuria

Controllo ◇ Comando

Risveglia un'irresistibile frenesia nel target che non realizza un TV a Diff. 25.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	37	2	17	5	37	11	25	1
Difficoltà del TV: 25								25
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Ipnoti III

Controllo ◇ Comando

Fa compiere ai target situati all'interno di un'area di 6 metri di raggio, che non realizzano un TV a Diff. 30 un un gesto qualsiasi, anche prolungato, fino a 3 minuti. Il centro dell'area deve distare 11 metri o meno dal mago. Il gesto è lo stesso per tutti i target.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	50	5	30	10	50	11	30	9
Difficoltà del TV: 30								30
Gittata: 11 m								3
Campo d'azione: 6 m								6
Durata: 3 min								0

Panico

Controllo ◇ Variazione PSIChe

Causa una sensazione di terrore nei target situati all'interno di un'area di 10 metri di raggio attorno all'usufruttore, tale da far impazzire per 7 minuti (-20 alla Psiche) i target che non realizzano un TV a Diff. 30.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	40	3	20	6	40	10	20	10
Variazione caratteristica PSI: 20 punti								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 10 m								10
Durata: 7 min								1



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Paralisi I

Controllo ◇ Comando

Impone ai target che non realizzano un TV a Diff. 15 di restare completamente immobili per 3 minuti. I target potranno riprendere a muoversi, se attaccati, realizzando un TV a Diff. 15.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	29	1	9	3	29	11	15	3
Difficoltà del TV: 15								15
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Paralisi II

Controllo ◇ Comando

Impone a tutti gli esseri in un'area di 3 metri di raggio con centro entro 7 metri dal mago, che non realizzano un TV a Diff. 25 di restare completamente immobili per 3 minuti. I target potranno riprendere a muoversi, se attaccati, realizzando un TV a Diff. 25.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	41	3	21	7	41	11	25	5
Difficoltà del TV: 25								25
Gittata: 7 m								2
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Paura

Controllo ◇ Variazione PSIChe

Infonde in 1d6 di target una sensazione di paura generalizzata che comporta un malus di -10 alla Psiche per 3 minuti, se i target non realizzano un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
8	28	1	8	2	28	10	10	8
Variazione caratteristica PSI: 10 punti								10
Gittata: 7 m								2
Campo d'azione: 1 d6 target								6
Durata: 3 min								0

Pazzia

Controllo ◇ Variazione PSIChe

Rende pazzo un target che viene toccato dal mago, sottraendogli permanentemente 15 punti Psiche se non realizza un TV a Diff. 25.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	41	3	21	7	41	10	15	16
Variazione caratteristica PSI: 15 punti								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15

Protezione Incubi I

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale le creature oniriche di potenza inferiore o uguale a 6 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 20. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
8	22	1	8	2	22	10	6	6
Potenza della creatura: 6								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0
Bonus/Malus TR/TV/TOSS: 4								4

Protezione Incubi II

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale le creature oniriche di potenza inferiore o uguale a 15 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 25. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
13	27	2	13	4	27	10	15	2
Potenza della creatura: 15								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Protezione Incubi III

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale le creature oniriche di potenza inferiore o pari a 23 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 30. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area, L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	32	3	18	6	32	10	23	-1
Potenza della creatura: 23								23
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0
Bonus/Malus TR/TV/TOSS: -3								-3

Psicosi

Controllo ◇ Variazione PSIChe

Induce in un target che non realizza un TV a Diff. 20 una psicosi che comporta la perdita permanente di 10 punti Psiche. La psicosi può essere curata con l'abilità Medicina.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	37	2	17	5	37	10	10	17
Variazione caratteristica PSI: 10 punti								10
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15

Quadruplicazione

Controllo ◇ Miraggio visivo

Vengono create tre immagini illusorie esattamente uguali al mago, che si possono muovere all'interno di un'area di 6 metri di raggio distante fino a 10 metri dal mago stesso. Realizzando un TOSS a Diff. 25 ci si accorgerà del miraggio, e lo si potrà far scomparire dalla propria vista realizzando un TV a 25. Il miraggio permane per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	37	2	17	5	37	2	25	10
Difficoltà del TV e del TOSS: 25								25
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 6 m								6
Durata: 7 min								1



RADIX MALORUM

7.5. ILLUSIONISMO

Realtà virtuale

Attacco ◇ Morte

Proietta la mente del target in un mondo onirico virtuale a scelta del mago, causandone di fatto la morte (come irreversibile) se questi non realizza un TV a Diff. 20. L'incantesimo è permanente ma reversibile (dal mondo onirico virtuale si può ritornare effettuando lo stesso incantesimo sul corpo). L'uccisione del corpo inerte provoca la morte definitiva del target, dalla quale si può resuscitare normalmente.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
35	40	5	35	11	40	18	20	2
Difficoltà del TR: 20			20					
Gittata: 1 m				0				
Campo d'azione: 1 target				2				
Durata: -				0				

Scomparsa totale

Controllo ◇ Illusione completa

Il target non viene visto, udito né percepito con nessuno dei sensi da nessun essere che sta ad una distanza inferiore a 10 metri. La presenza del mago può essere percepita con un TOSS a Diff. 30. Un successivo TV a Diff. 30 renderà visibile il mago agli occhi di chi lo realizza. L'incantesimo può essere lanciato sul mago stesso o su un target a contatto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	48	4	28	9	48	9	30	9
Difficoltà del TV e del TOSS: 30			30					
Gittata: a contatto				-1				
Campo d'azione: 10 m				10				
Durata: 3 min				0				

Scudo Psichico

Difesa ◇ Scudo antidinamico

Genera attorno al target uno scudo di energia psichica attivo per 3 minuti che divide per 5 tutti i danni da punta, taglio e botta e da Attacco / Danno mirato.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
36	47	6	36	12	47	21	25	1
Divisore: 5 unità			25					
Gittata: a contatto				-1				
Campo d'azione: 1 target				2				
Durata: 3 min				0				

Sdoppiamento

Controllo ◇ Illusione completa

Qualunque essere, situato a meno di 10 metri dal mago, vedrà una immagine illusoria di costui, perfettamente identica anche al tatto, all'olfatto e all'udito. Se un target realizza un TOSS a Diff. 30, a cui farà seguito un TV di pari Diff., l'illusione sarà, per lui, dissolta. L'immagine permane per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	48	4	28	9	48	9	30	9
Difficoltà del TV e del TOSS: 30			30					
Gittata: a contatto				-1				
Campo d'azione: 10 m				10				
Durata: 3 min				0				

Sfera sonica

Attacco ◇ Danno Netto

Trasmette telepaticamente un suono acutissimo che causa convulsioni ai target situati all'interno di un'area di 3 metri di raggio con centro situato a 4 metri o meno dal mago. Le convulsioni causano 3d6 PV di danno, dimezzabili con un TV a Diff. 16.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	31	4	26	8	31	21	6	4
Danno: 3 d6			6					
Gittata: 4 m				1				
Campo d'azione: 3 m				3				
Durata: -				0				

Sonno I

Controllo ◇ Comando

Addormenta un target fino a 4 metri di distanza per 3 minuti. Al termine dei 3 minuti il target continuerà a dormire per 1d8 ore se non viene svegliato. Il target può sottrarsi all'incantesimo realizzando un TV a Diff. 15.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	29	1	9	3	29	11	15	3
Difficoltà del TV: 15							15	
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Sonno II

Controllo ◇ Comando

Addormenta un target fino a 10 metri di distanza per 3 minuti. Al termine dei 3 minuti il target continuerà a dormire per 1d8 ore se non viene svegliato. Il target può sottrarsi all'incantesimo realizzando un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	36	2	16	5	36	11	20	5
Difficoltà del TV: 20							20	
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Sonno profondo

Controllo ◇ Comando

Addormenta permanentemente un target fino a 4 metri di distanza se questi non realizza un TV a Diff. 20. L'incantesimo può essere sciolto automaticamente dopo un certo evento o dopo un tempo a scelta del mago (es. dopo 100 anni o al bacio di un principe azzurro...).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	49	4	29	9	49	11	20	18
Difficoltà del TV: 20							20	
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15

Stordimento

Attacco ◇ Stordimento

Causa l'inabilitazione di un target per stordimento per il round in corso e per quello successivo. Il target deve trovarsi a 4 metri o meno dal mago. L'incantesimo non ha effetto se il target realizza un TR a Diff. 15.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	27	3	22	7	27	9	15	3
Difficoltà del TR: 15							15	
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Telecinesi

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Consente di spostare per 3 minuti fino a 2 oggetti (ciascuno di 100 kg di massa non vivente e 90 kg di massa vivente) che si trovano inizialmente ad una distanza massima di 4 metri dal mago, ad una velocità massima di 60 km/h. Esseri viventi si possono opporre all'incantesimo realizzando un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	34	4	25	8	34	19	10	5
Massa vivente: 90 kg								3
Velocità: 60 km/h								6
Massa non vivente: 100 kg								1
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 2 target								4
Durata: 3 min								0



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Telepatia

Informazione ◇ Trasmissione+Ricezione

Consente al target una comunicazione telepatica nei due sensi, sotto forma di parole con un essere che si trova a meno di 100 metri dal target. È necessario che il target e l'essere con cui comunica parlino la stessa lingua, per capirsi. Il target è colui che inizia la comunicazione, e deve trovarsi a contatto con il mago.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	30	2	14	4	30	15	14	1
Complessità: 6					6			
Distanza: 100 m					8			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Volontà

Controllo ◇ Variazione VOLONTÀ

Attribuisce ad un target un bonus di +2 alla VOLONTÀ per 3 minuti, purché questi sia a contatto col mago.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	19	12	1
Variazione caratteristica: 2 punti								12
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Tempesta di frecce

Attacco ◇ Danno Netto

Fa credere agli esseri all'interno di un'area di 1 metro di raggio di essere vittima di una tempesta di frecce acuminata, causando 6d6 PV di danno. I danni si manifesteranno realmente. Realizzando un TR a Diff. 22 il danno potrà essere dimezzato.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	35	5	30	10	35	21	12	2
Danno: 6 d6								12
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: -								0

Velo d'ombra

Controllo ◇ Illusione visiva

Rende il mago totalmente simile ad un'ombra, rendendogli possibile nascondersi totalmente al buio, agli occhi di coloro che si trovano a meno di 14 metri da lui. L'incantesimo perdura per tutto il tempo durante il quale il mago focalizza la sua concentrazione sull'incantesimo. Al momento della perdita di concentrazione l'effetto di invisibilità prosegue per 3 minuti. Un TOSS a Diff. 25 farà intuire ai target la presenza del mago e un successivo TV alla stessa Diff. renderà visibile il mago agli occhi di chi lo realizza. Il TOSS potrà essere ripetuto ogni volta che il mago viene individuato attraverso rumori, odori o sensazioni tattili.

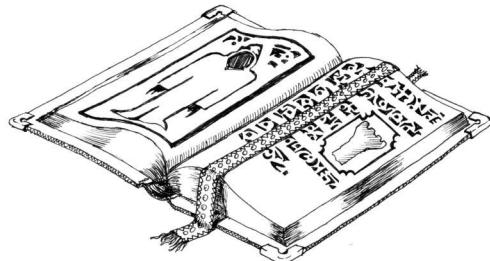
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	45	4	25	8	45	2	25	18
Difficoltà del TV e del TOSS: 25								25
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 14 m								14
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Viaggio onirico

Alterazione ◇ Teletrasporto standard

Teletrasporta istantaneamente attraverso la Dimora Onirica il target (90 kg + 100 kg di equipaggiamento) ad una distanza massima di 10 km in un punto in cui il target abbia dormito per almeno 1 ora. Il target potrebbe subire danni all'arrivo a discrezione del Master.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
35	44	5	35	11	44	19	24	1
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 100 kg								1
Distanza di spostamento: 10000 m								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0





7.6 Necromanzia



Primo piatto della bilancia nel regno della magia Vimohr. La Necromanzia o magia delle tenebre come viene detta in Novese, o magia dell'Oblio eterno in Elfico, presiede il potere sulla morte e sull'usura del tempo.

7.6.1 Dominio

I poteri e gli incantesimi dei necromanti sono sempre strettamente legati alla morte, alla malattia, alla decadenza. La Scuola è in contatto magico con il Limbo, una sorta di dimensione crepuscolare al confine tra il Mondo Reale (o Piano Materiale) e il mondo dei morti.

Il Limbo è la dimora degli spiriti dei morti che non trovano riposo, delle anime erranti e dei non-morti. Le creature incorporee del Limbo possono essere evocate solamente dai necromanti.

Il simbolo dei necromanti è una luna nascente stilizzata.

7.6.2 Limiti e Peculiarità

Gli incantesimi di "cura" (Difesa/Cura) devono attingere la "vita" (PV, PM, PF, PSC, PSI) da esseri viventi. Se l'essere da cui si tenta di prelevare la "vita" realizza un TR, l'incantesimo non ha effetto. Questi incantesimi funzionano solo con gittata "a contatto".

ESEMPIO 182

Alice Ryan, necromante Umbra, ha subito 4 PSC (e 4 PV) di danno al braccio destro, e necessita di cure. Decide di lanciare un incantesimo di "cura ferite", per recuperare 1d6 PV e PSC. Per fare ciò è costretto a trovare una fonte da cui attingere. Alice riesce a catturare viva una lepre che si aggirava nei paraggi e decide di usarla come "fonte". Alice lancia l'incantesimo, la lepre effettua il TR

e lo fallisce. Alice può recuperare 1d6 PSC e PV prelevandoli dalla lepre, che perde i PV corrispondenti. Se la lepre avesse realizzato il TR l'incantesimo non avrebbe avuto successo

Questa scuola ha anche un limitato potere sulla vita, poiché è in grado di dare riposo alle essenze non morte mandandole dal Limbo alla loro destinazione finale. È l'unica scuola che può evocare, controllare, creare ed animare le creature non-morte.

7.6.3 Potenzialità

Evocazione	13
Alterazione	12
Controllo	11
Informazione	17
Difesa	5
Attacco	17

7.6.4 Leggi dell'uso

1. Non contattare il Re Ombra.
2. Non lasciare liberi gli esseri del limbo.
3. Non lasciare liberi i Non-Morti creati.

7.6.5 Gli Esseri del Limbo

Le creature del limbo possono essere distinte in tre generi, a seconda dello stato della loro essenza vitale o della causa del decesso.

I tre generi non indicano necessariamente un maggiore o minore potere o una diversa gerarchia all'interno delle cinque "cerchie".

Gli spiriti irrequieti sono le essenze vitali di coloro che sono morti in modo violento e improvviso e rimangono in genere legati al luogo teatro del loro decesso. A volte può accadere comunque che un non morto di maggior potenza proponga di liberarli dalla loro prigione in cambio del loro perenne asservimento. Gli spiriti irrequieti hanno natura incorporea e non possono essere danneggiati in tale forma.

Le anime erranti sono le essenze vitali delle creature che il Re Ombra ha deciso di prendere per sé inviando al momento della morte un Boia a ghermirne l'anima. Esse non hanno una dimora fissa ma vagano nel limbo o nel Piano Materiale senza una meta precisa fino a che non riescono ad affrancarsi dal loro stato. Anche le anime erranti hanno natura incorporea e non possono essere danneggiate in tale forma.





CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

I Non Morti sono i corpi (o i loro resti) dei morti che acquistano una nuova esistenza, in seguito al procedimento di creazione operato da un necromante o per intervento di un essere del Limbo di seconda o prima cerchia. La creazione magica di un Non Morto è caratterizzata dall'assenza dell'anima e dalla mancanza di memoria della vita precedente. I Non Morti sono corporei. Per creare un non morto si usa un incantesimo di Evocazione/Richiamo "applicandolo" ad un cadavere.

Le creature del limbo possono essere richiamate se sono di natura incorporea, mentre devono essere create a partire da resti o cadaveri di creature in precedenza viventi se di natura corporea.

Tutte le creature del limbo sono immuni a veleni, droghe e malattie e agli incantesimi di morte che colpiscono gli esseri viventi.

L'unico modo per far cessare la loro esistenza è la **dismissione** dell'essenza vitale, con un incantesimo di morte che abbia come destinatarie solo le creature del limbo. La dismissione è prerogativa dei necromanti. La dismissione si può ottenere anche distruggendo completamente il corpo di un Non Morto o decapitandolo. Riducendo a zero i PV di una creatura incorporea la sua essenza viene dispersa temporaneamente per 1d6 anni, ricomponendosi poi senza memoria degli eventi passati.

Nel Limbo le creature sono disposte in ordine gerarchico in cinque Cerchie. Ogni cerchia ha il comando sulle cerchie precedenti.

Zombo (pl. Zombi)

Potenza 1 ◇ Non Morto
Quinta Cerchia ◇ Creabile

Lo zombo viene animato tramite un procedimento di creazione utilizzando un cadavere (di qualunque tipo) o assemblando resti di più cadaveri.

Può presentarsi anche incompleto, privo di uno o più arti (con gli evidenti malus che ciò comporta), o con alcune parti del corpo decomposte, se ad esempio sarà sprovvisto di corde vocali non potrà parlare e via dicendo.

Normalmente emana il tipico odore di carne in decomposizione, ciò comporta che chiunque disti da lui meno di 3 metri debba realizzare un TR a difficoltà 20 o restare stordito per il round in corso. Il TR va ripetuto dopo ogni round sinché non viene realizzato.

Lo zombo può utilizzare armi e indossare armature e le abilità di combattimento hanno un TOT pari all'AGI.

Lo zombo inoltre può mordere infliggendo 1d6 PV/PSC di danno.

Per la creazione di uno zombo è necessario possedere un cadavere completo (o quasi) o assemblato. La sua creazione richiede il lancio di un incantesimo di Richiamo.

Caratteristiche

INT	6+1d6
CONC	4+2d8
COS	8+1d8
AGI	6+1d6
FOR	12+1d8
OSS	1d20
BEL	1d20-4
PE	20

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◇ CAC/AGI/Danno normale
- ◇ ATL o ABL, ecc./AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◇ Morso/AGI/1d6

Difese

- ◇ Armature a PP variabile

Scheletro

Potenza 1 ◇ Non Morto
Quinta Cerchia ◇ Creabile

È un Non Morto creato utilizzando le ossa di un cadavere, non ha di norma la capacità di parlare ma il suo creatore può disporre diversamente. Quando lo si vede per la prima volta è necessario realizzare un TP a difficoltà 20 o restare terrorizzati per un round.

La sua creazione richiede il tempo necessario a disossare il cadavere e riassemblare lo scheletro oltre al lancio di un incantesimo di Richiamo.

Se lo scheletro è già spolpato (ed è completo) la sua creazione richiede soltanto il lancio di un incantesimo di Richiamo.

Lo Scheletro può indossare armature e brandire armi,

Il TOT nelle Abilità di Combattimento è pari al valore della sua AGI.

**Caratteristiche**

INT	10+1d6
CONC	4+2d8
COS	6+1d6
AGI	10+1d6
FOR	12+1d8
OSS	1d20
BEL	3-1d6
PE	30

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ATL o ABL, ecc./AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Armature a PP variabile

Poltergeist

Potenza 4 ◊ Spirito Irrequieto
Quinta Cerchia ◊ Richiamabile

È l'essenza vitale di un bambino che si manifesta in maniera burlona. Talvolta, gli scherzi combinati da questi mattacchioni possono essere anche molto dannosi.

I Poltergeist sono incorporei ed invisibili, ma perdono tale invisibilità quando decidono di attaccare con il loro Tocco Mortale, mentre possono essere colpiti da armi non magiche anche se incorporei. Per attaccare, di norma, scagliano oggetti contro la vittima con la telecinesi (che si utilizza come una normale abilità di combattimento o standard) che permette loro di spostare oggetti pesanti fino a 100 kg ad una velocità di 100 km/h. Il danno inferto dipenderà dall'oggetto scagliato.

Le loro abilità di combattimento hanno un TOT pari al valore della loro AGI.

Si spostano fluttuando ad una velocità massima di 20 metri per round.

Non possono parlare ma comunicano con la telepatia. È possibile individuarli poiché non di rado emettono delle agghiaccianti risatine.

La prima volta che si sente il loro sinistro verso occorrerà realizzare un TP a difficoltà 20 o restare storditi per il round in corso.

Caratteristiche

INT	1d20
CONC	4+2d8
COS	6+1d6
AGI	12+1d10
FOR	12+1d8

OSS	19+1d6
BEL	-
PE	105

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ AO(con Telecinesi)/AGI/Variabile
- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Invisibilità

Poteri Speciali

- ◊ Terrore I
- ◊ Tocco Mortale II

Spettro

Potenza 6 ◊ Anima Errante
Quinta Cerchia ◊ Richiamabile

Sono le essenze vitali di animali sia esistenti che estinti. Hanno la forma del rispettivo animale ma di un uniforme colore grigio nebbia; della nebbia hanno anche la consistenza; quando stanno portando un attacco diventano corporei e solo in questo momento possono essere danneggiati da armi non magiche.

Il loro comportamento rispecchia quello dell'animale che erano, salvo non abbiano ordini contrari in tal senso o non vengano attaccati, nel qual caso diventano ostili.

Possono essere evocati ma non creati; la specie dell'animale viene stabilita dal Master dopo il lancio dei dadi per l'attribuzione delle caratteristiche.

Quando acquistano consistenza possono portare gli attacchi fisici propri dell'animale, infliggendo lo stesso danno. Le loro abilità di combattimento hanno un TOT pari al valore della loro AGI.

Sono in grado di emanare un'aura di terrore, che comporta per chi si trova a meno di 3 metri da loro, la realizzazione di un TV a difficoltà 15 per evitare di restare storditi per il round in corso e quello seguente.

Se toccano le vittime quando sono incorporei possono infliggere l'incantesimo Tocco Mortale I.

Caratteristiche

INT	2d6
CONC	4+2d8
COS	3d10
AGI	3d10



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

FOR	3d10
OSS	3d10
BEL	3-1d4
PE	75

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Incorporeità

Poteri Speciali

- ◊ Terrore I
- ◊ Tocco mortale I

Mummia

Potenza **8** ◊ Non Morto
Quarta Cerchia ◊ Creabile

È un Non Morto creato tramite il procedimento di mummificazione, avente per base un cadavere di umanoide "fresco", cioè morto da non più di 10 giorni.

Il processo di mummificazione richiede 6 ore. Solo dopo aver mummificato il cadavere è necessario lanciare l'incantesimo di Richiamo.

La Mummia si presenta di solito come un cadavere ricoperto da bende, ma non è impossibile che si presenti come un "Ghoul", un essere umanoide con occhi sporgenti, ventre pronunciato, braccia e mani diafane ed allungate e dal colorito grigio-terra.

La Mummia può brandire armi e le sue abilità di combattimento hanno un TOT pari al valore della sua AGI. La mummia inoltre può scagliare le sue bende fino a 3 metri di distanza per bloccare la vittima.

Le bende della mummia e la pelle del Ghoul offrono una protezione pari a 3 PP.

Sono in grado, qualora il loro attacco abbia successo, di infliggere Malattia I e Tocco Mortale. Le mummie possono terrorizzare le vittime.

Caratteristiche

INT	10+1d10
CONC	4+2d8
COS	12+1d10
AGI	12+1d10
FOR	12+1d10
OSS	4+2d8
BEL	3-1d6
PE	150

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ABC o AIA, ecc. /AGI/Danno normale

Specifiche di AM/TOT/BON

- ◊ Presa (Bende)/AGI/BON Presa

Difese

- ◊ Bende o Pelle coriacea (PP 3)

Poteri Speciali

- ◊ Malattia I
- ◊ Terrore II
- ◊ Tocco Mortale II

Anima

Potenza **10** ◊ Spirito Irrequieto
Quarta Cerchia ◊ Richiamabile

È uno spirito irrequieto, la sua essenza vitale proviene da un essere deceduto di morte violenta. Essa si presenta come un corpo traslucido, semi-trasparente, di colore verde-azzurro e con un volto dall'espressione contrita.

Solitamente recherà in mano un oggetto a ricordo della sua vita passata oppure l'arma che ha cagionato il decesso. Finché la sua morte non viene vendicata, la sua esistenza rimane vincolata al luogo in cui è avvenuto il decesso.

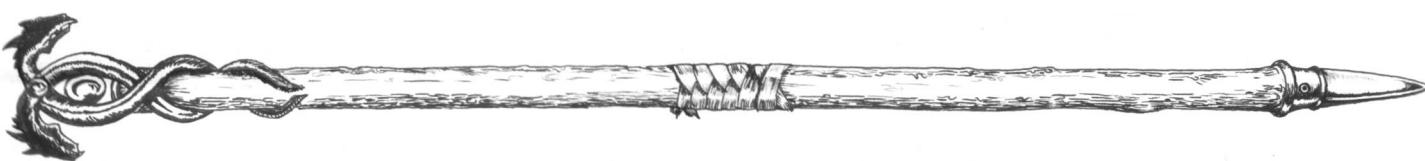
L'anima è fondamentalmente un'essenza triste e solitaria, legata al suo sfortunato destino; difficilmente sarà ostile, a meno che non venga attaccata o non abbia avuto specifici ordini al riguardo. In tal caso potrebbe assumere un aspetto deformato e maligno.

Essa è danneggiabile dalle sole armi magiche quando conserva l'incorporeità; nel momento in cui sferra attacchi fisici diviene corporea e danneggiabile da armi non magiche.

Le sue abilità di combattimento hanno un TOT pari al valore della sua AGI.

L'Anima è legata alla memoria delle persone che la conoscevano in vita. Quando nessuno più conserverà memoria di colui che è divenuto Anima, questa si trasformerà in uno Spirito.

Essa può attaccare con il suo Tocco Mortale. È in grado di terrorizzare le sue vittime e di cagionarne la morte. È in grado di utilizzare il potere di Protezione Non Morti I.

**Caratteristiche**

INT	4+2d8
CONC	8+2d6
COS	10+2d6
AGI	10+2d6
FOR	10+2d6
OSS	19+1d6
BEL	1d20-3
PE	135

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ATL, ABC, ecc./AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Incorporeità

Poteri Speciali

- ◊ Morte I
- ◊ Protezione Non Morti I
- ◊ Terrore II
- ◊ Tocco Mortale II

Spirito

Potenza 11 ◊ Spirito Irrequieto
Quarta Cerchia ◊ Richiamabile

La sua essenza vitale proviene di regola dai condannati a morte. Gli spiriti sono maligni e hanno una spiccata propensione a provocare dolore e sofferenza ai mortali.

Gli spiriti appaiono come informi chiazze d'ombra semitrasparente ed in questo stato non possono essere danneggiati da armi non magiche. Per portare attacchi fisici devono diventare corporei.

Ogni attacco fisico è in grado di inoculare veleno (Peebera) oltre ad infliggere normale danno. Quando diventano corporei sono soliti brandire armi.

Le loro abilità di combattimento hanno un TOT pari al valore della loro AGI. Hanno il potere di terrorizzare le vittime.

Possono infliggere il Tocco Mortale e sono in grado di dismettere gli esseri di Quinta cerchia. Sono in grado di utilizzare il potere di Protezione Non Morti I.

Caratteristiche

INT	4+2d8
CONC	8+2d6
COS	10+2d6
AGI	10+2d6
FOR	10+2d6
OSS	19+1d6
BEL	-
PE	150

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ ATL o ADT, ecc./AGI/Danno normale + veleno
- ◊ CAC/AGI/Danno normale + veleno

Difese

- ◊ Incorporeità

Poteri Speciali

- ◊ Dismissione I
- ◊ Morte I
- ◊ Protezione Non Morti I
- ◊ Terrore II
- ◊ Tocco Mortale II

Viaggiatori

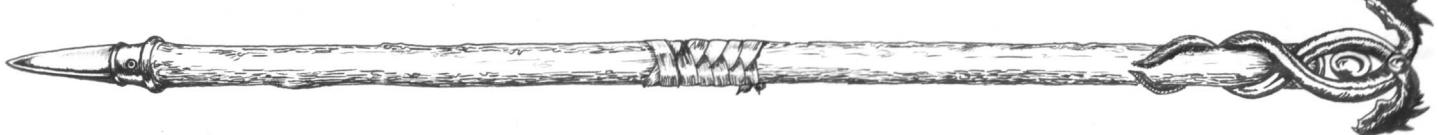
Potenza 14 ◊ Anima Errante
Quarta Cerchia ◊ Richiamabile

Essi sono la magica prole del Re Ombra la cui essenza vitale è stata strappata ai bambini non nati. Essi incarnano il puro e semplice odio per la vita. Hanno le sembianze di feti humanoidi avvolti da una sacca semitrasparente piena di liquido amniotico.

Fluttuano incessantemente nell'aria ad una velocità massima di 20 metri per round, come i poltergeist usano la telecinesi per spostare oggetti, ma sono in grado di muovere a 100 km/h oggetti pesanti fino a 300 kg, e comunicano attraverso la telepatia.

Le loro abilità di combattimento hanno un TOT pari al valore della loro AGI. La sacca offre una protezione pari a 5 PP. Sono in grado di utilizzare i poteri di Dito III, Schifo II, Malattia II, Decomposizione, Catalessi, Dismissione V e IV cerchia, protezione Non Morti I. Alla loro vista occorre realizzare un TP a difficoltà 20, per evitare di restare storditi per il round in corso.

Il Tiro va ripetuto ogni round fino a che non viene realizzato.



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	8+2d6
COS	10+2d6
AGI	15+1d10
FOR	15+1d10
OSS	19+1d6
BEL	-1d6
PE	165

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ AO (con Telecinesi)/AGI/Variabile
- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Sacca (PP 5)

Poteri Speciali

- ◊ Catalessi
- ◊ Decomposizione
- ◊ Dismissione I
- ◊ Dismissione II
- ◊ Dito III
- ◊ Malattia II
- ◊ Protezione Non Morti I
- ◊ Schifo II

Banshee

Potenza **16** ◊ Anima Errante
Terza Cerchia ◊ Richiamabile

La loro essenza vitale proviene da femmine di una qualsiasi razza ed etnia umanoide. La leggenda vuole che la loro anima sia vincolata al Limbo perché maledetta prima del decesso.

Sono bellissime, molto pallide e portano lunghi capelli bianchi. Secondo le leggende più diffuse, il loro compito principale è quello di annunciare la morte ai vivi, mostrandosi in prossimità delle loro abitazioni e cantando una nenia per loro.

Per mostrarsi devono diventare corporee, altrimenti sono eteree ed invisibili. Solo in forma corporea possono portare i loro attacchi fisici ed utilizzare i loro poteri.

Le loro abilità di combattimento hanno un TOT pari al valore della loro AGI. La loro pelle è molto elastica e offre una protezione pari a 3 PP. Il loro potere più terribile è il lamento straziante, combinazione dei poteri Urlo e Visione di Morte, che porta alla morte o alla pazzia chi lo ode.

Possono utilizzare i poteri di Tocco Mortale e Invecchiamento, terrorizzare le loro vittime, congelarle, e contagiare loro malattie.

Quando vengono richiamate assumono immediatamente forma corporea.

Banshee



Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	12+1d8
COS	15+1d10
AGI	10+2d6
FOR	15+1d10
OSS	15+1d10
BEL	15+1d10
PE	180

Abilità di comb/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Pelle elastica (PP 3)

Poteri speciali

- ◊ Dismissione I
- ◊ Dismissione II
- ◊ Gelo I
- ◊ Invecchiamento
- ◊ Lamento (Urlo + Visione di Morte)
- ◊ Malattia II
- ◊ Protezione Non Morti I
- ◊ Protezione Non Morti II Terrore II
- ◊ Tocco Mortale II

Angelo nero

Potenza **19** ◊ Non Morto
Terza Cerchia ◊ Creabile

L'angelo nero è un non morto frutto di una creazione operata sul cadavere di un adolescente di



RADIX MALORUM

qualunque razza ed etnia. Dopo il procedimento di creazione che richiede anche il lancio di un incantesimo di Richiamo, il cadavere diventa nero, salvo che per gli occhi gialli, e dalla sua schiena fuoriescono delle grosse ali di corvo atte al volo.

Gli arti superiori si allungano e le mani divengono artigli.

Secondo le leggende gli Angeli Neri sono acer-
rimi nemici degli angeli Adonai.

Il TOT delle abilità di combattimento è pari all'AGI. Gli artigli delle mani sono in grado di infliggere 2d8 PV/PSC di danno.

Il loro morso può infliggere 1d8 PV/PSC di danno. Sono in grado di utilizzare i poteri di Gelo, Morte II e Decomposizione. Possono inoltre terrorizzare le loro vittime e impossessarsi del corpo di un vivente col tocco. La loro spessa pelle gli garantisce una protezione pari a 7 PP. Sono corporei e non possono essere evocati. Sono tuttavia in grado di divenire eterei.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	12+1d8
COS	12+1d8
AGI	20+1d10
FOR	10+2d6
OSS	15+1d10
BEL	-
PE	210

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Attacchi particolari/TOT/Danno

- ◊ Artigli/AGI/2d8 Morso/AGI/1d8

Difese

- ◊ Pelle coriacea (PP 7)

Poteri speciali

- ◊ Decomposizione
- ◊ Dismissione I
- ◊ Dismissione II
- ◊ Etereità
- ◊ Gelo I
- ◊ Morte II
- ◊ Protezione Non Morti I
- ◊ Protezione Non Morti II
- ◊ Terrore II
- ◊ Trance spiritica

7.6. NECROMANZIA

Boia

Potenza 18 ◇ Spirito Irrequieto
Terza Cerchia ◇ Richiamabile

La sua essenza vitale è la stessa di uno spirito, a cui il Re Ombra ha concesso il raggiungimento di un nuovo livello gerarchico.

Il boia appare come una chiazza di ombra di aspetto umanoide alta fino a 2.5 m, vestita di una tunica di maglia metallica nera, stretta in vita da una cinghia. Il volto è coperto da un cappuccio che lascia esposti occhi e bocca.

Gli occhi sono orbite nere al centro delle quali brilla una minuscola luce rossa. Il boia ha il compito di procacciare le anime desiderate dal Re Ombra.

Brandisce un'enorme ascia bipenne che infligge, oltre al danno proprio dell'arma, l'incantesimo Gelo I. Le abilità di combattimento hanno un TOT pari all'AGI+3. Per utilizzare gli attacchi fisici deve assumere forma corporea.

È in grado di scagliarsi sull'avversario carica-
ndo.

In forma incorporea è immune alle armi non magiche. La sua tunica gli garantisce una protezione pari a 10 PP.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	12+1d8
COS	20+1d10
AGI	15+1d10
FOR	20+1d10
OSS	15+1d6
BEL	6-1d10
PE	180

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI+3/Danno normale
- ◊ ATL/AGI+3/Danno normale

Maestrie/TOT/BON

- ◊ Ascia Bipenne/AGI+3

Tecniche Speciali/TOT/BON

- ◊ Carica/20/+5

Difese

- ◊ Tunica (10 PP)
- ◊ Incorporeità



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Messo



Poteri speciali

- ◊ Decomposizione
- ◊ Dismissione I
- ◊ Dismissione II
- ◊ Gelo I
- ◊ Morte II
- ◊ Protezione Non Morti I
- ◊ Protezione Non Morti II

Messo

Potenza **21** ◊ Anima Errante
Terza Cerchia ◊ Richiamabile

È prole del Re Ombra come il viaggiatore e di questi è la naturale evoluzione. Qualora il Re Ombra lo ritenga opportuno può quindi innalzare

un viaggiatore, dandogli una nuova forma e nuovi poteri, al rango di messo.

Il messo è il luogotenente del Re Ombra ed è perciò l'essere più potente di terza cerchia.

Poiché direttamente dipendente dal Re Ombra non è tenuto a obbedire agli ordini di Principi e Ombre.

Il suo aspetto è quello di umanoide alto circa 1 metro e 90, di corporatura esile e dai capelli lunghi e bianchi. Ha occhi completamente neri e si muove con andatura dinoccolata. Veste abiti pesanti e porta solitamente il cappuccio.

Quando vaga nel Piano Materiale viene facilmente scambiato per un mendicante o un monaco.

I suoi capelli possono allungarsi per ghermire le vittime ed infliggono danni da Presa. Quando la vittima è immobilizzata il messo le si accosta per morderla e succhiarle 3d6 PV per round finché la vittima non si divincola.

Il TOT delle abilità di combattimento è pari all'AGI.

Per portare i suoi attacchi fisici deve divenire corporeo. In questa forma è avvolto da una membrana trasparente che gli offre una protezione pari a 7 PP.

In forma eterea non può essere danneggiato da armi non magiche.

Il Messo è in grado di cagionare la morte a distanza, di terrorizzare le sue vittime, di congelarle a distanza, di addormentarle, di teletrasportarsi, di scagliare dardi magici e di causare l'invecchiamento precoce.

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	12+1d8
COS	15+1d10
AGI	20+1d10
FOR	15+1d10
OSS	19+1d6
BEL	1d20
PE	230

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Attacchi particolari/TOT/Danno

- ◊ Capelli (Presa)/AGI/2d8

Difese

- ◊ Membrana (PP 7)
- ◊ Incorporeità

**Poteri speciali**

- ◊ Catalessi
- ◊ Dismissione I
- ◊ Dismissione II
- ◊ Dito III
- ◊ Gelo II
- ◊ Invecchiamento
- ◊ Morte II
- ◊ Protezione Non Morti I
- ◊ Protezione Non Morti II
- ◊ Terrore II
- ◊ Vampiro
- ◊ Via Morte

Principe

Potenza > **30** ◇ Non Morto
Seconda Cerchia ◇ Non Richiamabile

I Principi sono non-morti e appaiono come esseri di qualunque razza ed etnia. Hanno solitamente colorito pallido e occhi chiarissimi. Le popolazioni dell'Arcipelago li conoscono col nome di Vampiri.

Nonostante molte leggende sostengano il contrario, i Principi non vengono danneggiati né da simboli sacri, né dall'aglio, tuttavia, dato il loro sensibilissimo olfatto, sono infastiditi da tutti gli odori molto forti.

Neanche il mitico paletto di frassino nel cuore ha l'effetto sperato. È possibile porre fine all'esistenza di un principe con le stesse pratiche idonee a distruggere gli altri esseri del limbo.

I Principi si nutrono di sangue poiché il sangue è in grado di mantenerli giovani. Inoltre consente loro di rigenerarsi dalle ferite subite.

Succhiano il sangue degli esseri viventi praticando sul corpo della vittima due fori con i loro canini retrattili.

I Principi sono in grado di resistere alla luce del sole per un numero di minuti pari al numero di anni trascorsi dalla non-morte. Se un Principe resta a contatto della luce solare oltre il tempo che gli è concesso, viene completamente, immediatamente e permanentemente disintegrato e conseguentemente dismesso.

I principi sono in grado di trasformarsi in lupo, topo o pipistrello.

Ombre

Potenza > **30** ◇ Spirito Irrequieto
Seconda Cerchia ◇ Non Richiamabili

Appaiono come esseri umanoidi vestiti di un'abito nero e lucido che copre loro tutto il corpo tranne le mani, il viso e la sommità del capo.

Ombr

La loro testa è glabra e, nonostante le loro palpebre siano cucite, hanno una percezione completa dell'ambiente circostante.

Sono per abitudine muniti di due Spade Bastarde che brandiscono contemporaneamente.

Sono in grado di trasmutarsi in qualunque essere del limbo purché incorporeo.

Le loro fauci sono munite di tre file di denti acuminati e si possono spalancare a dismisura.



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Re Ombra

Potenza > **30** ◇ Non Richiamabile

Il Re Ombra è l'essere a capo della gerarchia del Limbo.

Nella sua forma originaria appare come una donna bellissima vestita di abiti sfarzosi ma consumati dal tempo. Ha occhi e capelli neri come la notte e unghie lunghe e curate dipinte dello stesso colore. Porta i capelli, lisci come seta, lunghi e sciolti lasciandoli ricadere dietro le spalle.

Il Re Ombra è in grado di assumere le sembianze di qualunque essere del limbo.

7.6.6 Gli Incantesimi

Anime Protettrici

Difesa ◇ Protezione Magica

Crea un vortice di Essenze attorno al Target, che assorbono 3d6 PV di danno prodotto dagli incantesimi di Attacco/Danno Netto. Il vortice ha effetto per 3 minuti attorno un'area di un metro di raggio avente come centro il Target.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	26	3	21	7	26	20	6	0
Protezione: 3 d6								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0

Asservimento Esseri del Limbo I

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare il comportamento di un Essere del Limbo di potenza massima 6, situato a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante oppure realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne detiene il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	23	1	10	3	23	14	6	3
Potenza della creatura: 6								6
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Asservimento Esseri del Limbo II

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare il comportamento di un Essere del Limbo di potenza massima 15, situata a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante oppure realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne detiene il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	32	3	19	6	32	14	15	3
Potenza della creatura: 15								15
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Asservimento Esseri del Limbo III

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare il comportamento di un Essere del Limbo di potenza massima 21, situata a massimo 4 metri di distanza dal mago, per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante oppure realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne detiene il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	38	4	25	8	38	14	21	3
Potenza della creatura: 21								21
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Beccchino

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Scava una fossa di circa 2 metri cubi (300 kg di terra) di forma qualsiasi su una superficie non compatta (terra, sabbia ecc.).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
13	25	2	13	4	25	19	5	1
Massa vivente: 0 kg								0
Velocità: 10 km/h								1
Massa non vivente: 400 kg								4
Gittata: 3 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: -								0

Catalessi

Controllo ◇ Comando

Infonde negli esseri presenti in un'area di 2 metri di raggio posta entro 10 metri dal necromante un sonno profondissimo che dura 3 minuti. Dopo questo tempo, se il target non viene svegliato, continua a dormire per 2d6 ore. Il target può evitare gli effetti dell'incantesimo realizzando un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	36	4	25	8	36	11	20	5
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 2 m								2
Durata: 3 min								0

Decomposizione

Attacco ◇ Danno Netto

Provoca un rapido processo di decomposizione che infligge 6d6 PV di danno (più eventuali danni addizionali da emorragia) a tutti gli esseri che si trovano in un'area di 3 m di raggio distante fino a 10 m dal necromante. Si possono dimezzare i danni realizzando un TR a Diff. 23.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	39	3	22	7	39	21	12	6
Danno: 6 d6								12
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0

Denti del Vampiro

Alterazione ◇ Modifica Danni anatomia/armi

Trasforma per 3 minuti i canini del Target in Denti da Vampiro che infliggono 2d6 PV/PSC di Danno.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	32	3	20	6	32	20	11	1
Danno: 2 d6								10
Massa: 1 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0



RADIX MALORUM

7.6. NECROMANZIA

Dismissione I

Attacco ◇ Morte

Provoca la distruzione di una creatura del limbo che non realizza un TR a Diff. 25 e che si trova ad una distanza massima di un 1 metro dal Necromante.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	45	4	28	9	45	18	25	2
Difficoltà del TR: 25								25
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Dismissione II

Attacco ◇ Morte

Provoca la distruzione di una creatura del limbo che non realizza un TR a Diff. 30, se questa si trova ad una distanza massima di un 1 metro dal Necromante.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
33	50	5	33	11	50	18	30	2
Difficoltà del TR: 30								30
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Dismissione III

Attacco ◇ Morte

Provoca la distruzione di una creatura del limbo che non realizza un TR a Diff. 35. La creatura deve trovarsi al massimo ad 1 metro di distanza dal Necromante.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
38	55	6	38	12	55	18	35	2
Difficoltà del TR: 35								35
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Dito I

Attacco ◇ Danno Mirato

Crea un dito scheletrico acuminato, che può infliggere 1d6 PV/PSC di danno, in grado di colpire, con una base TPC di 15, un bersaglio distante fino a 4 metri dal necromante.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
11	28	1	11	3	28	5	20	3
Danno: 1 d6								5
Base TPC: 15								15
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Dito II

Attacco ◇ Danno Mirato

Crea un dito scheletrico acuminato, che può infliggere 2d6 PV/PSC di danno, in grado di colpire, con una base TPC di 15, un bersaglio distante a max 10 metri di distanza dal necromante.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	35	3	18	6	35	5	25	5
Danno: 2 d6								10
Base TPC: 15								15
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Dito III

Attacco ◇ Danno Mirato

Infligge agli esseri posti entro un'area di 2 metri di raggio distante fino a 10 metri dal necromante 2d6 PV di danno (più eventuali danni addizionali da gelo). La base TPC è 20. L'incantesimo colpisce separatamente ogni target in un punto del corpo a caso (Fantoccio).

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
23	40	3	23	7	40	5	30	5
Danno: 2 d6								10
Base TPC: 20								20
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 2 m								2
Durata: -								0

Esoscheletro

Difesa ◇ Armatura

Crea attorno al target un'armatura composta da ossa che offre una protezione pari a 3 PP per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	26	3	21	7	26	19	6	1
Protezione: 3 PP								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Etereità

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Modifica la consistenza del target (fino a 90 kg di peso) e del suo equipaggiamento (fino a 100 kg di peso) rendendolo etereo, intangibile, traslucido, come i fantasmi. Il target può spostarsi nelle tre dimensioni come se nuotasse e passare attraverso stretti pertugi. Il target non può né attaccare né pronunciare incantesimi ma è immune agli attacchi fisici.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	32	3	20	6	32	15	14	3
Complessità: 10								10
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 100 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 11 min								2

Evoca/Crea Esseri del Limbo I

Evocazione ◇ Richiamo

Il Mago crea uno Zombo o uno Scheletro o richiama un Poltergeist o uno Spettro, che sono ai suoi comandi per la durata di 3 minuti, a patto che il mago vinca un Confronto di TV con l'Essere. Se questi vince il TV resta svincolato da qualsiasi comando e non è più legato all'evocatore. Alla fine della durata, se l'Essere richiamato non viene rimandato nel limbo, è libero di agire di sua volontà. Al termine dell'incantesimo, l'essere creato è libero di scegliere se rimanere alle dipendenze del suo creatore o meno.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
13	26	2	13	4	26	18	6	2
Potenza della creatura: 6								6
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Evoca/Crea Esseri del Limbo II

Evocazione ◇ Richiamo

Il Mago crea una Mummia o richiama un'Anima, uno Spirito o un Viaggiatore, che sono ai suoi comandi per la durata di 3 minuti, a patto che il mago vinca un confronto di TV con l'Essere. Se questi vince il TV non è più legato all'evocatore. Alla fine della durata, se l'Essere richiamato non viene rimandato nel limbo, è libero di agire di sua volontà. Al termine dell'incantesimo, l'essere creato è libero di scegliere se rimanere alle dipendenze del suo creatore o meno.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	35	3	22	7	35	18	15	2
Potenza della creatura: 15								15
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Evoca/Crea Esseri del Limbo III

Evocazione ◇ Richiamo

Il Mago crea un Angelo Nero o richiama una Banshee, un Boia o un Messo, che sono ai suoi comandi per la durata di 3 minuti, a patto che il mago vinca un confronto di TV con l'Essere. Se questi vince il TV è svincolato da qualsiasi comando e non è più legato all'evocatore. Alla fine della durata, se l'Essere richiamato non viene rimandato nel limbo, è libero di agire di sua volontà. Al termine dell'incantesimo, l'essere creato è libero di scegliere se rimanere alle dipendenze del suo creatore o meno.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	41	4	28	9	41	18	21	2
Potenza della creatura: 21								21
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Fuoco fatuo

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Fa risplendere al tocco un target non vivente pesante fino a 100 kg di una luce spettrale azzurrognola capace di illuminare come una lanterna. La luce permane per 11 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	22	1	10	3	22	15	4	3
Complessità: 3								3
Massa vivente: 0 kg								0
Massa non vivente: 100 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 11 min								2

Gelo I

Attacco ◇ Danno Netto

Infilige ad un target, posto ad una distanza massima di un metro, 5d6 PV di danno (più eventuali danni addizionali da ustione). Il target può dimezzare i danni realizzando un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	33	2	16	5	33	21	10	2
Danno: 5 d6								10
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Gelo II

Attacco ◇ Danno Netto

Infilige agli esseri posti all'interno di un'area di 4 metri di raggio distante fino a 10 metri dal necromante 5d6 PV di danno (più eventuali danni addizionali da ustione). Il target può dimezzare i danni realizzando un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	38	3	21	7	38	21	10	7
Danno: 5 d6								10
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 4 m								4
Durata: -								0

Illusione di morte

Controllo ◇ Illusione visiva+uditiva

Fa vedere e udire al target un totale di 3 minuti di brevi scene raccapriccianti nel corso di 1d4 settimane. A discrezione del Master, dipendentemente dall'indole del target, queste visioni potranno provocare perdita di punti Psiche. Il target può sottrarsi all'incantesimo, al momento del lancio, realizzando un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
8	19	1	8	2	19	3	20	-4
Difficoltà del TV e del TOSS: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0
Azione nel tempo: 1d4 settimane								-5

Invecchiamento

Attacco ◇ Morte

Accelerà il processo di invecchiamento portando il target alla morte per vecchiaia in 1d6 giorni. Il target può evitare gli effetti dell'incantesimo realizzando un TR a Diff. 20.

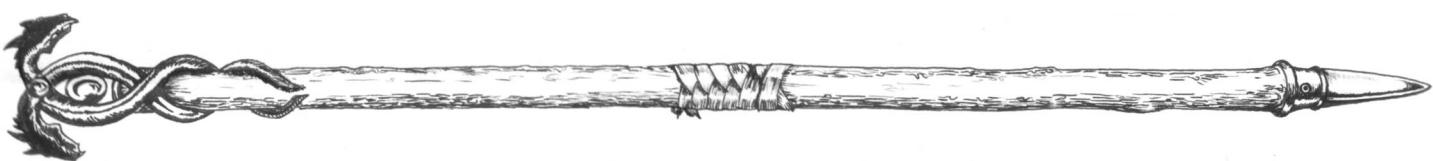
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	36	3	19	6	36	18	20	-2
Difficoltà del TR: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0
Azione nel tempo: 1d6 giorni								-3

Malattia I

Attacco ◇ Morte

Infilige una malattia mortale (a discrezione del necromante) a tutti gli esseri situati entro un metro di raggio fino ad un metro di distanza dal necromante. Qualunque sia la malattia scelta, avrà un decorso superiore a 30 giorni e le vittime potranno evitare gli effetti dell'incantesimo realizzando un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	32	2	15	5	32	18	20	-6
Difficoltà del TR: 20								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0
Azione nel tempo: oltre 1 mese								-7



RADIX MALORUM

Malattia II

Attacco ◇ Morte

Infligge una malattia mortale (a discrezione del necromante) a tutti gli esseri situati entro un metro di raggio fino ad un metro di distanza dal necromante. Qualunque sia la malattia scelta, avrà un decorso superiore a 30 giorni e le vittime potranno evitare gli effetti dell'incantesimo realizzando un TR a Diff. 25.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	37	3	20	6	37	18	25	-6
Difficoltà del TR: 25								25
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: 3 min								0
Azione nel tempo: oltre 1 mese								-7

Morte I

Attacco ◇ Morte

Provoca la morte di un target a contatto con il Necromante qualora il target stesso non realizzzi un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	39	3	22	7	39	18	20	1
Difficoltà del TR: 20								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: -								0

Morte II

Attacco ◇ Morte

Provoca la morte di un target distante fino a 10 m dal Necromante qualora il target stesso non realizzzi un TR a Diff. 25.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
31	48	5	31	10	48	18	25	5
Difficoltà del TR: 25								25
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Ombra

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Cambia la colorazione della superficie di un target di massimo 90 kg di peso e del suo equipaggiamento fino a 100 kg rendendolo completamente nero e privo di riflessi, quindi indistinguibile dalle ombre. Per individuare il target così nascosto nell'ombra occorre realizzare un TOSS a Diff. 16.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	22	1	10	3	22	15	6	1
Complessità: 2								2
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 100 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Onda Mortale

Attacco ◇ Danno Netto

Crea un'onda di anime urlanti lungo una traiettoria cilindrica che strazia tutte le vittime presenti lungo la traiettoria e in un'area di 10 metri di raggio, distante dal Necromante massimo 19 metri, infliggendo 10d6 PV di danno più eventuali danni addizionali da ustione. La vittima può dimezzare i danni realizzando un TR a Diff. 30.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
43	60	7	43	14	60	21	20	19
Danno: 10 d6								20
Gittata: 19 m								6
Azione lungo la gittata								3
Campo d'azione: 10 m								10
Durata: 3 min								0

7.6. NECROMANZIA

Parere spiritico

Informazione ◇ Consiglio

Permette di avere una consulenza da un'essenza dell'oltretomba che fornisce l'informazione desiderata come se avesse un VAL 15 in un'abilità a D1 basata su CON.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
8	25	1	8	2	25	9	15	1
TOT di base dell'abilità: 15								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Parlare con i morti

Informazione ◇ Dialogo

Permette al Necromante di parlare per 7 minuti con un cadavere posto alla distanza massima di un metro. Il cadavere effettua un TV a Diff. 20 per ogni domanda e risponde in modo sincero alle domande se lo fallisce. In caso contrario risponde arbitrariamente.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	31	2	14	4	31	7	20	4
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 11 min								2

Protezione Esseri del Limbo I

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Esseri del Limbo di potenza inferiore o uguale a 6 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 16. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali ci si sta proteggendo. Il TV della creatura è penalizzato di -1 per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo perdura per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
6	19	1	6	2	19	10	6	3
Potenza della creatura: 6								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 7 min								1

Protezione Esseri del Limbo II

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Esseri del Limbo di potenza inferiore o uguale a 15 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 25. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali ci si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	28	2	15	5	28	10	15	3
Potenza della creatura: 15								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 7 min								1



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Protezione Esseri del Limbo III

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Esseri del Limbo di potenza inferiore o uguale a 21 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 31. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro all'interno, subendo 1d6 PV di danno netto per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali ci si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	34	3	21	7	34	10	21	3
Potenza della creatura: 21								21
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 7 min								1

Sacca del Viaggiatore

Difesa ◇ Scudo antidinamico

Crea attorno al Target una sacca traslucida in grado di dimezzare tutti gli attacchi fisici da botta, da taglio e da punta. L'incantesimo dura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	32	4	27	9	32	21	10	1
Divisore: 2 unità								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Schifo I

Attacco ◇ Stordimento

Stordisce le vittime in un raggio di 3 metri provocandole conati di vomito che le inabilitano per il round in corso e per quello successivo. Per evitare gli effetti è necessario realizzare un TR a Diff. 15.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	26	1	9	3	26	9	15	2
Difficoltà del TR: 15								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Schifo II

Attacco ◇ Stordimento

Stordisce le vittime provocando conati di vomito che le inabilitano per il round in corso e per quello successivo. Per evitare gli effetti è necessario realizzare un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	31	2	14	4	31	9	20	2
Difficoltà del TR: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0

Spirito Consigliere

Informazione ◇ Variazione abilità mentale

Conferisce ad un target posto a non più di 3 metri dal Necromante un bonus di 15 punti all'abilità Conoscere esseri del Limbo per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	35	3	18	6	35	18	15	2
Variazione abilità: 15 punti								15
Gittata: 3 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Tappeto di spiriti

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Fa materializzare sotto il target un tappeto di spiriti che gli consentono di spostarsi in volo a una velocità massima di 100 km/h. Il target deve pesare massimo 90 kg e avere un equipaggiamento di massimo 100 kg. L'incantesimo viene mantenuto a concentrazione. Dal momento in cui la concentrazione viene persa l'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	39	4	27	9	39	19	14	6
Massa vivente: 90 kg								3
Velocità: 100 km/h								10
Massa non vivente: 100 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione								5

Terrore I

Attacco ◇ Stordimento

Induce nella vittima una sensazione di panico incontrollabile che la inabilita per il round in corso e per quello successivo. Per evitare gli effetti è necessario realizzare un TP a Diff. 15.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
9	26	1	9	3	26	9	15	2
Difficoltà del TR: 15								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0

Terrore II

Attacco ◇ Stordimento

Induce nella vittima una sensazione di panico incontrollabile che la inabilita per il round in corso e per quello successivo. Per evitare gli effetti è necessario realizzare un TP a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	31	2	14	4	31	9	20	2
Difficoltà del TR: 20								20
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0

Tocco mortale I

Attacco ◇ Danno Mirato

Infligge 2d6 PV/PSC di danno da gelo (più eventuali danni addizionali da ustione) su un target con cui si è a contatto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
-1	16	1	1	1	16	5	10	1
Danno: 2 d6								10
Base TPC: 0								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Tocco mortale II

Attacco ◇ Danno Mirato

Infligge 3d6 PV/PSC di danno da gelo (più eventuali danni addizionali da ustione) su un target con cui si è a contatto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
4	21	1	4	1	21	5	15	1
Danno: 3 d6								15
Base TPC: 0								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0



RADIX MALORUM

7.6. NECROMANZIA

Trance spiritica

Controllo ◇ Possessione

Permette di possedere per 11 minuti il corpo di un target posto a non più di 1 metro dal Necromante. Questi può evitare la possessione effettuando un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
29	40	4	29	9	40	11	25	4
Difficoltà del TV: 25								25
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 11 min								2

Urlo

Attacco ◇ Morte

Il necromante emette un urlo lancinante che uccide tutti gli esseri, presenti in un'area di 3 metri di raggio fino a 4 metri di distanza, che non realizzano un TR a Diff. 25.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	47	5	30	10	47	18	25	4
Difficoltà del TR: 25								25
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: -								0

Vampiro

Difesa ◇ Cura

Cura al Necromante 3d6 PV/PSC prelevandoli da una vittima. La vittima può evitare gli effetti dell'incantesimo effettuando un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
27	32	4	27	9	32	21	6	5
Riparazione: 3 d6								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0
Bonus/Malus TR/TV/TOSS: 4								4

Vermi

Alterazione ◇ Creazione Esseri Viventi

Crea 90 kg di vermi necrofagi sparsi nel raggio di 1 metro entro 4 metri di distanza dal Necromante. Ogni verme ha 1 in COS, 1 in CONC, 2 in AGI e 0 nelle caratteristiche restanti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
23	35	3	23	7	35	29	4	2
Massa vivente: 90 kg								3
punti CARATTERISTICA: 4 punti								1
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 m								1
Durata: -								0

Via Morte

Alterazione ◇ Teletrasporto semintelligente

Permette al target di massimo 90 kg di peso e con un equipaggiamento di massimo 100 kg di teletrasportarsi in un qualunque luogo entro la distanza di 100 metri senza errore se nel luogo di arrivo è presente la carcassa di un animale (umanoidi compresi). In caso contrario l'incantesimo non ha effetto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
24	36	4	24	8	36	21	14	1
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 100 kg								1
Distanza di spostamento: 100 m								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Visione di Morte

Controllo ◇ Variazione PSiche

Fa vivere al target, posto a non più di un metro dal Necromante, il momento della sua morte, comportandogli una perdita permanente di 10 punti Psiche. La perdita si produce gradualmente nell'arco di 1d6 giorni se il target non realizza un TP a Diff. 20. La perdita può essere curata anche con l'abilità Medicina.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
26	37	4	26	8	37	10	10	17
Variazione caratteristica PSI: 10 punti								10
Gittata: a contatto								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: permanente								15





7.7 Stregoneria



Completamento del regno Deimst, la Stregoneria o Magia del Mutamento in Novese o Via dell'Inganno in Elfico, ha il potere sugli esseri viventi e sugli Animali Magici.

7.7.1 Dominio

Il dominio di stregoneria è costituito dall'insieme della flora e della fauna naturali del Piano Materiale. Gli stregoni hanno anche il potere di evocare e controllare gli Animali Magici originari del Piano Materiale.

7.7.2 Limiti e peculiarità

È l'unica scuola in grado di evocare, controllare o proteggersi dagli Animali Magici.

Gli stregoni possono limitare gli incantesimi su area ad una sola specie di target (solo uomini, solo cani, solo elfi ecc.).

Gli incantesimi di cura degli stregoni lasciano tracce sotto forma di peli, squame, scaglie, membrane, ecc. sulla parte curata.

7.7.3 Potenzialità

Evocazione	5
Alterazione	20
Controllo	15
Informazione	15
Difesa	11
Attacco	9

7.7.4 Leggi dell'uso

1. Non usare la possessione su un Arcimago

2. Non danneggiare gli habitat naturali degli animali magici

Il simbolo degli stregoni è un volto stilizzato, metà umano, metà animale.

7.7.5 Gli Animali Magici

Gli Animali Magici abitano, a differenza delle altre creature magiche, il Piano Materiale. Sono presenti perciò in tutto l'Arcipelago.

Ogni Animale Magico è solitamente stanziatato in un determinato Habitat naturale (per esempio: foresta, montagna, sottosuolo ecc.). Per ogni Habitat esiste un Animale Magico di potenza superiore agli altri ivi presenti che funge da custode.

Il suo compito è mantenere e preservare l'equilibrio dell'ecosistema dell'Habitat. Tutti gli Animali Magici di potenza inferiore o uguale a 30 possono essere evocati da uno Stregone, è tuttavia necessario che l'Essere oggetto dell'evocazione sia presente nell'Habitat in cui lo stregone si trova. Qualora l'Essere che si intende evocare non sia presente nell'Habitat, l'incantesimo non avrà effetto.

Tutti gli Animali Magici sono immuni a veleni, droghe e malattie. Le ferite inferte loro da armi non magiche si rimarginano al ritmo di 1 PV/PSC ogni 5 round.

Le ferite inferte loro da Armi Magiche si rimarginano al ritmo di 1 PV/PSC ogni minuto. Portare a 0 i PV degli Animali Magici non comporta la loro morte, essi entrano in letargo per 1d6 anni ed al risveglio non ricordano il perché siano entrati in letargo.

Per togliere loro la vita occorre distruggerne completamente il corpo oppure decapitarli, oppure ancora trafiggerne il cuore.

Gli Animali Magici non seguono un rigido ordine gerarchico, tuttavia riconoscono l'autorità del Custode dell'Habitat e del Momhothy. Se trattati con riguardo dall'Evocatore eseguono i compiti loro assegnati al meglio delle loro possibilità, altrimenti cercheranno di portarli a termine nel peggior modo possibile.

Se vincono il confronto di TV con l'evocatore agiscono a loro discrezione.

Arpie

Potenza 1 ◇ Richiamabili
Habitat: monti, foreste

Sono un incrocio fra un uccello rapace e una donna di piccole dimensioni. Presentano infatti



RADIX MALORUM

artigli, ali e coda del primo e torace e testa della seconda.

La loro intelligenza è animalesca e parlano un linguaggio rudimentale. Non superano gli 80 cm di altezza e i 2 m di apertura alare.

Sono pericolosissimi quando agiscono in stormo (solitamente composto da 1d10 + 3 elementi). Vivono in prossimità delle cime montuose o degli alberi più alti. Generano un cucciolo ogni 5 anni senza necessità di accoppiamento. Sono esseri carnivori. Attaccano con gli artigli, infliggendo 1d4 PV/PSC di danno, caricando l'avversario dall'alto.

Caratteristiche

INT	4+1d6
CONC	2d6
COS	4+2d6
AGI	10+1d10
FOR	4+1d8
OSS	8+2d6
BEL	6-1d6
PE	40

Abilità di Combattimento/TOT/danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Tecniche Speciali/TOT/BON

- ◊ Carica/10/+3

Folletti

Potenza 1 ◊ Richiamabili
Habitat: vari

Sotto il nome di folletti si raccolgono un insieme di Animali Magici appartenenti a varie sottospecie. Dai Knockers abitanti delle miniere ai Robin Goodfellow, ladri abitanti dei boschi, dai Lutin, lottatori, anch'essi abitanti dei boschi ai Pixie, cacciatori di uomini e abitanti delle colline e ai Redcap abitanti dei monti che tingono di sangue il loro berretto, dalle Belle Parisette, che abitano le case ai Puck degli stagni ai tecnologici Gremlins che abitano qualunque macchinario.

In generale sono dei piccoli humanoidi alti dai 10 ai 50 cm. Il loro aspetto è variabile. Alcuni sono bellissimi, altri somigliano ad animali ed altri ancora ad orchi, taluni sono dolci, timidi e riservati altri sono allegri e spacconi o addirittura terribili assassini.

7.7. STREGONERIA

Caratteristiche

INT	8+2d6
CONC	2d6
COS	1d6
AGI	10+1d10
FOR	1d8
OSS	8+1d6
BEL	Variabile
PE	120

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ ATC/AGI/Danno normale
- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Poteri Speciali

- ◊ Camaleonte
- ◊ Controllo Liane
- ◊ Fieno
- ◊ Fuga

Mowsca Machedha

Potenza 2 ◊ Richiamabile

Habitat: grotte e edifici abbandonati

È una grossa mosca di colore nero che può raggiungere i 200 cm di lunghezza. Dalla testa parte un grosso pungiglione che può infliggere 2d8 PV/PSC di danno. Emette sulle vittime il suo vomito acido che può infliggere 2d8 PV/PSC di danno da acido (più eventuali danni addizionali).

Le sue ali sono sempre in movimento ed emettono un forte ronzio avvertibile anche a 200 metri di distanza. Abita solitamente in grotte e caverne o in edifici abbandonati, ma è stata avvistata anche nella jungla di Loydi-Genya.

Caratteristiche

INT	1d6
CONC	6+1d10
COS	10+1d10
AGI	15+1d10
FOR	15+1d10
OSS	4+2d8
BEL	-
PE	162

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Vomito acido/AGI/2d8
- ◊ Pungiglione/AGI/2d6



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Poteri Speciali

- ◊ Guscio chitinoso

Bippocefalo

Potenza 3 ◇ Richiamabile
Habitat: foreste

Appare come un enorme cavallo da guerra dotato di due teste munite di zanne capaci di arrecare 2d6 PV/PSC di danno. Ha 8 zampe, ognuna terminante con uno zoccolo affilato che gli permette di arrampicarsi anche su pareti con forti pendenze, in grado di infliggere 2d6 PV/PSC di danno.

Può essere di qualunque colore ed il suo habitat sono le foreste più grandi e inaccessibili. Ogni 30 anni circa si riproduce dividendo il suo corpo in due. Da ognuna di queste parti, nel giro di una settimana, si origina un nuovo esemplare. Ogni testa ha un suo carattere ma un centro comune del movimento impedisce indecisioni sull'agire. Irascibile, non sopporta la violazione del suo territorio. Conosce più di una lingua.

Caratteristiche

INT	6+1d6
CONC	6+1d6
COS	10+2d6
AGI	10+1d10
FOR	10+1d10
OSS	10+2d6
BEL	-
PE	162

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/2d6

Poteri Speciali

- ◊ Assorbimento
- ◊ Camaleonte

Sirene

Potenza 4 ◇ Richiamabili
Habitat: mari

Si presentano come esseri dal busto umano e dalla coda di pesce. Gli esemplari maschili vengono chiamati Tritoni. Adoperano spesso armi umane, abitano le acque salate e costruiscono sui fondali le loro città.

Possono respirare sia in acqua che fuori. Per rifornirsi dei materiali di cui necessitano ammaliano i timonieri delle navi con il loro canto portando i vascelli ad incagliarsi ed inabissarsi. Solitamente salvano dall'annegamento i membri dell'equipaggio che abbiano un valore di BEL di almeno 13.

Si nutrono di pesce, alghe, carne di cetacei e talune leggende asseriscono che si nutrano anche di carne umana o simile. Costruiscono per difendersi i tipici tridenti.

Caratteristiche

INT	2+3d6
CONC	2+3d6
COS	8+1d6
AGI	10+2d6
FOR	6+1d6
OSS	10+1d10
BEL	12+1d8
PE	162

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ AIA/AGI/Danno normale

Poteri Speciali

- ◊ Controllo Animale
- ◊ Malia
- ◊ Squalo

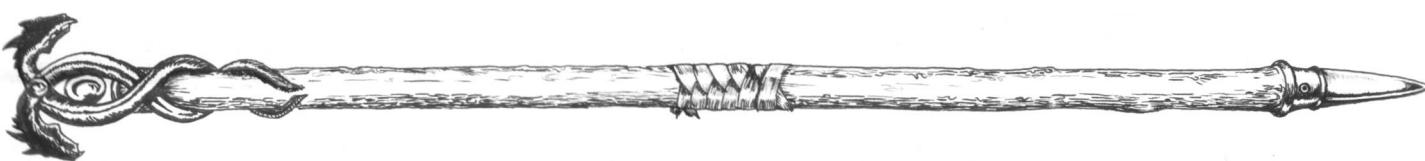
Uomo Pesce

Potenza 4 ◇ Richiamabile
Habitat: Acque dolci

Presenta un'enorme testa di scorfano ed un corpo umanoide alto sino a 2 m. La sua pelle squamosa gli conferisce una protezione pari a 3 PP. Ha mani e piedi palmati ed artigliati.

Sulla sua schiena si erge un'enorme pinna dorsale caratterizzata da aculei velenosi che, oltre a infliggere 1d8 PV/PSC di danno, iniettano il veleno chiamato "Narko" (vedi paragrafo "I Veleni"). Il colore delle sue squame si adatta al colore del luogo in cui vive (stagni, fiumi o laghi).

Si nutre di pesci e degli animali che si abbeverano presso la sua dimora. Utilizza spesso armi quali fiocine, tridenti e reti. La sua respirazione è solo acquatica. Quando emerge dall'acqua rimane in apnea per 1d6 minuti.

**Caratteristiche**

INT	4+2d6
CONC	10+1d10
COS	10+1d10
AGI	10+1d10
FOR	10+2d6
OSS	8+1d6
BEL	-
PE	168

Abilità di Combattimento/TOT

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ AIA/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Aculei dorsali/AGI-5/1d8 + Veleno

Poteri Speciali

- ◊ Medusa
- ◊ Torpedine

Cogas

Potenza 6 ◊ Richiamabili
Habitat: grotte e colline

Conosciute dai Reuben col nome di Sowrthoras, questi esseri abitano grotte e colline e hanno aspetto identico in tutto e per tutto a femmine umanoidi di qualunque razza, ma da esse si differenziano per la loro piccola coda.

Si nutrono di sangue e la leggenda narra che quando sono assetate sono solite trasformarsi in uccelli, gatti e mosche per avvicinarsi alle loro vittime.

Combattono a mani nude e tendono ad afferrire il loro avversario per poi morderlo (il morso infligge 2d4 PV/PSC di danno).

Caratteristiche

INT	12+1d6
CONC	3d6
COS	8+2d6
AGI	10+1d10
FOR	8+1d8
OSS	8+2d6
BEL	1d20
PE	168

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Specifiche di AM/TOT/Danno

- ◊ Presa/AGI

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Morso/AGI/2d4

Poteri Speciali

- ◊ Controllo Animale
- ◊ Cura Animale
- ◊ Mantide
- ◊ Riflessi Felini
- ◊ Zampe di mosca

Gargoyle

Potenza 6 ◊ Richiamabili
Habitat: picchi montuosi

Sono esseri che appaiono come pietra modellata nelle più strane forme dagli agenti atmosferici. Possono ricordare animali o umanoidi anche dotati di ali. Ad uno sguardo poco esperto o poco attento possono sembrare elementali della pietra.

Tali esseri hanno dimensioni variabili fra i 50 cm e i 2 m. Sono capaci di mimetizzarsi fra le rocce. Sono intelligenti e si riuniscono fra di loro in clan.

Stabiliscono la loro dimora solitamente in luoghi naturali di estrema bellezza. Dal momento in cui si insediano in un luogo, hanno il compito di difenderlo senza dare nell'occhio solitamente utilizzando armi di qualunque tipo. La loro pelle "rocciosa" li protegge conferendo 5 PP. Possono attaccare anche senza brandire armi.

Caratteristiche

INT	1d10
CONC	10+1d10
COS	16+3d6
AGI	14+1d6
FOR	6+2d6
OSS	10+1d10
BEL	-
PE	177

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ABL o ATL ecc./AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Pelle di pietra (PP 5)



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Poteri Speciali

- ◊ Assorbimento
- ◊ Carapace

Golem

Potenza **6** ◊ Richiamabili
Habitat: edifici in muratura

Assomigliano ai Gargoyle ma sono più lenti e più forti. Essi inoltre non sono frutto di agenti naturali ma dell'opera di scultori e abitano presso le città di solito in edifici in muratura.

Sono realizzati in materiali vari come metallo, marmo, avorio, legno, ecc. Non si conosce la ragione per cui una statua talvolta acquisti vita propria, ma essi sono soliti acquisire la personalità del loro scultore. La superficie del loro corpo dà loro una protezione pari a 5 PP. Attaccano corpo a corpo o con armi di ogni sorta.

Caratteristiche

INT	1d6
CONC	10+1d10
COS	16+3d6
AGI	4+1d6
FOR	16+3d6
OSS	10+1d6
BEL	-
PE	180

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ABL o ATL ecc./AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Pelle di pietra (PP 5)

Poteri Speciali

- ◊ Assorbimento
- ◊ Spugna

Erkythow

Potenza **7** ◊ Richiamabile
Habitat: grandi città

Di giorno appare come umanoide di qualsiasi razza ma di notte si trasforma in un toro di bronzo con corna d'acciaio avvolte dal fuoco che percorre le strade seminando morte e distruzione e muggendo sinistramente per 3 volte di fronte all'abitazione di chi sta per morire.

Rapisce in tale forma le donne che ammalia costringendole ad un concubinato di cui approfitta nel periodo diurno. In forma umana è solito brandire un corto coltello a serramanico.

La leggenda nanesca afferma che diventino degli Erkythow gli individui colpevoli di atroci delitti ma sfuggiti alla giustizia. Abitano le grandi città.

Caratteristiche

INT	6+1d6
CONC	4+2d8
COS	10+2d6
AGI	6+2d6
FOR	10+2d6
OSS	4+2d6
BEL	10+1d8/-
PE	165

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ATC/AGI/Danno normale

Poteri Speciali

- ◊ Controllo animali Magici I
- ◊ Fuga
- ◊ Guscio chitinoso
- ◊ Malia
- ◊ Torpedine

Skowltoneh

Potenza **12** ◊ Richiamabile
Habitat: terre brulle e montuose

È simile ad un'enorme lucertola con una coda corta ma grossissima. È coperto di dure scaglie di colore scuro che lo proteggono come un'armatura da 5 PP. Si muove su 4 zampe poderose, ha lunghe vibrissae e occhi giganteschi. Benché le sue dimensioni, 3 metri di lunghezza, siano di per sé sufficienti a spiegare la sua pericolosità, si deve dire che la sua arma più terribile è lo sguardo, che può trasformare in un Salice chiunque lo incroci.

Il morso infligge 2d8 PV/PSC di danno, gli artigli 1d10 PV/PSC di danno e la coda 1d8 PV/PSC di danno. I suoi artigli gli permettono di arrampicarsi anche con grosse pendenze. Vive nelle zone montuose e brulle e preferisce i climi caldi. Utilizza una tecnica di caccia intelligente basata sull'agguato. Si nutre di carne e costruisce il suo nido tra le ossa delle sue vittime.



RADIX MALORUM

7.7. STREGONERIA

Caratteristiche

INT	8+1d6
CONC	12+1d10
COS	16+2d6
AGI	10+2d6
FOR	16+2d6
OSS	10+2d6
BEL	-
PE	204

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale

Attacchi Particolari/TPC/Danno

- ◊ Morso/AGI/2d8
- ◊ Artigli/AGI/1d10
- ◊ Coda/AGI/1d8

Difese

- ◊ Scaglie (PP 5)

Poteri Speciali

- ◊ Camaleonte
- ◊ Salice

Unicorno

Potenza 13 ◊ Richiamabile
Habitat: alte vette

È un cavallo alato dotato di un lungo corno dritto che gli spunta dalla fronte, di aspetto esile e molto intelligente. Solitamente nidifica sulla cima delle vette più alte, contendendo il territorio alle Arpie.

Conosce solitamente più di una lingua. Il colore varia dal bianco al grigio ma ne esiste una specie piuttosto rara di colore nero. Gli unicorni sono timidi e riservati e difficilmente avvicinabili.

L'unicorno combatte caricando con il corno che infligge 2d8 PV/PSC di danno, calciando con le zampe posteriori (1d6 PV/PSC di danno) oppure mordendo (1d6 PV/PSC).

Caratteristiche

INT	10+2d6
CONC	10+2d6
COS	10+2d6
AGI	10+1d10
FOR	10+2d6
OSS	10+1d10
BEL	-
PE	192

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/1d6

Attacchi Particolari

- ◊ Corno (in carica)/AGI/2d8

Tecniche Speciali/BON/TOT

- ◊ Carica/10/+3

Poteri Speciali

- ◊ Camaleonte
- ◊ Conoscenza
- ◊ Cura Animale
- ◊ Fuga
- ◊ Furto del corpo
- ◊ Malia
- ◊ Richiama Animali Magici I

Trymowlijonee

Potenza 14 ◊ Richiamabile

Habitat: sottosuolo

È un grosso verme lungo fino a 50 metri con un diametro medio di 5 metri. La sua pelle è molto resistente e offre un'ottima protezione (PP 7). È dotato di una bocca circolare, che può aprire fino al diametro massimo del suo corpo, contornata da denti lunghi come spade, il cui morso può infliggere 2d8 PV/PSC di danno.

Ingoia tutto ciò che gli si para davanti. Vive sottoterra e quando si sposta in prossimità della superficie provoca dei piccoli terremoti rilevabili fino a 200 metri di distanza e che, nel raggio di 50 metri, possono far crollare gli edifici.

Si dice che attraverso gallerie estremamente profonde riesca a passare da un'isola all'altra dell'Arcipelago. Possiede soltanto l'olfatto e il tatto.

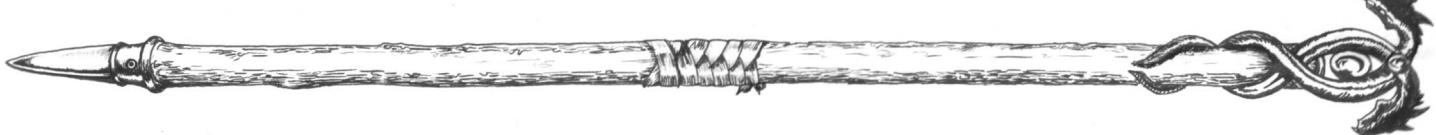
Non è in grado di schivare i colpi inferti.

Caratteristiche

INT	1d6
CONC	1d6
COS	40+3d6
AGI	1d6
FOR	40+3d6
OSS	6+2d6
BEL	-
PE	228

Attacchi Particolari/TOT/Danno

- ◊ Morso/AGI+10/2d8



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Trymowlijonee



Difese

- ◊ Pelle resistente (PP 7)

Poteri Speciali

- ◊ Scossa Tellurica

Amhunta

Potenza **21** ◊ Richiamabile

Habitat: boschi nei pressi delle città

L'Amhunta è una sorta di folletto peloso alto circa 1 metro con occhi rossi e pelo grigio. La sua pelle offre una discreta protezione (PP 6).

L'Amhunta è in grado di trasformarsi in un grosso cane o in un grosso gatto (entrambi dal pelo grigio) ed anche in un essere umanoide alto come un orco. In questa forma brandisce ATL o AIA che può materializzare in qualsiasi momento ed è in grado di diventare invisibile.

Quando incontra dei dormienti è solito arrivare su di loro nel più assoluto silenzio e sedersi sul loro petto per schiacciarli o strangolarli. Caratteristica peculiare dell'amhunta è quella di portare sul capo 7 berretti rossi.

La leggenda Umbra dice che chi riesce ad afferrare uno di questi berretti guadagni il diritto

di veder svelato dove l'amhunta nasconde i suoi tesori. L'habitat dell'amhunta sono i boschi nei pressi delle città.

Caratteristiche

INT	7+3d6
CONC	10+2d6
COS	15+1d10
AGI	20+1d10
FOR	20+1d10
OSS	10+1d10
BEL	4-1d8
PE	228

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

- ◊ CAC/AGI/Danno normale
- ◊ ATL/AGI/Danno normale
- ◊ AIA/AGI/Danno normale

Difese

- ◊ Pelle resistente (PP 6)
- ◊ Invisibilità

Poteri Speciali

- ◊ Armiere
- ◊ Aspide
- ◊ Assorbimento
- ◊ Barriera Antimagia
- ◊ Cambia Dimensioni
- ◊ Mantide
- ◊ Tempesta di fulmini

Leviatano

Potenza > **30** ◊ Non Richiamabile

Habitat: abissi marini

Ha l'aspetto di un enorme coccodrillo lungo fino a 15 metri dotato di due teste e con grosse pinne al posto delle zampe. Si nutre di alghe e pesci e abita solitamente gli abissi marini.

Può capitare che attacchi le imbarcazioni e le città costiere qualora rappresentino una minaccia per il proprio habitat. Cattura esseri marini intelligenti ipnotizzandoli e usandoli come schiavi. È in grado di produrre onde alte fino a 10 metri con cui investe i suoi bersagli.

**Testuggine**

Potenza > **30** ◇ Non Richiamabile
Habitat: mare esterno

È un'enorme tartaruga marina, il cui guscio, che supera solitamente i 100 metri di diametro, viene spesso scambiato per un isolotto. È carnivora e si nutre solitamente di capodogli e di grandi molluschi. Può capitare che attacchi le navi per arricchire il suo tesoro.

Fenice

Potenza > **30** ◇ Non Richiamabile
Habitat: vulcani

Appare come un pavone dalle penne d'oro, che è capace di scagliare fino a 20 metri di distanza. Ogni penna infligge 2d8 PV/PSC di danno, e, dopo aver colpito il bersaglio, si incendia.

È immune al fuoco e la sua temperatura corporea è elevatissima, tanto che a 5 metri di distanza da essa le temperature raggiungono gli 80 gradi. Il contatto col suo corpo provoca 4d8+3 PV/PSC di danno. Il suo habitat sono i vulcani, nelle profondità dei quali ogni 100 anni depone un uovo.

Comunica teleaticamente pur conoscendo più di una lingua. È capace di leggere le menti e se qualcuno cerca di mentirle viene immediatamente attaccato. È capace di assumere forma umana.

Argia

Potenza > **30** ◇ Non Richiamabile
Habitat: grotte profonde o radure

L'Argia, detta anche Malhecowmbhessa, è un grosso ragno che può raggiungere i 3 m di diametro zampe comprese, il cui corpo è completamente coperto da una peluria di colore marrone scuro.

L'Argia vive solitamente in profonde grotte dove edifica la sua tana. È un essere solitario che depone solo 2 uova in tutta la sua vita.

Quando l'Argia stabilisce la sua tana all'aperto, se la sua tela è colpita dalla luce lunare, questa tela diventa invisibile. Per questo motivo i Luxi lo chiamano Ragno dalla Tela di Luna e nei giorni di plenilunio cercano di stare alla larga dalle radure fortemente illuminate.

Una leggenda rileana dice che le Argie siano l'incarnazione di anime malefiche voluta da Ryless per punirle delle loro malefatte.

Il morso dell'Argia è molto doloroso (3d8+1 PV/PSC di danno) e altrettanto velenoso.

Drago cucciolo

La sua corazza chitinosa offre un'ottima protezione (PP 7).

Durante il combattimento, può capitare (10% di probabilità) che la peluria irritante che la riveste si stacchi, infilandosi negli interstizi delle armature, infliggendo 1d4 PV/PSC di danno ogni round.

L'Argia può rigurgitare e sputare fino a 10 metri un bolo gelatinoso e acido capace di arrecare 2d6 PV/PSC di danno e di corrodere armature metalliche al ritmo di 1d6 PS a round, finché l'acido non viene eliminato.

Drago

Potenza > **30** ◇ Non Richiamabile
Habitat: vari

Quest'essere leggendario appare come un'enorme rettile quadrupede dotato di scaglie, di colore verde, marrone o nero, che gli offrono un'ottima protezione (PP 15).

Presenta inoltre numerose sporgenze ossee e corna ed enormi ali adatte al volo. l'apertura ala-



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

re è pari alla lunghezza del corpo, che può variare, in proporzione all'età, dai 3 - 5 metri del cucciolo, ai 70 metri di un adulto. I draghi hanno vita naturale eterna e raggiungono la maturità all'età di 500 anni. Sono creature intelligentissime; la loro voce è roca e possente e può essere usata come arma.

Il drago è capace di emettere dalla bocca dei gas capaci di provocare ustioni. La sacca da cui genera i gas viene ricaricata dopo ogni emissione in 3 ore.

Inoltre ogni drago adulto è capace di trasformarsi in qualunque animale, umanoide o Animale Magico ad eccezione del Momhothy.

I draghi non hanno un habitat prediletto, anche se abbisognano di grandi spazi per spiccare il volo e allevare i cuccioli.

Draghi Cuccioli

Potenza 17 ◇ Richiamabili
Habitat: vari

I Draghi sono evocabili solo da Cuccioli, per cui questi ultimi meritano una trattazione separata.

Il morso di un cucciolo di drago può arrecare 3d8 PV/PSC di danno, i suoi artigli 2d8 PV/PSC di danno mentre la coda 1d8 PV/PSC di danno.

Il gas emesso dalla loro sacca attraverso la bocca può infliggere 8d8 PV di danno, mentre la loro voce, già possente fin dalla nascita, può infliggere 2d8 PV di danno.

Le loro scaglie, più tenere di quelle degli esemplari adulti, forniscono loro una protezione di 5 PP.

Caratteristiche

INT	10+2d10
CONC	10+1d10
COS	15+1d10
AGI	10+2d6
FOR	15+1d10
OSS	10+1d10
BEL	-
PE	142

Abilità di Combattimento/TOT/Danno

◇ CAC/AGI/3d8 morso; 2d8 artigli; 1d8 coda

Specifiche di AM/TOT/BON

◇ Morso/AGI
◇ Artiglio (Pugno)/AGI
◇ Coda/AGI

Attacchi Particolari/TOT/Danno

◇ Soffio/OSS/10d8
◇ Ruggito/AGI/4d8

Difese

◇ Scaglie/5 PP

Poteri Speciali

◇ Aspide
◇ Assorbimento
◇ Barriera Antimagia
◇ Malia
◇ Spugna

Momhothy

Potenza > 30 ◇ Non Richiamabile
Habitat: vari

È un umanoide di dimensioni pari a 4 giganti (sino a 15 mt di altezza), dalla pelle color di ebano. Appare solitamente avvolto in un mantello scuro e porta sempre con sé un enorme sacco dove rinchiude le sue vittime.

Questa è la sua forma originale, ma è in grado di trasformarsi in qualunque essere.

Nella sua forma naturale egli brandisce enormi armi da botta e il suo mantello è in grado di avvolgere le vittime ed ha il potere di provocare in loro strane e tremende mutazioni.

Viene spesso ricordato nelle fiabe per i bambini come spauracchio. Non ha una dimora fissa, ma vaga per le isole dell'Arcipelago assumendo le sembianze di animali comuni dal pelo scuro.

7.7.6 Gli Incantesimi

Ali

Alterazione ◇ Modifica Anatomia per nuove funzioni

Fa spuntare dalla schiena del target due grandi ali di corvo che gli consentono di volare ad una velocità massima pari a 4 volte la sua velocità in corsa per 15 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	30	1	10	3	30	15	11	4
Complessità: 10								10
Massa vivente: 30 kg								1
Fattore dimensione: 0 unità								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 15 min								3

Armiere

Alterazione ◇ Creazione Oggetti

Crea un'Arma da Taglio, da Botta o in Asta, composta da un solo pezzo di osso o legno, per 11 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
8	28	1	8	2	28	19	6	3
Complessità: 5								5
Massa non vivente: 30 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 11 min								2



RADIX MALORUM

7.7. STREGONERIA

Artiglio della tigre

Alterazione ◇ Modifica Danni anatomia/armi

Trasforma la mano del target in un artiglio di tigre, capace di infliggere 4d6 PV/PSC di danno, più eventuali danni addizionali, se si colpisce il target.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	42	3	22	7	42	20	21	1
Danno: 4 d6					20			
Massa: 10 kg					1			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Aspide

Attacco ◇ Morte

Uccide istantaneamente per avvelenamento le vittime poste entro un metro di distanza dal mago ed in un'area di un metro di raggio, se queste non realizzano un TR a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	39	5	30	10	39	18	20	1
Difficoltà del TR: 20					20			
Gittata: 1 m						0		
Campo d'azione: 1 m						1		
Durata: -						0		

Assorbimento

Difesa ◇ Protezione Magica

Manifesta una barriera di petali di rosa che assorbe 3d6 PV di danno causato da incantesimi di Attacco/Danno netto. I petali permangono per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	27	2	16	5	27	20	6	1
Protezione: 3 d6					6			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 2 m						2		
Durata: 3 min						0		

Barriera Antimagia

Difesa ◇ Antimagia

Crea attorno al Mago una barriera antimagia, che si manifesta come un intrico di edere, e che ha una base Antimagia pari ai 25. La barriera dura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	41	5	30	10	41	15	25	1
Base antimagia: 25 punti					25			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Branchie

Alterazione ◇ Modifica Anatomia per nuove funzioni

Fa spuntare al target una coppia di branchie alla base del collo, consentendogli di respirare sott'acqua finché il mago resta concentrato.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	15	11	6
Complessità: 10					10			
Massa vivente: 1 kg					1			
Fattore dimensione: 0 unità					0			
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: concentrazione						5		

Camaleonte

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Cambia il colore di un target di 90 kg di peso massimo con 100 kg massimo di carico rendendolo simile a quello dell'ambiente circostante, per la durata della concentrazione, più ulteriori 3 minuti quando questa viene persa. Il target potrà essere individuato realizzando un TOSS a Diff. 16.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
7	27	1	7	2	27	15	6	6
Complessità: 2						2		
Massa vivente: 90 kg						3		
Massa non vivente: 100 kg						1		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: concentrazione						5		

Cambia Dimensioni

Alterazione ◇ Variazione dimensioni

Consente di aumentare o ridurre di 4 volte le dimensioni di un essere vivente che pesi fino a 90 kg e fino a 300 kg di materia inerte (legno, osso o comunque materiali facenti parte del dominio di stregoneria) se questo si trova entro 10 metri e non realizza un TR a Diff. 24.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
16	36	2	16	5	36	17	14	5
Massa vivente: 90 kg						3		
Massa non vivente: 300 kg						3		
Fattore dimensione: 4 unità						8		
Gittata: 10 m						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Capanna

Alterazione ◇ Creazione Oggetti

Crea permanentemente una capanna di foglie e piante.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	50	5	30	10	50	19	14	17
Complessità: 4						4		
Massa non vivente: 300 kg						10		
Gittata: 1 m						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: permanente						15		

Carapace

Difesa ◇ Armatura

Copre il target di scaglie, simili a quelle che compongono il carapace delle tartarughe, che agiscono come un'armatura capace di assorbire 6 PP per 3 minuti.

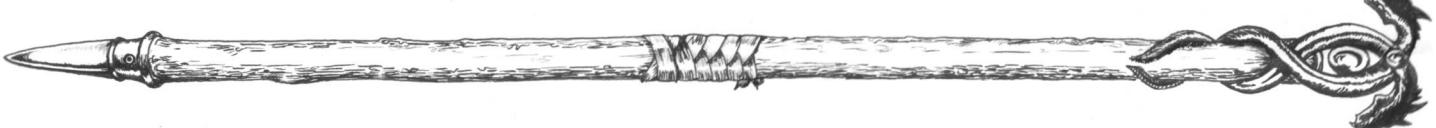
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	32	3	21	7	32	19	12	1
Protezione: 6 PP						12		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Conoscenza

Informazione ◇ Variazione abilità mentale

Conferisce al target un bonus di +10 all'abilità Conoscere Animali Magici per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	30	2	15	5	30	18	10	2
Variazione abilità: 10 punti						10		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 7 min						1		



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Controllo Animali Magici I

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare un Animale Magico di potenza massima 7 per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante o realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne detiene il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
18	23	3	18	6	23	14	7	2
Potenza della creatura: 7								7
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Controllo Animali Magici II

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare un Animale Magico di potenza massima 14 per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un confronto di TV con la creatura se questa è una creatura errante o realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne detiene il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
25	30	4	25	8	30	14	14	2
Potenza della creatura: 14								14
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Controllo Animali Magici III

Evocazione ◇ Controllo

Consente di controllare un Animale Magico di potenza massima 21 per 3 minuti. Perché il controllo abbia luogo, il mago deve vincere un confronto di volontà con la creatura se questa è una creatura errante o realizzare un TV maggiore del TV effettuato da colui che ne detiene il controllo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
32	37	5	32	10	37	14	21	2
Potenza della creatura: 21								21
Gittata: 1 m								0
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Controllo Liane

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni

Permette di spostare una liana (o una fune, o simili) pesante fino a 100 Kg alla velocità di 10 km/h per 7 minuti. La fune ha FOR 2 perciò può sopportare sforzi solo se assicurata a sostegni o se annodata.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
3	23	1	3	1	23	19	2	2
Massa vivente: 0 kg								0
Velocità: 10 km/h								1
Massa non vivente: 100 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 7 min								1

Cura animale

Difesa ◇ Cura

Cura 3d6 PV/PSC di danno, lasciando però le tracce dell'avvenuta cura facendo assumere le sembianze del corpo di un animale alle parti interessate dalla cura; ad esempio, su una ferita può restare una cicatrice squamosa come la pelle di un pesce, su un'ustione può crescere pelo, etc.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	28	2	17	5	28	21	6	1
Riparazione: 3 d6								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Delfino

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica

Conferisce al target un bonus di +15 all'abilità Nuotare per 15 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	37	2	17	5	37	18	15	4

Variazione abilità: 15 punti

Gittata: a contatto	-1
Campo d'azione: 1 target	2
Durata: 15 min	3

Dissimulazione

Alterazione ◇ Variazione proprietà fisiche

Rende il target del peso massimo di 100 kg con 90 kg di carico massimo, totalmente trasparente, e quindi quasi invisibile (individuabile con TOSS a Diff. 25), per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	15	15	2

Complessità: 10

Massa vivente: 100 kg	4
Massa non vivente: 90 kg	1

Gittata: a contatto

Campo d'azione: 1 target

Durata: 7 min

Fieno

Alterazione ◇ Creazione Oggetti

Crea una balla di fieno pesante 120 kg entro una distanza di 10 metri dallo stregone. Il fieno scompare dopo 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	30	1	10	3	30	19	6	5

Complessità: 2

Massa non vivente: 120 kg

Gittata: 10 m

Campo d'azione: 1 target

Durata: 3 min

Fuga

Alterazione ◇ Teletrasporto standard

Teletrasporta 1 target di massimo 90 kg con 100 kg massimo di equipaggiamento a 100 mt di distanza. Al posto del target apparirà una nube di polline. Il target può subire danni a discrezione del Master.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	34	2	14	4	34	19	14	1

Massa vivente: 90 kg

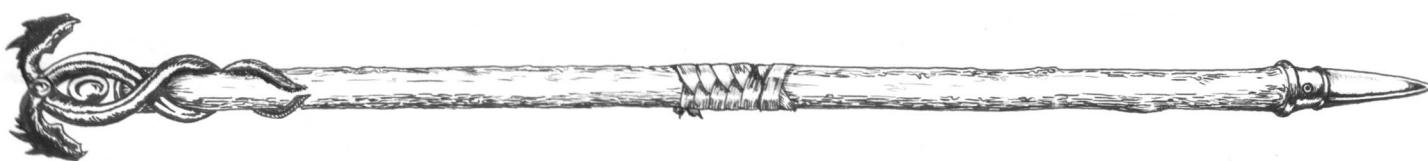
Massa non vivente: 100 kg

Distanza di spostamento: 100 m

Gittata: a contatto

Campo d'azione: 1 target

Durata: -



RADIX MALORUM

7.7. STREGONERIA

Fulmine

Attacco ◇ Danno Netto

Un fulmine che parte dal mago infligge 4d6 PV (più eventuali Danni Addizionali da ustione) di danno netto su un'area di 2 metro di raggio, investendo anche tutti coloro che si trovano nella traiettoria. Il fulmine potrà percorrere un massimo di 10 metri. Se il fulmine sbatte contro oggetti solidi come muri o rocce, rimbalza a specchio per un massimo di tre volte e prosegue la sua corsa. È necessario effettuare un tiro Calcolare per valutare la traiettoria del fulmine dopo il rimbalzo. A seconda del rimbalzo oggetti e esseri potranno essere colpiti più volte, subendo più volte il danno. Gli esseri colpiti potranno dimezzare il danno realizzando un TR a Diff. 18.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
31	40	5	31	10	40	21	8	11
Danno: 4 d6						8		
Gittata: 10 m						3		
Rimbalzi: 3						3		
Azione lungo la gittata						3		
Campo d'azione: 2 m						2		
Durata: -						0		

Furto del corpo

Controllo ◇ Possessione

Lo stregone si impossessa per 3 minuti del corpo di 1 target che si trova a meno di 4 metri di distanza, se questo non realizza un TV a Diff. 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	34	3	19	6	34	11	20	3
Difficoltà del TV: 20						20		
Gittata: 4 m						1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Guscio chitosino

Difesa ◇ Armatura

L'incantesimo riveste il target di un guscio chitosino simile a quello dei coleotteri conferendogli 3 PP da danni fisici o magici da Attacco / Danno Mirato per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	26	2	15	5	26	19	6	1
Protezione: 3 PP						6		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Istrice

Attacco ◇ Danno Mirato

Fa partire dal mago una spina acuminata capace di infliggere 2d6 PV/PSC di danno mirato ad un target distante fino a 7 metri. La base TPC è pari a 20.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	39	5	30	10	39	5	30	4
Danno: 2 d6						10		
Base TPC: 20						20		
Gittata: 7 m						2		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: -						0		

Malia

Controllo ◇ Comando

Un target che dista al massimo 4 metri dallo stregone e che non realizza un TV a Diff. 20 si innamorerà all'istante di un essere a scelta del mago. Il TV potrà essere penalizzato o favorito a seconda di precedenti affinità tra il target e l'essere scelto, a discrezione del Master. L'innamoramento durerà 3 minuti, dopodiché... chissà?

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	34	3	19	6	34	11	20	3
Difficoltà del TV: 20								20
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Mantide

Alterazione ◇ Modifica Danni anatomia/armi

Crea delle escrescenze chitinose sugli avambracci del target, capaci di infliggere 3d6 PSC/PV di danno da taglio oltre al danno del PUGNO. Le escrescenze permangono per 3 minuti e vanno utilizzate con CAC.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	42	3	22	7	42	20	16	6
Danno: 3 d6								15
Massa: 10 kg								1
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione								5

Medusa

Attacco ◇ Danno Mirato

Fa partire un filamento urticante capace di infliggere su un target posto ad una distanza massima di 7 metri un danno pari a 2d6 PV/PSC più danni addizionali da ustione. La base TPC è pari a 10. Danni addizionali: da ustione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
20	29	3	20	6	29	5	20	4
Danno: 2 d6								10
Base TPC: 10								10
Gittata: 7 m								2
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Occhio di falco

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica

Conferisce all'occhio del target la precisione dell'occhio di un uccello rapace, conferendogli +15 all'abilità ADT per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	35	2	15	5	35	18	15	2
Variazione abilità: 15 punti								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 7 min								1

Parlare agli animali

Informazione ◇ Dialogo

Consente di dialogare con un animale distante fino a 4 metri dallo stregone per 3 minuti. L'animale risponderà arbitrariamente realizzando un TV a Diff. 10 per ogni domanda. Fallendolo, risponderà sinceramente.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
5	20	1	5	1	20	7	10	3
Difficoltà del TV: 10								10
Gittata: 4 m								1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Parlare alle piante

Informazione ◇ Interrogazione

Consente di effettuare 2d6 domande alle piante. Le piante risponderanno in base alla loro esperienza degli ultimi 10 anni, comunicando con lo stregone attraverso il profumo.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	27	2	12	4	27	6	10	11
Difficoltà del TV: 0				0				
Tempo trascorso: 10 anni				10				
Gittata: a contatto					-1			
Campo d'azione: 2 d6 target					12			
Durata: -					0			

Protezione Animali Magici I

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Animali Magici di potenza inferiore o uguale a 7 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 17. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali ci si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	19	2	14	4	19	10	7	2
Potenza della creatura: 7				7				
Gittata: a contatto					-1			
Campo d'azione: 3 m					3			
Durata: 3 min					0			

Protezione Animali Magici II

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Animali Magici di potenza inferiore o pari a 17 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 27. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali ci si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
24	29	4	24	8	29	10	17	2
Potenza della creatura: 17				17				
Gittata: a contatto					-1			
Campo d'azione: 3 m					3			
Durata: 3 min					0			

Protezione Animali Magici III

Evocazione ◇ Protezione

Viene creata attorno al mago un'area di 3 metri di raggio all'interno della quale gli Animali Magici di potenza inferiore o uguale a 21 non possono entrare se non realizzando un TV a Diff. 31. Realizzando un TV le creature potranno avanzare di 1 metro, subendo 1d6 PV di danno per ogni metro all'interno dell'area. L'incantesimo scompare se un essere all'interno dell'area attacca le creature dalle quali ci si sta proteggendo. Per ogni metro all'interno dell'area il TV delle creature è penalizzato di -1. L'incantesimo perdura per 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	33	4	28	9	33	10	21	2
Potenza della creatura: 21				21				
Gittata: a contatto					-1			
Campo d'azione: 3 m					3			
Durata: 3 min					0			

Rampicante

Alterazione ◇ Spostamento verticale

Fa spuntare da terra una pianta capace di crescere istantaneamente che con i suoi viticci solleva massimo 120 kg di massa vivente e 300 kg di massa inerte alla velocità di 10 km/h. La pianta si origina da un punto distante fino ad un metro dal mago e potrà sollevare oggetti in un'area di 1 metro di raggio. Dopo 3 minuti la pianta scompare istantaneamente riducendosi in polvere.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
6	26	1	6	2	26	17	8	1
Massa vivente: 120 kg						4		
Velocità: 10 km/h						1		
Massa non vivente: 300 kg						3		
Gittata: 1 m						0		
Campo d'azione: 1 target						1		
Durata: 3 min						0		

Richiama Animali Magici I

Evocazione ◇ Richiamo

Richiama un Erkythow o un Animale Magico di potenza inferiore, consentendo al mago di impartirgli ordini per 3 minuti se vince un confronto di TV.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	27	3	22	7	27	18	7	2
Potenza della creatura: 7						7		
Gittata: 1 m						0		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Richiama Animali Magici II

Evocazione ◇ Richiamo

Richiama un Drago Cucciolo o un Animale Magico di potenza inferiore, consentendo al mago di impartirgli ordini per 3 minuti se vince un confronto di TV.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
32	37	5	32	10	37	18	17	2
Potenza della creatura: 17						17		
Gittata: 1 m						0		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Richiama Animali Magici III

Evocazione ◇ Richiamo

Richiama un'Amhunta o un Animale Magico di potenza inferiore, consentendo al mago di impartirgli ordini per 3 minuti se vince un confronto di TV.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
36	41	6	36	12	41	18	21	2
Potenza della creatura: 21						21		
Gittata: 1 m						0		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 3 min						0		

Riflessi felini

Alterazione ◇ Variazione caratteristica fisica

Aumenta i riflessi e l'agilità del target conferendogli un bonus di +3 all'AGI per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	39	3	19	6	39	19	18	2
Variazione caratteristica: 3 punti						18		
Gittata: a contatto						-1		
Campo d'azione: 1 target						2		
Durata: 7 min						1		



RADIX MALORUM

7.7. STREGONERIA

Rospo

Alterazione ◇ Modifica Anatomia per nuove funzioni

Trasforma permanentemente un target umanoide distante fino a 4 metri in un grosso rosso se questi non realizza un TR a Diff. 31. Il target potrà tornare normale in seguito ad un evento qualunque deciso dal mago (ad es. il bacio di una principessa). La trasformazione avviene gradualmente in 1d4 settimane.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
34	54	5	34	11	54	15	26	13
Complessità: 15				15				
Massa vivente: 90 kg				3				
Fattore dimensione: 4 unità				8				
Gittata: 4 m					1			
Campo d'azione: 1 target					2			
Durata: permanente					15			
Azione nel tempo: 1d4 settimane					-5			

Salice

Attacco ◇ Morte

Uccide un target che si trova alla distanza massima di 4 metri dallo stregone, trasformandolo in un grande Salice Pianegante, se il target non realizza un TR a Diff. 20. Le vittime possono essere riportate in vita con un incantesimo di Resurrezione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
32	41	5	32	10	41	18	20	3
Difficoltà del TR: 20				20				
Gittata: 4 m					1			
Campo d'azione: 1 target					2			
Durata: -					0			

Scossa Tellurica

Attacco ◇ Danno Netto

Provoca una scossa tellurica con epicentro il mago, che provoca 6d6 (più eventuali danni addizionali da Fratture) di danno a tutti coloro che si trovano in un'area di 15 metri di raggio. Il Mago non subisce alcun danno. Le vittime possono dimezzare i danni realizzando un TR a Diff. 23. Danni addizionali: da Frattura.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
39	48	6	39	13	48	21	12	15
Danno: 6 d6				12				
Gittata: a contatto					-1			
Campo d'azione: 15 m					15			
Durata: -					0			
Bonus/Malus TR/TV/TOSS: 1					1			

Sfera di cristallo

Informazione ◇ Divinazione

Mostra attraverso una sfera di cristallo gli eventi che accadranno ad una persona o ad un oggetto che sta ad 1 metro dal mago nelle 24 ore successive. La conoscenza degli eventi può cambiarne il corso.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
30	45	5	30	10	45	9	34	2
DIFF reperimento informazione: 10				10				
Previsione: 24 ore				24				
Gittata: 1 m					0			
Campo d'azione: 1 target					2			
Durata: 3 min					0			

Spine

Attacco ◇ Danno Netto

Crea delle spine che si ergono verticalmente in un'area di 3 metri di raggio posta entro 10 metri dallo Stregone e capaci di infliggere 7d6 PV di danno a tutti gli esseri presenti nell'area. Le spine secernono un acido urticante (Danno Addizionale da Ustione). I danni diretti possono essere dimezzati dalle vittime realizzando un TR a Diff. 24.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
32	41	5	32	10	41	21	14	6
Danno: 7 d6							14	
Gittata: 10 m							3	
Campo d'azione: 3 m							3	
Durata: -							0	

Spugna

Difesa ◇ Scudo antidiagrammatico

Tutt'attorno al corpo del target si forma un rivestimento spugnoso che attutisce i colpi dividendo per 2 i danni fisici e magici da Attacco / Danno mirato subiti. L'incantesimo dura 3 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
21	32	3	21	7	32	21	10	1
Divisore: 2 unità							10	
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 3 min							0	

Squalo

Alterazione ◇ Modifica Danni anatomia/armi

Ricopre un'arma da taglio o da botta di file di denti triangolari simili a quelli dello squalo. Il danno dell'arma aumenta di 2d6. La trasformazione dell'arma dura per 3 minuti. L'incantesimo funziona a contatto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	32	2	12	4	32	20	11	1
Danno: 2 d6							10	
Massa: 10 kg							1	
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: 3 min							0	

Tempesta di fulmini

Attacco ◇ Danno Netto

Una scarica di fulmini che viene dall'alto infligge 6d6 PV di danno netto su un'area di 3 metri di raggio distante fino a 10 metri dal mago. I targets possono dimezzare i danni realizzando un TR a Diff. 22. L'incantesimo infligge danni addizionali ustione.

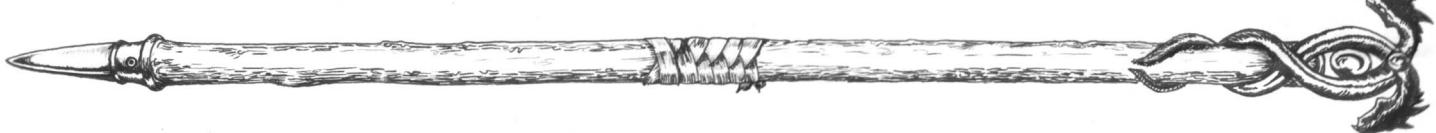
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
31	40	5	31	10	40	21	12	7
Danno: 6 d6							12	
Gittata: 10 m							3	
Campo d'azione: 4 m							4	
Durata: -							0	

Torpedine

Attacco ◇ Danno Mirato

Infligge al contatto, attraverso una scarica elettrica, 3d6 PV/PSC di danno, oltre ad eventuali danni addizionali da ustione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	21	2	12	4	21	5	15	1
Danno: 3 d6							15	
Base TPC: 0							0	
Gittata: a contatto							-1	
Campo d'azione: 1 target							2	
Durata: -							0	



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Ululato

Controllo ◇ Illusione uditiva

L'incantesimo farà udire un ululato a tutti coloro che si trovano in un'area di 2 metri di raggio posta, al momento dell'attivazione, a 10 metri o meno dallo stregone. La riuscita di un TOSS a Diff. 20 farà capire alle vittime che si è trattato solo di un'illusione.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
11	26	1	11	3	26	1	20	5
Difficoltà del TV e del TOSS: 20								
Gittata: 10 m								3
Campo d'azione: 2 m								2
Durata: 3 min								0

Zampe di mosca

Alterazione ◇ Modifica Anatomia per nuove funzioni

Trasforma gli arti del target in zampe di mosca, rendendolo capace di arrampicarsi praticamente su qualunque superficie, o addirittura di restare appeso a volte o soffitti, come le mosche. L'incantesimo dura fino a 15 minuti ed agisce a contatto.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
10	30	1	10	3	30	15	11	4
Complessità: 8								8
Massa vivente: 90 kg								3
Fattore dimensione: 0 unità								0
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 15 min								3

7.8 Le liste magiche

Esistono oltre alle scuole due Liste Magiche denominate **Utilità** e **Salvaguardia**. Il loro utilizzo è analogo a quello delle scuole di magia, salvo qualche limitazione.

7.8.1 Dominio

Non hanno nessun vero e proprio dominio, dato il loro limitato potere. Agiscono comunque sul Piano Materiale.

7.8.2 Limiti e peculiarità

La lista dell'Utilità è limitata alle sole Categorie Funzionali di Alterazione e Informazione; la lista della Salvaguardia è limitata alle Categorie Funzionali di Alterazione, Controllo, Difesa.

Il Conclave autorizza la pratica libera di queste Abilità Magiche dato il loro limitato potere. Il codice di difficoltà, a differenza delle Scuole, di queste abilità magiche, è D2.

7.8.3 Potenzialità

Lista dell'Utilità:

Alterazione	15
Informazione	10

Lista della Salvaguardia:

Alterazione	5
Controllo	5
Difesa	15

7.8.4 Leggi dell'uso

Il Conclave non ha ritenuto necessario emanare delle leggi apposite per queste liste.

7.8.5 Gli incantesimi

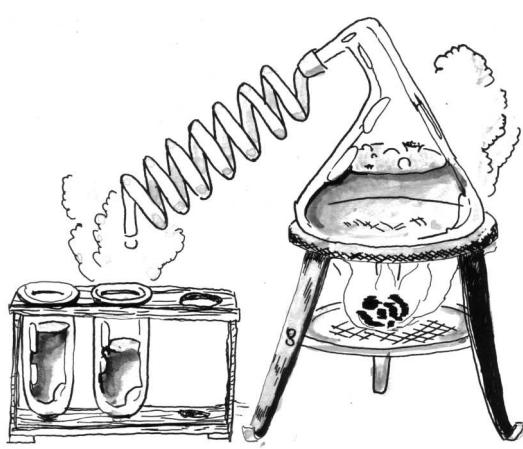
Utilità

Agronomo

Informazione ◇ Variazione abilità mentale

Conferisce al mago un bonus di +5 all'abilità conoscere piante per 7 minuti.

DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
15	25	2	15	5	25	18	5	2
Variazione abilità: 5 punti								5
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 7 min								1





RADIX MALORUM

7.8. LE LISTE MAGICHE

Allevatore

Informazione ◇ Variazione abilità mentale								
<i>Conferisce al mago un bonus di +5 all'abilità Ammaestrare finché l'usufruitore mantiene la concentrazione.</i>								
DR 24	DA 34	TL 4	PM 24	PF 8	PE 34	DT 18	DB 10	MOD 6
Variazione abilità: 10 punti								
Gittata: a contatto								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: concentrazione								

Aratro

Alterazione ◇ Creazione Oggetti								
<i>Crea dal nulla un aratro che perdura per tutto il tempo in cui il mago resta concentrato.</i>								
DR 15	DA 30	TL 2	PM 15	PF 5	PE 30	DT 19	DB 4	MOD 7
Complessità: 3								
Massa non vivente: 30 kg								
Gittata: 1 m								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: concentrazione								

Controllo Funi

Alterazione ◇ Spostamento 3 dimensioni								
<i>Permette all'usufruitore di spostare a suo piacimento una fune pesante massimo 30 Kg alla velocità di 10 Km/h. L'incantesimo perdura per 3 minuti.</i>								
DR 9	DA 24	TL 1	PM 9	PF 3	PE 24	DT 19	DB 2	MOD 3
Massa vivente: 0 kg								
Velocità: 10 km/h								
Massa non vivente: 30 kg								
Gittata: 4 m								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: 3 min								

Conversazione

Informazione ◇ Dialogo								
<i>Consente all'usufruitore di parlare con uno o due animali distante sino a 7 metri per 3 minuti.</i>								
DR 4	DA 14	TL 1	PM 4	PF 1	PE 14	DT 7	DB 1	MOD 6
Difficoltà del TV: 1								
Gittata: 7 m								
Campo d'azione: 2 target								
Durata: 3 min								

Gran lavoratore

Alterazione ◇ Variazione dimensioni								
<i>Raddoppia le dimensioni dell'usufruitore qualora pesi fino a 120 kg ed abbia non più di 100 kg di carico, fino a quando questi resta concentrato.</i>								
DR 17	DA 32	TL 2	PM 17	PF 5	PE 32	DT 17	DB 9	MOD 6
Massa vivente: 120 kg								
Massa non vivente: 100 kg								
Fattore dimensione: 2 unità								
Gittata: a contatto								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: concentrazione								

Meteorologo

Informazione ◇ Divinazione								
<i>Consente all'usufruitore di prevedere il tempo che farà nelle successive 12 ore.</i>								
DR 13	DA 23	TL 2	PM 13	PF 4	PE 23	DT 9	DB 13	MOD 1
DIFF reperimento informazione: 1								
Previsione: 12 ore								
Gittata: a contatto								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: -								

Mulo

Alterazione ◇ Spostamento sul piano								
<i>Consente di trasportare sul piano fino a 100 kg di massa non vivente posta entro un metro alla velocità di 10 km/h per 11 minuti.</i>								
DR 7	DA 22	TL 1	PM 7	PF 2	PE 22	DT 16	DB 2	MOD 4
Massa vivente: 0 kg								
Velocità: 10 km/h								
Massa non vivente: 100 kg								
Gittata: 1 m								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: 11 min								

Torcia

Alterazione ◇ Creazione Oggetti								
<i>Crea una torcia accesa che dura per tutto il tempo in cui l'usufruitore resta concentrato.</i>								
DR 13	DA 28	TL 2	PM 13	PF 4	PE 28	DT 19	DB 3	MOD 6
Complessità: 2								
Massa non vivente: 30 kg								
Gittata: a contatto								
Campo d'azione: 1 target								
Durata: concentrazione								



CAPITOLO 7. LE SCUOLE DI MAGIA

RADIX MALORUM

Salvaguardia

Anti Infortunio

Difesa ◇ Scudo antidinamico								
Divide per 2 tutti i danni da botta, da taglio e da punta subiti dal Target nell'arco di 3 minuti.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	32	2	17	5	32	21	10	1
Divisore: 2 unità								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Cortina fumogena

Controllo ◇ Illusione visiva								
Illude i target entro un raggio di 3 metri di trovarsi immersi in una densa nube di fumo, nascondendo l'usufruitore. Realizzando un TOSS a Diff. 15 le vittime scopriranno il trucco e con un successivo TV a 15 potranno dissolvere l'illusione.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	19	2	14	4	19	2	15	2
Difficoltà del TV e del TOSS: 15								15
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 3 m								3
Durata: 3 min								0

Antifiamma

Difesa ◇ Protezione Magica								
Protegge per 3 minuti l'usufruitore, assorbendo 4d6 PV di danno dovuto a fuoco per ogni attacco.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
14	29	2	14	4	29	20	8	1
Protezione: 4 d6								8
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Ferros III

Difesa ◇ Parata								
Crea 3 sfere rotanti attorno al target capaci di parare altrettanti attacchi portati nell'arco di 3 minuti con una base TPD pari a 15.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
22	37	3	22	7	37	15	21	1
Base TPD: 15 punti								15
Parate: 3								6
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Antiveleno

Alterazione ◇ Variazione abilità fisica								
Conferisce al target un bonus di +5 all'abilità Resistenza ai Veleni per 3 minuti.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
19	24	3	19	6	24	18	5	1
Variazione abilità: 5 punti								5
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Ritirata

Alterazione ◇ Teletrasporto standard								
Teletrasporta un target, pesante al massimo 90 kg, fino a 100 metri di distanza. Il teletrasporto non agisce sull'equipaggiamento.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
28	33	4	28	9	33	19	13	1
Massa vivente: 90 kg								3
Massa non vivente: 0 kg								0
Distanza di spostamento: 100 m								10
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Bendaggio

Difesa ◇ Riparazione danni								
Ripara 2d6 Punti Struttura di un oggetto danneggiato.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
5	20	1	5	1	20	15	4	1
Riparazione: 2 d6								4
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: -								0

Tuta

Difesa ◇ Armatura								
Protegge l'usufruitore con una tuta di tela che gli conferisce una protezione di 1 PP per tutti i danni da botta, da taglio o da punta. La protezione dura a concentrazione più tre minuti.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
12	27	2	12	4	27	19	2	6
Protezione: 1 PP								2
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: concentrazione+3 min								5+0

Corazza

Difesa ◇ Armatura								
Conferisce all'usufruitore una protezione pari a 6 PP per 3 minuti.								
DR	DA	TL	PM	PF	PE	DT	DB	MOD
17	32	2	17	5	32	19	12	1
Protezione: 6 PP								12
Gittata: a contatto								-1
Campo d'azione: 1 target								2
Durata: 3 min								0

Capitolo 8

Concludendo...

8.1 Suggerimenti per il Master

Per ricompensarvi della pazienza che avete dimostrato di avere nel leggere il regolamento ed offrirvi volontari come Master, vi offriamo una piccola raccolta di suggerimenti, affinché possiate avere un aiuto nel gestire al meglio le situazioni in cui si troveranno i PG.

I suggerimenti non sono altro che le risposte alle domande più comuni poste dai playtesters a cui abbiamo chiesto di provare Radix Malorum, per verificarne la giocabilità, il realismo, la chiarezza e l'innovazione.

Dobbiamo ammettere che la maggior parte di essi si è dimostrata competente e attenta a ciò che abbiamo loro mostrato.

Vogliamo perciò ringraziare questi amici che hanno dedicato il loro tempo e la loro passione per il gioco di ruolo al nostro Radix Malorum, che sperriamo possa essere, in futuro, fonte di numerose occasioni di divertimento.

D: Come posso utilizzare il mondo di Radix Malorum per ambientarci le mie avventure?

R: Il contenuto dei primi due capitoli è necessario al Master per poter introdurre i propri giocatori nel mondo di Radix Malorum. Leggete attentamente questa parte del manuale poiché in essa sono rinvenibili molti spunti per creare delle avventure nelle terre conosciute dell'Arcipelago.

È sufficiente avere un po' di fantasia e di buona volontà. d'altronde il compito del Buon Master è quello di creare delle storie e muoverne i fili per far divertire sia i giocatori che se stesso! Ecco alcuni esempi su come impo-

stare delle avventure basandosi sugli spunti rintracciabili nell'ambientazione.

ESEMPIO 183

I PG vengono invitati da un facoltoso elfo umbra a partecipare ad una battuta di caccia al Krenay a nord di Kella. Essi potrebbero anche imbattersi casualmente in un avamposto di briganti orchi costruito clandestinamente in territorio umbra e di conseguenza trovarsi costretti a combatterli



ESEMPIO 184

I PG vengono assoldati da un ricco mercante d'arre che offre loro una lauta ricompensa in cambio di un antico cimelio custodito nella tomba di un famoso eroe nano, sepolto nella catena del Monteferro.



ESEMPIO 185

I PG vengono assoldati come mercenari da un possidente chire per proteggere un carico destinato ad Umbrosa. Sfortunatamente la nave si imbatte nei temibili pirati di Kowa, presso le terre orientali.



D: Come posso gestire un gruppo di PG difficilmente "integrabili" tra loro?

R: Cercate di essere flessibili nell'applicare le regole di creazione del personaggio, poiché la casualità portata dai dadi potrebbe generare personaggi assolutamente ingiocabili: potete apportare delle piccole ed arbitrarie variazioni al risultato del lancio dei dadi, ma senza esagerare.

*Premete poi perché i giocatori costruiscano, magari in collaborazione tra loro, il **background** dei propri PG, per semplificare la caratterizzazione dei personaggi, il conseguente divertimento e facilitare l'integrazione dei*

CAPITOLO 8. CONCLUDENDO...

RADIX MALORUM

PG nel gruppo. Ricordate che l'interpretazione è il fulcro del Gioco di Ruolo, per cui cercate di non esagerare con le avventure del tipo "Vai, Ammazza il Mostro, Arraffa il Tesoro e Fuggi".

Benché il procedimento di creazione del PG possa richiedere del tempo, ricordate che dovete affrontarlo una tantum, cioè solo all'inizio dell'avventura o nel caso di morte del personaggio

D: Quali sono le unità di misura utilizzate in Radix?

R: Le unità di misura da prendere in considerazione sono, per ovvia comodità dei giocatori, quelle utilizzate nell'occidente non anglosassone e cioè: il Metro, il Chilogrammo, il Litro ecc.

Se ritenete che non siano abbastanza "coreografiche" potete inventarne delle altre, piedi (30 cm), braccia (90 cm), leghe (1.1 km), navi (30 m), giganti (3.5 m), e adattarle alla vostra avventura

D: I generi descritti nel manuale possono avere prezzi diversi a seconda della situazione?

R: I prezzi elencati nel manuale sono indicativi e quindi suscettibili di variazioni a causa delle più svariate circostanze, quali perigliosità delle vie commerciali, periodi di carestia e via dicendo (a discrezione del Master), oppure a seconda della qualità delle merci: nel Manuale sono indicati i prezzi di oggetti di media qualità.

Aumentate arbitrariamente il prezzo all'aumentare della qualità.

D: Come è possibile che esista un solo sistema monetario in un sistema complesso come l'Arcipelago?

R: Benché ogni nazione abbia una propria valuta monetaria interna, la necessità di facilitare i commerci ha persuaso le autorità politiche ad adottare una valuta commerciale comune, accettata solitamente in tutte le terre (ovviamente il Master può far scontrare i PG con le difficoltà di operare in una nazione che abbia improvvisamente negato corso legale alla valuta commerciale).

Inoltre, per i giocatori è più semplice gestire un solo sistema monetario (decimale!) che

provare a districarsi tra valute, tassi di cambio e provvigioni!

D: Come si può rendere più rapido il combattimento?

R: Il capitolo relativo al combattimento ha creato maggiori difficoltà ai nostri playtester.

Per semplificarvi la vita potete seguire alcune regole:

- ◊ *Date tempo ai PG, ma anche a voi Master, per impratichirvi delle numerose regole che servono (almeno speriamo!) per rendere realistici gli scontri, introducendo poche regole per volta;*
- ◊ *Accrescete la difficoltà dei combattimenti in maniera graduale, e prima di intraprendere la vostra prima avventura simulate dei combattimenti tra i PG dei vostri giocatori e alcuni PNG che potete creare alla bisogna;*
- ◊ *Fate calcolare le perdite di PV/PSC, dei PS e dei PP alla fine dell'azione di ogni PG dal giocatore che lo impersona, mentre voi Master gestite il combattimento con un altro personaggio.*
- ◊ *Fate calcolare ai giocatori in anticipo e una volta per tutte i punteggi di base Iniziativa, TPC e TPD in funzione delle armi e delle armature che usano di solito, in modo da non doverle ricalcolare ad ogni azione.*

Vi accorgerete, così facendo, che in men che non si dica la velocità dei combattimenti (realistici!) risulterà più che accettabile e tale da non dover compromettere il divertimento con tediosi tempi morti

D: Come si può rendere più rapida la creazione degli incantesimi?

R: L'aver voluto ideare un sistema di creazione immediata degli incantesimi, che rendesse il mago libero dagli schemi delle magie prefissate da memorizzare, dimenticare e rimemorizzare, ha introdotto un piccolo aumento della complessità di alcune regole.

Il rallentamento nella costruzione di un incantesimo ad hoc è tuttavia superabile con un po' di pratica ed esercizio.

Vedrete che dopo qualche tempo di inevitabile rallentamento per districarsi fra le Tabelle di Creazione degli incantesimi, i PG diverranno rapidissimi. Anche in questo caso vale quanto detto per il combattimento:

- ◊ *Consigliate ai vostri giocatori di creare l'incantesimo di cui abbisognano mentre voi gestite una situazione con un altro PG in modo da ridurre le perdite di tempo e lo stesso dicasi per la sottrazione dei PM, PF e PE.*
 - ◊ *Fate segnare sulla scheda del PG i parametri degli incantesimi che vengono lanciati più frequentemente, in modo tale che ogni giocatore abbia il suo "Grimorio" personalizzato da consultare e modificare rapidamente.*
 - ◊ *Fate utilizzare ai giocatori più pigri, che non vogliono cimentarsi nella creazione degli incantesimi personalizzati, il compendio dei più noti incantesimi preconfezionati delle varie Scuole e Liste che trovate nel manuale al capitolo 7.1*

8.2 La regola del Buon Senso

Il consiglio forse più importante che ci azzardiamo a dare ad ogni Master (e non solo per Radix Malorum) è quello di usare il proprio buon senso per adattare le regole ad una situazione non contemplata nel manuale. La libertà con cui si muovono i PG potrebbe, inoltre, far deviare l'avventura dai binari che il Master si è prefissato. Questi perciò dovrà far fronte a situazioni imprevedibili sfruttando abilità, fantasia, esperienza e **buon senso**. Ricordate che lo scopo principale del gioco è il divertimento, perciò non ingabbiate i PG in trame che riducano eccessivamente il loro arbitrio, e concedete loro delle pause quando lo riteneate necessario affinché l'avventura non diventi pesante e noiosa.

D: In che categoria funzionale, fra Attacco e Alterazione, si colloca un incantesimo che arreca danno spostando oggetti?

D: Un incantesimo che scagli un macigno contro un avversario è di Danno mirato (Attacco) o di Spostamento in 3 dimensioni (Alterazione)?

R: Questo problema è risolvibile tenendo d'occhio la finalità effettiva dell'incantesimo.

Con uno *Spostamento in 3 dimensioni* si sposterà, ad una data velocità, un macigno che dovrà essere scagliato per colpire il bersaglio utilizzando una abilità di combattimento del PG (in questo caso AO) e che infliggerà un danno pari ad un numero di dadi stabilito arbitrariamente dal Master, in relazione alla grandezza e forma del masso, più il BON FOR dell'incantesimo.

*Con un **Danno mirato** il masso sarà semplicemente l'effetto coreografico, l'immagine, il modo di manifestarsi dello stesso, che a prescindere dalla sua forma infliggerà un danno calcolato con il lancio di un certo numero di d6 (calcolati nella DB), indipendenti dalla velocità o dalla grandezza del macigno.*

In generale, verificate quale è il risultato dell'incantesimo, spogliandolo di tutta la "coreografia" che può mascherarne l'effetto reale

8.3 Glossario delle Abbreviazioni

ABC Armi da Botta Corte
ABL Armi da Botta Lunghe
AdC Abilità di Combattimento
ADF Armi Da Fuoco
ADL Armi Da Lancio
ADT Armi Da Tiro
AGI Agilità
AIA Armi In Asta
AM Arte Marziale
AO Armi Occasionali
ART Artiglieria
ATC Armi da Taglio Corte
ATL Armi da Taglio Lunghe
BEL Bellezza
BON Bonus
BL Bonus Libro
BP Bonus Parata
BR Bonus Ricerca
BU Bonus Utilizzo
C Corone
CAC Corpo A Corpo
CAR Carisma
CAT Caratteristica
CON Conoscenza
CONC, CNC Concentrazione
COS Costituzione
DA Difficoltà Assoluta
DB Difficoltà di Base
DIFF Difficoltà
DR Difficoltà Relativa
DT Difficoltà di Tipo
FI Fattore Istruzione
FOR Forza
INT Intelligenza
K Kulos
MAE Maestria
OSS Osservazione
P Piastre
PA Penalità Arma
PE Punti Energia
PF Punti Fisico
PG Personaggio Giocante
PK Punti Karma
PM Punti Mente
PNG Personaggio Non Giocante
PP Punti Protezione
PS Punti Struttura
PSA Punti Struttura Arma
PSC Punti Struttura Corpo
PSI Psiche
PV Punti Vita
RES Resistenza
S Scudi

- SCD** Scudo
- TCI** Tipo di Colpo Inferto
- TCONC** Tiro Concentrazione
- TDA** Tipologia di Danno
- TINT** Tiro Intelligenza
- TL** Tempo di Lancio
- TOSS** Tiro Osservazione
- TP** Tiro Psiche
- TPC** Tiro Per Colpire
- TPD** Tiro Per Difendersi
- TR** Tiro Resistenza
- TV** Tiro Volontà
- VOL** Volontà

Indice

1	Introduzione	7
1.1	Prefazione	7
1.1.1	Cos'è un Gioco di Ruolo	7
1.1.2	Il GdR Fantasy	7
1.1.3	Le caratteristiche di Radix Malorum	7
1.2	Il Mondo di Quadrantal	8
1.2.1	L'Arcipelago	8
1.2.2	La Fauna	8
2	Le Razze e le Etnie	13
2.1	Gli Umani	15
2.1.1	La Terra di Levante	15
2.1.2	La Teocrazia di Ryless	19
2.1.3	Terranova	23
2.1.4	Le Terre del Nord	29
2.1.5	Le Terre Orientali	32
2.1.6	I Nomadi	36
2.1.7	La Confederazione del Sud	38
2.2	Gli Elfi	41
2.2.1	Lo Stato Elfico Di Luxi	41
2.2.2	Umbrosa	46
2.3	Gli Gnomi	51
2.3.1	Loydi-Genya	51
2.3.2	Gnomi Beedha	53
2.3.3	Gnomi Kunetha	54
2.4	I Nani	55
2.4.1	Gennoria	55
2.5	Gli Orchi	58
2.5.1	Terhamala	58
2.5.2	Orchi Pran-Horu	60
2.5.3	Orchi Haroka	62
2.6	I Reuben	63
2.6.1	Alanm-El-Shaddai	63
2.7	I Giganti	67
2.7.1	Mahn-Hesa	67
2.8	Cenni Storici	70
3	Il Personaggio	71
3.1	Chi è il personaggio	71
3.2	Tirare i dadi	71
3.3	Il Fallimento Catastrofico	71
3.4	La Creazione	73
3.5	Le Caratteristiche	73
3.5.1	Le Caratteristiche primarie (CAT)	73
3.5.2	Le caratteristiche secondarie	75
3.5.3	La Caratteristica "Conoscenza"(CON)	76
3.5.4	Essere Destrimani o Mancini	77
3.5.5	Il Peso trasportabile	78

3.5.6 Punti Karma	78
3.5.7 I Tiri Resistenza, Volontà e Psiche	80
3.5.8 Altri tiri sulle Caratteristiche	80
3.6 Le Abilità	81
3.6.1 Abilità di base	82
3.6.2 Abilità di razza	82
3.6.3 Abilità di Classe sociale	82
3.6.4 Altre abilità	82
3.6.5 Abilità di Specializzazione	83
3.6.6 Le Azioni	83
3.6.7 Il Round	85
3.6.8 Abilità Standard	85
3.6.9 Nuove Abilità	99
3.7 Il Background	99
3.8 Il Miglioramento	99
4 Movimento e attività	102
4.1 Il movimento	102
4.1.1 Camminare (C)	102
4.1.2 correre	102
4.1.3 Marciare (M)	102
4.1.4 Cavalcature e mezzi di trasporto	102
4.1.5 Stancarsi	102
4.1.6 Riposarsi	103
4.2 Temperature	103
4.3 Attività	104
4.3.1 Il sistema monetario	104
4.3.2 Equipaggiamento	104
4.4 Erbe medicinali, veleni, malattie e droghe	107
4.4.1 Erbe medicinali	107
4.4.2 Veleni	107
4.4.3 Malattie	107
4.4.4 Gravidanze	108
4.4.5 Droghe	108
5 Il Combattimento	115
5.1 Abilità di combattimento (AdC)	117
5.2 Le Armi	117
5.2.1 Armi per i giganti	118
5.3 Combattere	123
5.3.1 L'Iniziativa	123
5.3.2 L'Azione	123
5.3.3 Attacco	123
5.3.4 Colpi permessi nel Combattimento a mani nude	124
5.3.5 Difesa	125
5.4 Esempio di combattimento	127
5.5 Compiere più di un'azione in un round	127
5.5.1 Schivata multipla	128
5.6 Il Fantoccio	128
5.7 Tiro Mirato	128
5.8 Ulteriori Malus e Bonus	129
5.9 Danni	129
5.9.1 Ferire	129
5.9.2 Produrre dei danni agli oggetti	130
5.9.3 Produrre dei danni alle armi	131
5.10 Perdita dei PV e dei PSC	131
5.10.1 Perdita Punti Struttura Corpo (PSC)	132
5.10.2 Perdita Punti Vita (PV)	132
5.10.3 Tipologia del Danno	133
5.10.4 Danni Addizionali	133
5.10.5 Recupero Punti Vita e Punti Struttura Corpo	134

5.11	Stancarsi durante un combattimento	134
5.12	Le Armature	134
5.12.1	Punti struttura delle Armature	134
5.12.2	Descrizione delle Armature	135
5.13	Le Arti Marziali e Le Maestrie nelle armi	137
5.13.1	L'Arte Marziale	137
5.13.2	La Maestria	138
5.14	Tiri Incremento	138
5.15	Tecniche Speciali	139
5.15.1	Altre Tecniche Speciali	144
5.15.2	Accademie di Arti Marziali	146
5.16	Esempio di combattimento	147
6	La Magia	148
6.1	Architettura del Sapere Magico	150
6.1.1	I Princìpi	150
6.2	Le organizzazioni della Magia	150
6.2.1	Il Conclave	150
6.2.2	Le leggi dell'uso	152
6.2.3	L'Anticonclave	152
6.3	Le basi della magia	153
6.3.1	Gli incantesimi	153
6.3.2	Lanciare un incantesimo	153
6.3.3	Lanciare incantesimi in gruppo	154
6.3.4	Tempo di Lancio (TL)	154
6.3.5	Consumo degli incantesimi	156
6.3.6	Prelevare l'energia magica dall'esterno	156
6.3.7	Scaricare l'energia residua	156
6.3.8	Conservare l'energia magica	157
6.4	Costruire gli incantesimi	158
6.4.1	Categorie Funzionali	158
6.4.2	Potenzialità e DR	158
6.4.3	Difficoltà di Tipo (DT)	158
6.4.4	Difficoltà di Base (DB)	158
6.4.5	Modificatori Standard	158
6.4.6	Calcolo della DA e della DR	160
6.4.7	Riduzione del Tempo di Lancio	160
6.4.8	Il Differimento	160
6.4.9	Indovinare un incantesimo	160
6.4.10	Annnullare un incantesimo	161
6.4.11	Apprendimento degli incantesimi e ricerca magica	161
6.4.12	Bonus all'Utilizzo	162
6.4.13	Incantare oggetti	162
6.4.14	Armi Magiche	163
6.5	Alterazione	163
6.5.1	Tipi di Alterazione	163
6.5.2	Spiegazione dei parametri della DB	166
6.5.3	Modificatori Standard	167
6.5.4	Note	167
6.6	Attacco	167
6.6.1	Tipi di Attacco	168
6.6.2	Spiegazione dei parametri della DB	169
6.6.3	Modificatori Standard	169
6.7	Controllo	170
6.7.1	Tipi di Controllo	170
6.7.2	Spiegazione dei parametri della DB	172
6.7.3	Modificatori Standard	172
6.8	Difesa	172
6.8.1	Tipi di Difesa	172
6.8.2	Spiegazione dei parametri della DB	175
6.8.3	Modificatori Standard	175

6.8.4 Note	176
6.9 Evocazione	176
6.9.1 Tipi di Evocazione	176
6.9.2 Spiegazione dei parametri della DB	177
6.9.3 Modificatori standard	177
6.9.4 Note	177
6.10 Informazione	177
6.10.1 Tipi di Informazione	178
6.10.2 Spiegazione dei parametri della DB	180
6.10.3 Modificatori Standard	180
6.11 Esempio	181
7 Le scuole di Magia	182
7.1 Le scuole di magia	182
7.1.1 Frequentare le Accademie	182
7.1.2 Il Famiglio	182
7.1.3 Completare i Regni della Magia	183
7.1.4 Le Creature Magiche	183
7.2 Demonologia	185
7.2.1 Dominio	185
7.2.2 Limiti e peculiarità	185
7.2.3 Potenzialità	185
7.2.4 Leggi dell'uso	185
7.2.5 I Demoni	185
7.2.6 Gli Incantesimi	191
7.3 Elementalismo	196
7.3.1 Dominio	196
7.3.2 Limiti e peculiarità	196
7.3.3 Potenzialità	196
7.3.4 Leggi dell'uso	196
7.3.5 Gli Elemental	196
7.3.6 Gli Incantesimi	201
7.4 Esistenza	207
7.4.1 Dominio	207
7.4.2 Limiti e Peculiarità	207
7.4.3 Potenzialità	207
7.4.4 Leggi dell'uso	208
7.4.5 Gli Angeli	208
7.4.6 Gli Incantesimi	214
7.5 Illusionismo	219
7.5.1 Dominio	219
7.5.2 Limiti e peculiarità	219
7.5.3 Potenzialità	220
7.5.4 Leggi dell'uso	220
7.5.5 Gli Esseri Onirici	220
7.5.6 Gli Incantesimi	229
7.6 Necromanzia	235
7.6.1 Dominio	235
7.6.2 Limiti e Peculiarità	235
7.6.3 Potenzialità	235
7.6.4 Leggi dell'uso	235
7.6.5 Gli Esseri del Limbo	235
7.6.6 Gli Incantesimi	244
7.7 Stregoneria	250
7.7.1 Dominio	250
7.7.2 Limiti e peculiarità	250
7.7.3 Potenzialità	250
7.7.4 Leggi dell'uso	250
7.7.5 Gli Animali Magici	250
7.7.6 Gli Incantesimi	258
7.8 Le liste magiche	264

7.8.1	Dominio	264
7.8.2	Limiti e peculiarità	264
7.8.3	Potenzialità	264
7.8.4	Leggi dell'uso	264
7.8.5	Gli incantesimi	264
8	Concludendo...	267
8.1	Suggerimenti per il Master	267
8.2	La regola del Buon Senso	269
8.3	Glossario delle Abbreviazioni	270

Elenco delle tabelle

1.1	Tabella Animali	12
2.1	Tabella comparativa minimi e massimi per le Caratteristiche	14
3.1	Bonus/Malus delle Caratteristiche	75
3.2	Punti Struttura Corpo	77
3.3	Abilità di base	82
3.5	Specializzazioni	83
3.4	Riassunto delle Abilità	84
3.6	Difficoltà	84
4.1	Tabella di Movimento	103
4.2	Effetti delle Temperature	104
4.7	Equipaggiamento	105
4.8	Trasporto	105
4.3	Vitto	106
4.4	Vestiario	106
4.5	Mezzi di Trasporto	106
4.6	Alloggio	106
4.9	Erbe	112
4.10	Veleni	113
4.11	Malattie	114
4.12	Droghe	114
5.1	Armi	122
5.2	Malus alle Azioni Multiple	127
5.3	Il Fantoccio	130
5.4	Malus TR per PV persi	133
5.5	Malus per il Peso dell'Armatura	137
6.1	Fallimenti catastrofici per la magia	154
6.2	Tabelle Incantesimi Casuali per Fallimento Catastrofico	155
7.1	Potenza degli Elementalni	201