

Nightfall

Indice

1	Introduzione	3
2	Ambientazione	4
3	Creazione personaggio	6
3.1	La scheda del personaggio	6
3.1.1	Caratteristiche	6
3.1.2	Razze	9
3.1.3	Allineamenti	9
3.1.4	Abilità e specializzazioni iniziali	9
4	Punti vita e mana	10
4.1	Punti vita	10
4.1.1	Perdita di punti vita	10
4.1.2	Recuperare punti vita	10
4.2	Punti mana	11
5	Conoscenze	12
6	Il Tiro di Simulazione	13
6.1	Prova contrapposta	13
7	Abilità e talenti	14
7.1	Migliorare le proprie abilità	14
7.2	Specializzazioni e Talent	14
7.3	Lista abilità e talenti	16
7.3.1	Abilità da combattimento	16
7.3.2	Abilità legate alla magia	23
7.3.3	Abilità miscellanee	30
8	Combattimento	42
8.1	Iniziativa	42
8.2	Fasi del combattimento	42
8.3	Dichiarazione dell'attacco	42
8.4	Dichiarazione delle intenzioni difensive	42
8.5	Esecuzione dell'azione difensiva	43
8.6	Esecuzione dell'azione offensiva	43
8.7	Determinare dove il bersaglio sia stato colpito	43
8.8	Calcolo dei danni	43
8.9	Esempio di un turno combattimento	44
9	Equipaggiamento	46
9.1	Equipaggiamento	46
9.1.1	Tipologie di equipaggiamento	46
9.1.2	Tipi di oggetti	46
9.1.3	Oggetti ben realizzati o usurati	48
9.1.4	Oggetti rotti	48

9.1.5	Riparare un oggetto	48
9.1.6	Oggetti magici	48
9.2	Armi improvvisate	49
9.3	Mani nude	49
9.4	Esempi di effetti magici	50
10	Magia	51
10.1	Magia ed equipaggiamento	51
10.2	Utilizzare una magia	51
10.2.1	Quando utilizzare una magia	52
10.3	Durata della magia	52
10.4	Danno della magia	52
10.4.1	Resistere a una magia	52
10.5	Gli incanti	53
10.5.1	Apprendere un nuovo incanto	53
10.5.2	Lista degli incanti - Arte della sapienza	54
10.5.3	Lista degli incanti - Arte della fede	59
10.5.4	Lista degli incanti - Arte della morte	62
10.6	Le stregonerie	68
10.6.1	Affinità con un elemento	68
10.6.2	Stregoneria di Attacco	69
10.6.3	Stregoneria di Controllo	70
10.6.4	Stregoneria della Materia	71
10.6.5	Stregoneria della Mente	72
10.6.6	Stregoneria della Vita	73
11	Condizioni particolari	74
11.1	Paura e Terrore	74
11.2	Svenimento e Addormentamento	74
11.3	Avvelenamento	75
12	Trappole	76
12.1	Costruire una trappola	76
12.2	Occultare una trappola	76
12.3	Rivelare una trappola	76
12.4	Disattivare una trappola	76
13	Compagno animale ed Evocazioni	77
13.1	Addestrare una creatura	77
13.2	Creature evocate	77
13.3	Impartire i propri comandi	77
14	Bestiario	78
14.1	Animali	78
14.2	Mostri	79
14.3	Umanoidi	79

1 Introduzione

“Nightfall” è un Gioco Di Ruolo (GDR) che permette di creare e vivere una storia mediante l’interpretazione di un personaggio in un’ambientazione fantasy di qualsiasi tipo. Si tratta di un GDR cartaceo in cui i personaggi si sviluppano in una storia interamente descritta a voce dal master e dai giocatori. I giocatori sono coloro che si trovano ad agire all’interno di una narrazione primaria tramite azioni descritte verbalmente da loro stessi. Il Master è ideatore della trama principale dell’avventura a cui spetta l’approvazione delle scelte e azioni che vorrebbero compiere i giocatori. In questo manuale le scelte dei personaggi e l’utilizzo di molte loro abilità è lasciato nella maggior parte dei casi a discrezione della fantasia del giocatore o del Master. Il fallimento o il successo di quest’ultime viene quindi deciso dal master o in base al tiro dei dadi. “Nightfall” non è solo la creazione di un GDR maggiormente incentrato sulla narrazione e interpretazione della storia, è la realizzazione del nostro sogno di scrivere un manuale che permettesse di realizzare il gioco di ruolo che abbiamo sempre desiderato: un GDR semplice e fluido, dove tutto il mondo ruota intorno alla pura interpretazione dei giocatori e la narrazione è in mano alla fantasia del Master e dei giocatori, in cui la verosimiglianza si fonde con la magia del fantasy, dove non esistono livelli o classi predefinite ed ogni giocatore può creare il personaggio che desidera e caratterizzarlo come lo ha sempre immaginato. Un mondo in cui i personaggi non sono obbligatoriamente supereroi ma eroi che possono anche morire. Il nostro obiettivo all’interno di questo manuale è di fornire un insieme di regole per gestire la maggior parte delle situazioni. Abbiamo deciso di non scendere nel dettaglio di ogni situazione per evitare di aumentare significativamente la quantità di regole, e correre il rischio di fermare più volte le sessioni per la necessità di consultare il manuale; rischiando inoltre di vincolare le decisioni non più al Master e giocatori, ma al manuale stesso.

Esempio di utilizzo di abilità: supponiamo che un giocatore voglia far utilizzare al suo personaggio l’abilità “Convincere” per rinvigorire i compagni, spaventati dall’enorme mostro che stanno affrontando. Il giocatore è incentivato a descrivere il modo in cui ciò avviene: può farlo suonando uno strumento, pronunciando parole epiche o ogni altra idea coerente con il personaggio che gli venga in mente in quella situazione. Sarà il Master che, qualora quell’azione possa compromettere la storia o eventi collegati, potrà riservarsi la possibilità di dire “Non puoi farlo” o legare la riuscita o meno dell’azione al tiro dei dadi. Questo breve esempio non è sufficiente a far comprendere in modo esaustivo il manuale, ma è una semplicissima introduzione al suo funzionamento e approccio.

2 Ambientazione

“Nightfall” si propone di essere un valido manuale per i novizi, per coloro che vogliono un manuale rapido con cui giocare subito e per coloro che desiderano creare una propria ambientazione e ampliarla tra le varie sessioni, aggiungendo piccoli dettagli per renderla unica e condivisa tra tutti i giocatori. Alcuni consigli per gestire con successo un’avventura lasciando spazio all’improvvisazione è necessario:

- Conoscere bene le regole del manuale, per garantire una risoluzione rapida di azioni, conflitti ed eventi, affinché si possa gestire con semplicità ed efficacia nelle diverse ambientazioni.
- Avere un vasto ventaglio di idee di base da cui poter attingere: geografia del mondo (anche abbozzata), capitali, maggiori luoghi d’interesse per la trama, i suoi abitanti e gli eventi principali che hanno segnato la sua storia.
- Ragionare sulle proposte dei giocatori prima di rifiutarle. Questo aiuta lo sviluppo dell’avventura, che punta ad intrecciarsi tra volere del master e giocatori. Potete applicare al mondo le idee dei giocatori e/o prendere spunto dall’azione proposta da loro per dare ulteriore sviluppo alla trama. Nel caso ci siano delle ovvie difficoltà trasformate il “non si può fare” in un “sì, ma per farlo devi/ è necessario che...”.

Esempio: il giocatore, siccome il gruppo dovrà mettersi in marcia per una lunga missione lontano dalle zone abitate, vuole spendere del tempo a cercare una biblioteca per trovare nozioni su oggetti magici presenti in zona da cercare durante il viaggio per essere di supporto al gruppo. Potrete utilizzare questo per inserire missioni secondarie alla ricerca di questi oggetti.

- Aiutare i giocatori a creare dei personaggi. Creazione di una storia/background del personaggio che possa evolversi nella trama principale e una motivazione per cui il party stia assieme. Questo sarà un buon aiuto nella creazione dell’avventura grazie alle interazioni tra i diversi personaggi del party e con i PNG che presenterete loro durante la storia. Sono questi dettagli a rendere la storia meno banale e più personale.
- Lasciate la possibilità ai giocatori di intervenire concretamente nelle azioni, sebbene comporti modifiche alla storia che avete immaginato a priori: non trasformate l’avventura nella narrazione di un libro nel quale i giocatori hanno solamente un ruolo passivo. Se avete la sensazione che i giocatori siano “persi” , intervenite per riportarli al centro dell’azione; un semplice trucco può essere quello di chiedere ai propri giocatori: “che scegliete di fare adesso?”. In questo modo saranno loro a portare avanti la storia grazie alle loro scelte. Se esitassero ancora, inserite eventi che li portino ad agire (dal rumore di passi oltre l’angolo ad un incontro con degli altri personaggi, all’arrivo di un folto gruppo di inseguitori etc).

Ricordatevi che l'ambientazione deve lasciare spazio per la scelta umana, per le sofferenze e per le ricompense, deve essere epica in modo da permettere forti cambiamenti nei personaggi dei protagonisti e dovrebbe essere avventurosa, con eventi che siano spettacolari e sorprendenti.

Non abbiate fretta di spiegare tutto e subito, date le informazioni necessarie in modo che altri dettagli possano essere aggiunti dai giocatori quando creano i propri personaggi e da voi Master quando svilupperete le situazioni da giocare.

Ricordatevi che descrizioni troppo lunghe, tendono a essere dimenticate facilmente, dettagli più concisi ma d'impatto rimarranno impressi nella memoria più facilmente.

Siate giusti ed onesti, senza creare forzature, mantenete un'atmosfera appassionante, date fiducia ai vostri giocatori ed alla loro creatività e cercate di dare spazio a tutti, anche in relazione ai loro personaggi.

Nota bene: il mondo (e quindi l'ambientazione) è il “contenitore” all'interno del quale i personaggi si muovono, un quadro di cui essi fanno parte ma al quale possono (e devono) aggiungere i propri tocchi e pennellate. Se volete scrivere la vostra ambientazione, il vostro compito è quindi quello di pensare alle razze che popoleranno il vostro mondo, alle principali forme di governo, ai più importanti eventi storici ed alle religioni che dominano il cuore dei fedeli.

Attenzione: non vincolatevi troppo a eventi del mondo magico e divino: ci siamo resi conto (in anni di playtest) che la verosimiglianza è importante per rendere il gioco divertente. Un modo in cui gli eventi seguono una logica assurda può sembrare divertente a priori, ma per i giocatori capire come gestire le situazioni potrebbe diventare impossibile, rendendo il gioco frustrante. Verosimile però non deve diventare “vita vera”: se nel tentativo di rendere gli eventi verosimili vi trovate ad eliminare tutto ciò che rende divertente il fantasy, forse state sbagliando qualcosa.

Per questo motivo vi sconsigliamo di evitare di far incontrare divinità (o esseri paragonabili a esse) ai giocatori, inoltre anche la magia (in particolare quella più pericolosa) dovrebbe essere in mano a pochi. Meno elementi magici vi saranno e più sarà semplice per il master gestire la situazione, inoltre meno cose magiche ci saranno al mondo e più i giocatori saranno invogliati a trovarle e scoprirle. Vi consigliamo quindi di puntare molto sui piccoli eventi e sulle piccole avventure, ogni abitante del vostro mondo deve poter assegnare una o più piccole (o grandi) missioni affinché i giocatori abbiano sempre la possibilità di decidere cosa fare e in che direzione indirizzare la storia.

P.S.: Scrivetevi tutto! Se state creando un'ambientazione passo dopo passo allora non potete permettervi di dimenticare nulla di ciò che avete già detto!

Considerate questo breve capitolo come una linea guida, che potete infrangere se lo vorrete, la fantasia è il vostro unico limite!

3 Creazione personaggio

Prima di vedere come procedere per la creazione di un nuovo personaggio è importante ricordare quella che è considerata la “Regola 0” di tutti i giochi di ruolo: il master ha la possibilità di alterare le regole del manuale per un qualsiasi motivo (si sconsiglia comunque l’abuso di questa *capacità*), in altre parole: il master ha sempre ragione.

Questa regola è importantissima dato che il seguente manuale non prevede un sistema di “Classi” standard ma un sistema basato sull’intreccio di “Caratteristiche” ed “Abilità”. Il master avrà quindi il compito di valutare ogni richiesta relativa a un nuovo personaggio e decidere se le abilità e le caratteristiche scelte dai giocatori siano congruenti con la storia, con l’ambientazione e se riflettano il tipo di personaggio che vorrebbero interpretare. Eventuali modifiche dovranno essere stabilite assieme al giocatore in questione.

3.1 La scheda del personaggio

Creare un nuovo personaggio è piuttosto semplice, basta fotocopiare la Scheda Personaggio presente in questo manuale (ultima pagina), in alternativa si possono scrivere su un foglio di carta i seguenti campi (più avanti vedremo anche come riempirli):

Nome	Cognome (<i>se l’ambientazione lo prevede</i>)
Età	Razza
Allineamento	Sesso
Peso	Altezza
Punti Vita	
Punti Mana	
Valore di Influenza	
Punti Esperienza	
Forza (FO)	
Agilità (AG)	
Costituzione (CO)	
Intelligenza (IN)	
Sensibilità (SE)	
Reattività (RE)	
Carisma (CA)	
Abilità, Specializzazioni e Talenti	

L’inventario e l’equipaggiamento devono essere segnati sulla scheda, ma verranno trattati nei capitoli successivi.

Si consiglia di dedicare una sezione della scheda a segnare tutti i modificatori del personaggio, per evitare di ricalcolarli ogni volta.

3.1.1 Caratteristiche

Significato delle caratteristiche

Le caratteristiche sono il principale elemento caratterizzante del vostro personaggio. Esse sono:

Forza (FO)	Rappresenta non solo la forza fisica del personaggio, ma anche la capacità di controllarla e di dosarla. Si usa ad esempio per attaccare in mischia. Inoltre condiziona la capacità del personaggio di trasportare oggetti pesanti.
Agilità (AG)	Rappresenta la capacità del personaggio di compiere movimenti rapidi e coordinati. Si usa principalmente per attaccare con armi a distanza.
Costituzione (CO)	Rappresenta la conformazione fisica del personaggio. Condiziona la capacità di resistere a sforzi fisici prolungati, di sopportare le ferite e le malattie.
Intelligenza (IN)	Rappresenta la memoria, la capacità di capire e di fare ragionamenti complessi, di apprendere e di insegnare nozioni. Condiziona la capacità del personaggio di utilizzare la magia.

Sensibilità (SE)	Rappresenta la saggezza, il buon senso, la capacità di percepire e capire i significati non immediati delle cose, di entrare in profonda empatia.
Reattività (RE)	Rappresenta la capacità di pensare ed agire rapidamente. Condiziona azioni come il cavalcare, rubare o disattivare trappole.
Carisma (CA)	Rappresenta come gli altri vedano il personaggio. Condiziona l'influenza all'interno del gruppo e le capacità diplomatiche del personaggio.

Assegnazione delle caratteristiche

Le caratteristiche servono per i tiri di simulazione (chiamati TDS) che regola ogni meccanica di gioco.

Alla creazione del personaggio, il giocatore assegna ad ogni caratteristica un valore tra quelli disponibili, che sono i seguenti:

[6] [7] [8] [9] [10] [11] [12]

Più avanti vedremo che questi valori sono la base al quale aggiungere (o sottrarre) i modificatori dati dalla razza e dalla competenza.

Vediamo adesso qualche esempio di caratteristiche con i valori appena assegnati (e dunque senza considerare i malus ed i bonus che vedremo più avanti):

Ad esempio, un “guerriero” probabilmente sceglierà queste caratteristiche (o simili):

Forza (FO)	12
Agilità (AG)	6
Costituzione (CO)	11
Intelligenza (IN)	7
Sensibilità (SE)	8
Reattività (RE)	10
Carisma (CA)	9

Un “mago”, invece, potrebbe preferire assegnare i valori in questo modo:

Forza (FO)	6
Agilità (AG)	7
Costituzione (CO)	8
Intelligenza (IN)	12
Sensibilità (SE)	11
Reattività (RE)	10
Carisma (CA)	9

Competenza

Il valore base delle caratteristiche viene alterato dalla razza e dalla competenza: la prima indica una differente distribuzione delle statistiche data dalle differenze fisiche tra le varie razze che popolano la vostra ambientazione, la seconda indica un’inclinazione particolare del personaggio, che lo distingue dagli altri.

Il personaggio può avere una particolare dote in una caratteristica ed essere meno incline in un’altra. Ciò comporta la possibilità di assegnare un modificatore di +1 ad una caratteristica e conseguentemente -1 ad un’altra. È possibile decidere di non dare nessuna competenza al vostro personaggio.

La competenza non può portare il valore di una caratteristica sopra il 13 (considerando anche i modificatori dati dalla razza) e sotto il 5.

Per semplicità si consiglia di scegliere come gestire la competenza dopo aver considerato i bonus dati dalla razza. Questi verranno mostrati nella prossima sezione.

Immaginiamo che il guerriero preso come esempio precedentemente sia molto incline alla forza bruta (+1 a FO) ma meno carismatico (-1 a CA). Le sue caratteristiche quindi diventano:

Forza (FO)	13
Agilità (AG)	6
Costituzione (CO)	11
Intelligenza (IN)	7
Sensibilità (SE)	8
Reattività (RE)	10
Carisma (CA)	8

3.1.2 Razze

Il sistema di razze che vi proponiamo è completamente aperto in modo che non sia vincolato all'ambientazione. In base all'ambientazione che si utilizza si può identificare una razza in uno dei seguenti insiemi. Considerate quindi i modificatori del gruppo del quale la razza scelta fa parte.

Razze intelligenti	FO: -1	IN: +1
Razze acquatiche	CO: -1	RE: +1
Razze alte ed agili	AG: +1	CO: -1
Razze forti e goffe	FO: +1	RE: -1
Razze piccole	FO: -1	AG: +1
Razze umane	AG: -1	CA: +1
Razze stupide e forti	FO: +1	IN: -1

3.1.3 Allineamenti

Altra parte importante della creazione personaggio è la scelta di un allineamento, gli allineamenti sono un elemento principalmente narrativo che serve per rendere più "reale" il vostro personaggio.

Ogni allineamento è caratterizzato da dei principi basilari, che lasciano ampio spazio allo sviluppo di una personalità individuale. Si tratta quindi di un elemento che servirà per definire il comportamento di un personaggio davanti ai dilemmi morali nei quali si imbatte nel corso della sua carriera.

Legale	Gli avventurieri di questo allineamento credono fermamente nella legge e nell'ordine, nella verità e nella giustizia. Lottano per far trionfare il bene sulla malvagità e sulla menzogna. Un paladino che mette in gioco la propria vita per difendere i suoi compagni senza chiedere loro niente in cambio è un esempio perfetto di avventuriero legale.
Neutrale	I personaggi Neutrali (la variante più comune) vivono, più o meno inconsapevolmente, nel sottile equilibrio tra il bene e il male. Per questo motivo, a seconda dei casi, compiono sia gesti eroici che riprovevoli. Vivono, per essere più chiari, secondo la popolare massima "il fine giustifica i mezzi". Un buon esempio di un personaggio neutrale è un ladro che non si fa scrupoli per rubare un oggetto al mercante, ma che è disposto a mettere a repentaglio la propria vita per salvare un amico da una trappola mortale.
Caotico	Gli avventurieri caotici sono diametralmente opposti a quelli legali. Sono profondamente malvagi e spesso antepongono, egoisticamente, i loro interessi e il loro benessere a tutto e a tutti. Non si fermano davanti a niente per portare a termine i loro piani. Non ci si può fidare di loro. Credono fermamente che sia giusto avvantaggiarsi di ogni opportunità che si presenti e molti di loro sono convinti che gli eventi si susseguano in modo caotico, che non esista un ordine prestabilito per essi. Un mago necromante ossessionato dal desiderio e dal potere è un perfetto esempio di questo allineamento.

3.1.4 Abilità e specializzazioni iniziali

Alla creazione del personaggio, il giocatore può assegnare liberamente 12 punti abilità, con l'unico vincolo di non mettere più di 4 punti per ogni abilità.

La lista delle abilità e il loro funzionamento è descritto nel dettaglio nella prossima sezione di questo manuale.

4 Punti vita e mana

Nella scheda personaggio sono presenti dei valori che non abbiamo ancora trattato approfonditamente, che danno una chiara (seppur sommaria) rappresentazione delle condizioni in cui si trova un personaggio.

4.1 Punti vita

Probabilmente sono il valore al quale presterete più attenzione poiché è il discriminante tra la vita e la morte del personaggio stesso. Il numero massimo di punti vita di un personaggio è pari a: “*Costituzione*” + livello abilità “*Salute*” + modificatori dati da talenti, specializzazioni ed oggetti. Per ciò che riguarda il valore attuale, dipende. Se siete stati feriti da un’arma, il valore sarà verosimilmente più basso del massimale; nella sezione “Combattimento” il calcolo dei danni è trattato nel dettaglio. Anche per le magie il calcolo dei danni è equivalente, le uniche differenze nascono dal fatto che si può provare a resistere ai danni di una magia e in alcuni le armature si comportano in modo leggermente differente; nella sezione relativa comunque è tutto spiegato, non preoccupatevi. Il nostro obiettivo è di definire le regole principali relative ai punti vita, alle ferite e alla morte.

4.1.1 Perdita di punti vita

Finché i punti vita rimangono sopra allo zero va quasi tutto bene. Perché quasi? E abbastanza intuitivo: le ferite. Saranno proprio queste la preoccupazione che dovrete avere quando affrontate in duello qualcuno: i duelli all’ultimo sangue sono piuttosto rari, essi infatti violano ogni buonsenso e principio di conservazione. Molto più probabile è che i duelli siano al primo sangue, ma questa riflessione si applica più spesso di quanto crediate.

Nota per i master

Vi invito a non trasformare gli incontri casuali che i vostri giocatori potrebbero avere con banditi o animali (anche loro apprezzano la vita) in scontri all’ultimo sangue dove il vincitore è l’ultimo a essere rimasto in piedi. Salvo rari casi, non ha senso che questa cosa avvenga: nessun brigante, dopo aver capito che l’avversario è troppo forte per lui, continuerebbe ad affrontarlo. In particolar modo dopo averne avuto una prova tangibile: ferite più o meno gravi.

Terminata questo breve (ma secondo me doverosa) introduzione, possiamo parlare di come funzionano le **ferite**: Se un attacco qualsiasi, infligge al personaggio un ammontare di danni pari o superiore alla metà dei suoi punti vita, questo rimarrà ferito. La gravità della ferita dipende dal tipo di attacco e da quanto il valore ha superato la soglia. La ferita in questione può anche essere qualcosa di superiore a un taglio, come la rottura di un arto o la sua mutilazione.

Quando i punti vita raggiungono lo 0, il personaggio sviene (talenti o altre eccezioni possono invalidare questa regola). Il personaggio ha ferite diffuse e non stabilizzate, se non verrà curato entro breve tempo, la sua morte sarà certa. Un personaggio svenuto a causa della perdita di punti vita potrà essere ucciso senza problemi, sferrandogli colpi mortali senza difficoltà addizionale e senza considerare i danni (non è rilevante la quantità di attacchi poiché il bersaglio non ha modo di ribellarsi).

La **morte** di un personaggio non avviene quando i suoi punti vita precipitano a 0, ma quando i suoi punti vita raggiungono il valore negativo pari al valore dell’abilità “*Salute*”. Se il personaggio subisce un ammontare di danni tale da mandarlo direttamente sotto a quel valore, la morte sarà istantanea (quindi senza svenimento e possibilità di guarigioni successive). Esempio: Un personaggio che abbia l’abilità “*Salute*” al 7, al raggiungimento di -7 punti vita morirà.

4.1.2 Recuperare punti vita

I punti vita possono essere recuperati in molti modi differenti: il modo più comune è tramite pozioni, unguenti o erbe curative, ma è possibile anche sfruttare magie o altri modi a discrezione del master.

4.2 Punti mana

I punti mana sono la “risorsa” che viene utilizzata per provare a lanciare una magia.

Il valore dei punti mana (massimi) di un giocatore è pari a: “Sensibilità” + modificatori dati da talenti, specializzazioni ed oggetti.

Una magia può portare il valore dei punti mana a 0, ma non sotto. Se un personaggio si trovasse ad avere 0 punti mana disponibili, sverrebbe. Le regole dello svenimento sono simili a quelle relative allo svenimento a causa della perdita di punti vita, ma in questo caso non sono presenti ferite che devono essere stabilizzate, quindi il personaggio non è in pericolo di vita.

I punti mana possono essere recuperati meditando, utilizzando particolari oggetti o grazie a dei talenti.

Poiché un personaggio svenuto non è in grado di meditare, starà al master decidere quando egli sarà in grado di riprendersi (tipicamente facendo passare del tempo, ma potrebbe essere richiesto un intervento di altro tipo, come la somministrazione di pozioni o erbe).

5 Conoscenze

Un personaggio nel corso della sua vita apprende nozioni e conoscenze; Il loro utilizzo ha all'interno del gioco una forte componente narrativa, per questo motivo si è scelto di non definire una o più abilità a riguardo e di lasciarle quindi slegate dai sistemi basati sul tiro del dado. Sono stati individuati 4 livelli differenti per rappresentare l'effettiva competenza di un personaggio per ogni argomento.

- Assenti: il personaggio non ha conoscenze nell'argomento.
- Discrete: il personaggio possiede delle conoscenze rudimentali dell'argomento che gli permettono di districarsi nelle situazioni più comuni in cui sono richieste.
- Buone: il personaggio è abbastanza competente sull'argomento, pur non essendo un esperto.
- Ottime: il personaggio un esperto sull'argomento, salvo rare eccezioni, è sempre in grado di sfruttare le sue conoscenze quando sono necessarie.

Per chiarire al meglio questa divisione considerate questo esempio relativo alle conoscenze geografiche:

- Assenti: il personaggio non conosce la geografia della regione, uscito dalla sua città non conosce i luoghi di interesse e punti di riferimento della regione.
- Discrete: il personaggio conosce i punti di riferimento e luoghi di interesse più importanti della regione.
- Buone: il personaggio conosce la maggior parte dei punti d'interesse e di riferimento della regione, non avendo conoscenza solamente per quelli situati nei luoghi più remoti.
- Ottime: il personaggio conosce perfettamente la geografia della regione, riuscendo a riconoscere tutti i punti di interesse e di riferimento che trova.

Le competenze possedute ai livelli indicati devono servire come linea guida poiché dipendono fortemente dall'ambientazione e in generale dal modo in cui ogni master vuole gestire la propria campagna.

Tipi di conoscenza

Per quello che riguarda un'ambientazione di stampo fantasy classico, possono essere individuate le seguenti aree di conoscenza:

- Geografiche: Racchiude l'insieme delle nozioni legate agli elementi naturali, punti di interesse e di riferimento come fiumi, montagne o costruzioni note.
- Storiche e culturali: Sono le conoscenze degli avvenimenti storici più importanti per la storia delle maggiori civiltà e della loro influenza nell'arte e architettura.
- Magiche: Il sapere di stampo magico che può essere compreso anche da un non utilizzatore della magia. La possibilità di riconoscere un incantesimo ascoltando la formula magica o riconoscendo la gestualità a esso legata, è parte di queste conoscenze.
- Araldica: La storia, effigi, segni e motti delle casate e regni presenti.
- Linguistiche: Sono tutte le conoscenze legate all'apprendimento di una o più lingue diverse da quella parlata comunemente dal personaggio.
- Religiose: Sono le conoscenze legate all'aspetto teologico, alle varie religioni presenti, ai riti e simboli che le contraddistinguono.
- Sopravvivenza: Sono le conoscenze legate alla vita dell'avventuriero, come individuare fonti di cibo o acqua o saper costruire un accampamento.

Migliorare le proprie conoscenze

Le conoscenze di un personaggio possono derivare dal suo background o migliorate nel corso dell'avventura tramite lo studio o altre esperienze. Le modalità sono stabilite dal master di volta in volta.

6 Il Tiro di Simulazione

Il Tiro di Simulazione, abbreviato TDS, è il sistema che viene utilizzato in questo manuale per stabilire la riuscita di ogni azione *non banale*. Per azione banale si intende ogni azione talmente semplice che si assume che il personaggio non possa sbagliare, se eseguita in condizioni normali. Alcuni esempi di azioni banali possono essere: *passeggiare, raccogliere oggetti*.

Ovvamente possono essere presenti variabili che alterino le possibilità di riuscita delle azioni banali, in questi casi (stabiliti dal master), sarà necessario eseguire un TDS per conoscere l'esito.

Come funziona il TDS

Il giocatore spiega al master cosa vorrebbe che il suo personaggio facesse in una determinata situazione. Il master stabilisce quindi una difficoltà associata all'azione in questione. Le difficoltà variano tra 0 e 10, con 10 la difficoltà massima.

In alcuni casi la difficoltà non viene stabilita dal master, ma è implicita nella situazione: colpire un personaggio con abilità *evitare* pari a 4 e la specializzazione *leggiadro* all'1, avrà difficoltà pari a 5 + i modificatori dati dall'arma dell'attaccante (e altri modificatori dati dalla situazione).

Noterete però che in questo manuale sono presenti azioni con difficoltà superiore al 10. Questo nasce dal fatto che si tratta di azioni decisamente fuori dal comune, come manipolare il tempo o rendere praticamente invisibili trappole o altri trabocchetti: azioni di questo genere superano la concezione di difficoltà massima pari a 10 a causa dell'unicità dell'azione in oggetto.

Un altro caso in cui il personaggio può dover eseguire azioni con difficoltà superiore al 10 è dato dalla presenza di modificatori alla difficoltà che gli rendono più complessa l'azione.

Il giocatore tira 3D6 e somma al risultato la difficoltà e i modificatori relativi: se il valore ottenuto è inferiore alla somma tra l'abilità utilizzata e la caratteristica a cui fa riferimento (ovvero la caratteristica associata all'abilità stessa), l'azione ha avuto successo, altrimenti l'azione è fallita.

In altre parole (se preferite), considerate la somma tra:

Valore statistica di riferimento + Valore abilità + modificatori - difficoltà.

Il valore ottenuto tirando 3D6 deve quindi essere inferiore al risultato ottenuto.

Vanno inoltre specificate due casistiche particolari:

- Un risultato con i 3D6 pari a **6 6 6** è considerato fallimento automatico, indipendentemente dalle caratteristiche e dalla difficoltà.
- Un risultato con i 3D6 pari a **1 1 1** è considerato successo automatico, indipendentemente dalle caratteristiche e dalla difficoltà.

6.1 Prova contrapposta

Esiste inoltre un altro tipo di simulazione chiamato "Prova Contrapposta": Si utilizza per tutte le azioni che servono per misurarsi con un'altra creatura in una specifica abilità (*esempio: una sfida a braccio di ferro*).

Tutti i personaggi coinvolti nella "Prova Contrapposta" tireranno 3D6 e sommeranno al risultato ottenuto la caratteristica su cui si basa la prova e, se esiste, l'abilità più adatta (tornando all'esempio del braccio di ferro: La caratteristica "Forza" e l'abilità "Mani Nude").

Chi otterrà il risultato più alto vincerà la prova contrapposta (nel caso di pareggio il master potrà decidere di fare ritirare i dadi o di considerare la prova risolta in parità, senza dunque un vero vincitore o un perdente).

7 Abilità e talenti

Questo manuale utilizza un sistema di abilità e specializzazioni per la costruzione del proprio personaggio: l'abilità e il suo punteggio indicano la capacità del personaggio di svolgere un'azione, mentre la specializzazione indica in quale attività specifica il personaggio sia più ferrato.

7.1 Migliorare le proprie abilità

Per alzare il livello delle proprie abilità vengono utilizzati i punti esperienza assegnati dal master al termine di una o più sessioni.

Per aumentare di un livello una propria abilità è necessario spendere tanti punti esperienza pari al livello che si vuole raggiungere.

Per portare l'abilità "Armi a una mano" dal livello 4 al 5, sarà necessario spendere 5 punti esperienza. Conseguentemente per portarla dal livello 5 al livello 7 sarà necessario spendere 13 punti esperienza (6+7).

Quando si desidera apprendere una nuova abilità (ovvero portarla dal valore 0 all'1) è necessario inoltre superare un TDS a difficoltà 1 sull'abilità che si intende imparare oltre a spendere 1 punto esperienza. Il master potrebbe far ignorare il TDS purché il personaggio abbia svolto un'azione legata all'abilità da apprendere.

Per imparare ad utilizzare armi a una mano, è necessario spendere un punto esperienza superare un TDS su "Armi ad una mano". In caso di riuscita si ottiene l'abilità all'1.

7.2 Specializzazioni e Talent

Ogni abilità ha diverse specializzazioni e talenti; le specializzazioni migliorano un determinato utilizzo dell'abilità, il talento offre dei bonus superiori.

Le specializzazioni sono divise in due livelli ciascuna, i bonus ottenuti con il livello 1 di una specializzazione non vengono persi ottenendo il livello 2, ma si sommano. I talenti invece non hanno livelli, ma possono essere ottenuti solamente avendo una specializzazione al livello 2 o due specializzazioni all'1.

In termini generali, il livello 1 della specializzazione indica che il personaggio conosce i rudimenti per svolgere una specifica azione, il livello 2 indica una competenza superiore alla media.

Non possedere una specializzazione non implica il non poter svolgere l'azione relativa (a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione dell'abilità), ma non si avranno a disposizione i bonus.

Anche se non è esplicitamente indicato, i talenti sono riferiti solamente ad azioni relative all'oggetto o abilità con la quale il talento è stato ottenuto: il talento "Presa di ferro" relativo ad "Armi a una mano", impedisce di essere disarmati quando si usa un'arma a una mano; non impedisce di essere disarmati usando un altro tipo di arma (per esempio, un arco o una lancia).

Si ottengono in totale 3 punti da assegnare alle specializzazioni o talenti dell'abilità portandola dallo 0 al 10:

- il primo punto si guadagna ottenendo l'abilità stessa (portandola quindi dallo 0 all'1);
- il secondo punto si ottiene portandola al 6;
- il terzo punto si ottiene portandola al 10.

I punti specializzazione ottenuti in un'abilità possono essere spesi solamente nelle specializzazioni o talenti relativi a quell'abilità.

Conseguentemente, per ogni abilità al 10, sarà possibile avere una delle seguenti:

- una specializzazione al 2 e un talento;
- una specializzazione al 2 e una seconda specializzazione all'1;
- due specializzazioni all'1 e un talento.
- tre specializzazioni all'1.

I punti Specializzazione devono essere investiti all'ottenimento del punto stesso, non possono essere accumulati.

Non è possibile riassegnare le specializzazioni o talenti (a meno che il master non ve lo permetta a seguito di eventi specifici).

7.3 Lista abilità e talenti

In questa sezione sono elencate tutte le abilità con relative specializzazioni e talenti. Sotto al nome dell'abilità è indicata la caratteristica di riferimento. Se un'abilità è indicata come *Passiva* significa non viene usata per i TDS su di essa, ma fornisce bonus al personaggio. Per queste abilità viene comunque indicata la statistica più appropriata, per permettere al master di dotarle di un uso attivo.

È segnata la descrizione dell'abilità, in alcuni casi sono presenti degli esempi d'uso per le abilità meno intuitive. Le specializzazioni e i talenti sono indicati sotto a ogni abilità, le specializzazioni sono distinte nei due livelli che si possono ottenere.

7.3.1 Abilità da combattimento

Armi a distanza

Agilità

Questa abilità si utilizza per colpire i nemici con armi da distanza come archi, balestre o giavellotti.

Specializzazioni		
<i>Archi</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Balestre</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Armi da lancio</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
Talent		
<i>Disarmare</i>	Il personaggio può disarmare un bersaglio colpito con armi a distanza.	
<i>Punte Acuminate</i>	Il personaggio ignora ogni armatura con grado di protezione pari o inferiore a 2 se utilizza armi a distanza.	
<i>Cambio Rapido</i>	Passare dall'utilizzo di armi a distanza a quelle per il corpo a corpo (e viceversa) non richiede di perdere un turno di combattimento.	
<i>Armi Pesanti</i>	Il personaggio non ha difficoltà addizionale (data dall'arma) se utilizza un'arma pesante a distanza.	
<i>Esperto</i>	Per personaggio nessuna arma da distanza (che fa parte delle specializzazioni di questa abilità) è considerata come arma improvvisata.	

Armi a due mani

Forza

Questa abilità si utilizza per colpire i nemici in combattimento con armi a due mani come Spadoni, Martelli, Asce.

Specializzazioni		
<i>Spadoni</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Martelli o Mazze</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Asce</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
Talenti		
<i>Presa di ferro</i>	Il personaggio non può essere disarmato quando utilizza armi a due mani.	
<i>Colpire alle mani</i>	Il personaggio ignora ogni armatura con grado di protezione pari o inferiore a 2 se utilizza armi a distanza.	
<i>Danneggia armatura</i>	Se si infliggono più di 8 danni a un bersaglio (calcolati prima della riduzione data dall'armatura) utilizzando armi a due mani, l'armatura presente sulla zona colpita abbassa il suo livello di protezione di 1 punto (permanentemente).	
<i>Attacco roteante</i>	Il personaggio ha la possibilità di infliggere la metà dei danni, colpendo però tutti i bersagli che lo circondano (e che possono essere colpiti dalla sua arma), alleati inclusi. Per colpire verrà utilizzata la difficoltà più alta data dai bersagli, il danno viene calcolato una singola volta e ridotto dalle eventuali protezioni di ciascun bersaglio. Utilizzabile solo quando il personaggio utilizza armi a due mani.	
<i>Esperto</i>	Per personaggio nessuna arma a due mani (che fa parte delle specializzazioni di questa abilità) è considerata come arma improvvisata.	

Armi a una mano

Forza

Questa abilità si utilizza per colpire i nemici in combattimento con armi bianche a una mano come spade, pugnali e mazze.

Specializzazioni		
<i>Spade</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Pugnali o Daghe</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Asce</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Mazze e martelli (a una mano)</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
Talenti		
<i>Presa di ferro</i>	Il personaggio non può essere disarmato quando utilizza armi a una mano.	
<i>Colpire alle mani</i>	Il personaggio ignora ogni armatura con grado di protezione pari o inferiore a 2 se utilizza armi a distanza.	
<i>Attacco furtivo</i>	Se il personaggio attacca un bersaglio con un'arma leggera a una mano quando è nascosto, ha un bonus di -3 alla difficoltà per colpirlo.	
<i>Armi gemelle</i>	DA FARE	
<i>Esperto</i>	Per personaggio nessuna arma a una mano (che fa parte delle specializzazioni di questa abilità) è considerata come arma improvvisata.	

Armi ad asta

Agilità

Questa abilità si utilizza per colpire i nemici in combattimento con armi ad asta come Lance, Alabarde, Picche.

Specializzazioni		
<i>Lance o Picche</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Alabarde</i>	1	Questo tipo di arma non è più considerata come arma improvvisata.
	2	Il personaggio ha ottenuto una buona maestria con questo tipo di armi, avendo un modificatore di -1 alla difficoltà.
Talenti		
<i>Presa di ferro</i>	Il personaggio non può essere disarmato quando utilizza armi ad asta.	
<i>Affondo letale</i>	Il personaggio ignora ogni armatura con grado di protezione pari o inferiore a 3 quando utilizza armi ad asta.	
<i>Disarcionare</i>	Attaccando un bersaglio a cavallo utilizzando armi ad asta si ha la possibilità di disarcionarlo, infliggendogli i danni di un normale attacco più quelli della caduta.	
<i>Sanguinamento</i>	Colpire un bersaglio in un punto scoperto dall'armatura con un'arma ad asta gli causerà ferite profonde. Subisce 1 danno ogni turno finché la ferita non viene curata.	
<i>Esperto</i>	Per personaggio nessuna arma ad asta (che fa parte delle specializzazioni di questa abilità) è considerata come arma improvvisata.	

Arte della guerra

Forza - Passiva

Questa abilità passiva permette di aumentare i danni inflitti con le armi da mischiaio. Ogni tre punti investiti in questa abilità si ha modificatore di +1 danni in combattimento corpo a corpo quando si utilizza un'arma da mischia (o a mani nude con l'apposita specializzazione).

Specializzazioni		
<i>Armi leggere</i>	1	Modificatore di +1 danni utilizzando armi da mischia leggere.
	2	Modificatore di +1 danni utilizzando armi leggere.
<i>Armi medie</i>	1	Modificatore di +1 danni utilizzando armi da mischia medie.
	2	Modificatore di +1 danni utilizzando armi medie.
<i>Armi pesanti</i>	1	Modificatore di +1 danni utilizzando armi da mischia pesanti.
	2	Modificatore di +1 danni utilizzando armi pesanti.
<i>Mani nude</i>	1	I modificatori ai danni di arte della guerra vengono applicati anche quando si combatte a mani nude..
	2	Modificatore di +1 danni combattendo a mani nude.
Talenti		
<i>Furia cieca</i>	Se il personaggio attacca un bersaglio con un'arma da mischia pesante e non indossa armatura, ha un modificatore di +3 danni.	
<i>Attacco a sorpresa</i>	Se il personaggio attacca un bersaglio con un'arma da mischia non pesante quando è nascosto, ha un modificatore di +2 danni.	
<i>Brutalità</i>	Il personaggio ha un modificatore di +2 danni se colpisce il bersaglio in un punto non protetto dall'armatura.	
<i>Guerriero esperto</i>	Il personaggio ha un modificatore di +1 danni quando utilizza armi da mischia medie.	
<i>Pugile</i>	Il personaggio ha un modificatore di +2 danni se combatte a mani nude.	

Evitare

Reattività - Passiva

Condiziona l'*evasione* del personaggio. Ogni due punti investiti in quest'abilità si ottiene un modificatore di +1 all'evasione.

Specializzazioni		
<i>Leggiadro</i>	1	Modificatore di +1 all'evasione.
	2	Modificatore di +1 all'evasione.
<i>Statico</i>	1	Modificatore di -1 all'evasione.
	2	Danni subiti in combattimento ridotti di 1.
Talenti		
<i>Evasivo</i>	Il personaggio ottiene un modificatore di +3 all'evasione.	
<i>Estremamente fortunato</i>	Se il personaggio è stato colpito in un combattimento, tira un D6. Con un risultato pari a 6 potrà ignorare l'attacco.	
<i>Corazzato</i>	Il personaggio non può essere colpito in zone critiche (punteggio pari a 5 sul tipo per determinare la direzione del colpo), ma ottiene un modificatore di -5 all'evasione.	
<i>Re delle risse</i>	Il personaggio ottiene un bonus di +1 all'evasione per ogni avversario che si trova in combattimento (corpo a corpo) con lui.	

Mani nude

Forza

Questa abilità si utilizza per colpire i nemici il corpo a corpo senza utilizzare un'arma.

Specializzazioni		
<i>Colpi forti</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di +1 ai danni inflitti combattendo a mani nude.
	2	Il personaggio ha un modificatore di +1 ai danni inflitti combattendo a mani nude.
<i>Colpi precisi</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà combattendo a mani nude.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà combattendo a mani nude.
Talenti		
<i>Colpire alle mani</i>	Se il bersaglio dell'attacco viene disarmato, subisce anche i danni di un normale attacco (conta come attacco alle braccia).	
<i>Picchiatore preciso</i>	Il personaggio può scegliere dove colpire quando attacca a mani nude (tra Gambe, Busto, Braccia, Testa).	
<i>Scudiero</i>	Il modificatore di -2 danni quando una delle due mani è impegnata è ridotto a -1.	
<i>Signore delle risse</i>	Il personaggio ottiene un modificatore di -1 alla difficoltà per colpire per ogni avversario che si trova in combattimento (corpo a corpo) con lui.	

Parare

Forza

Questa abilità permette di parare i colpi subito utilizzando uno scudo.

Specializzazioni		
<i>Scudi leggeri</i>	1	Modificatore di -1 alla difficoltà per parare utilizzando scudi leggeri.
	2	Modificatore di -1 alla difficoltà per parare utilizzando scudi leggeri.
<i>Scudi medi</i>	1	Modificatore di -1 alla difficoltà per parare utilizzando scudi medi.
	2	La protezione offerta da uno scudo medio ha un modificatore di +1.
<i>Scudi pesanti</i>	1	La protezione offerta da uno scudo pesante ha un modificatore di +1.
	2	La protezione offerta da uno scudo pesante ha un modificatore di +1.
Talenti		
<i>Guardiano</i>	Modificatore di -2 alla difficoltà per parare. Il personaggio ha un modificatore di -2 danni inflitti con armi e magie.	
<i>Protettore</i>	Il personaggio può parare un attacco non magico rivolto a un bersaglio al suo fianco senza difficoltà addizionale.	
<i>Contrattacco</i>	Il personaggio ha un modificatore di +1 danni contro un bersaglio dopo aver parato un suo attacco.	
<i>Difensore</i>	Il personaggio non subisce i malus dati dall'utilizzo di uno scudo pesante.	

Precisione

Passiva - Agilità

Questa abilità permette di aumentare i danni inflitti con le armi a distanza. Ogni tre punti investiti in questa abilità si ha un modificatore di +1 danno utilizzando questo tipo di armi.

Specializzazioni		
<i>Armi leggere</i>	1	Modificatore di +1 danni utilizzando armi a distanza leggere.
	2	Modificatore di +1 danni utilizzando armi leggere.
<i>Armi medie</i>	1	Modificatore di +1 danni utilizzando armi a distanza medie.
	2	Modificatore di +1 danni utilizzando armi medie.
<i>Armi pesanti</i>	1	Modificatore di +1 danni utilizzando armi a distanza pesanti.
	2	Modificatore di +1 danni utilizzando armi pesanti.
Talenti		
<i>Tiratore leggero</i>	Se il personaggio non indossa armatura quando attacca un bersaglio con un'arma a distanza, ha un modificatore di +2 danni.	
<i>Tiratore a cavallo</i>	Il personaggio può utilizzare armi a distanza mentre è a cavallo senza difficoltà extra.	
<i>Tiratore scelto</i>	Il personaggio ha un modificatore di +2 danni se colpisce il bersaglio con un'arma a distanza in un punto non protetto dall'armatura.	
<i>Colpi efficaci</i>	Il personaggio ha un modificatore di +1 danno quando utilizza armi a distanza.	

Salute

Passiva - Costituzione

Questa abilità aumenta il numero di punti vita massimi a disposizione del giocatore. Ogni due punti investiti in quest'abilità il massimale dei propri punti vita aumenta di 1.

Specializzazioni		
<i>Resistenza migliorata</i>	1	Massimale dei propri punti vita aumentato ulteriormente di 1.
	2	Massimale dei propri punti vita aumentato ulteriormente di 2.
<i>Pelle spessa</i>	1	Massimale dei propri punti vita aumentato ulteriormente di 1.
	2	Danni subiti ridotti di 1.
Talenti		
<i>Fisico bestiale</i>	Massimale dei propri punti vita aumentato ulteriormente di 3.	
<i>Ottima resistenza al dolore</i>	Il personaggio ha una soglia del dolore così alta che è in grado di resistere allo svenimento quando sembra praticamente impossibile. Un personaggio con questo talento non sverrà se i suoi punti vita dovessero scendere a 0 o meno di zero a causa di un attacco fisico. Conseguentemente però tutte le azioni che il personaggio deve svolgere hanno un modificatore di +2 alla difficoltà. Questo talento non previene la morte.	
<i>Ottima resistenza al veleno</i>	Massimale dei propri punti vita aumentato ulteriormente di 1. Il personaggio riduce i danni subiti da ogni veleno non letale di 1.	

7.3.2 Abilità legate alla magia

Meditare *Sensibilità*

Questa abilità riduce il costo in mana di ogni magia di un ammontare pari al livello di questa abilità (il costo minimo raggiungibile da una magia è comunque fissato a 1). Il personaggio può scegliere di cadere in trance (non potendo quindi svolgere nessuna azione) per recuperare 1 punto mana per ogni ora di meditazione. Non è possibile recuperare punti mana indossando un'armatura pesante.

Specializzazioni		
<i>Meditazione migliorata</i>	1	+2 punti mana recuperati ogni ora durante la meditazione.
	2	+3 punti mana recuperati ogni ora durante la meditazione.
<i>Concentrazione assoluta</i>	1	Il personaggio può recuperare punti mana indossando un'armatura pesante.
	2	+2 punti mana recuperati ogni ora durante la meditazione.
Talenti		
<i>Ascetismo</i>	+5 punti mana recuperati ogni ora durante la meditazione.	
<i>Comunione con l'energia</i>	Il personaggio recupera 2 punti mana ogni ora.	
<i>Riserva di mana</i>	Il personaggio ha il massimale dei punti mana aumentato di 4.	
<i>Magia insanguinata</i>	Il personaggio può scegliere di pagare il costo in mana di una magia con i punti vita anziché con il mana. Non è possibile pagare parte del costo della magia con i punti mana e il rimanente con i punti vita. Non è possibile pagare in punti vita il costo di una magia che ha come effetto quello di restituire punti vita. Questo costo non potrà far scendere i punti vita sotto zero.	

Resistenza magica *Sensibilità*

Questa abilità permette al personaggio di provare a resistere a una magia che lo bersaglia. In caso di successo potrà ridurre l'efficacia o i danni subiti. Le specializzazioni sono riferite ai diversi comportamenti che il personaggio può adottare contro magie offensive o non offensive. La spiegazione approfondita sul funzionamento è nella sezione dedicata alla magia.

Specializzazioni		
<i>Magie offensive</i>	1	Il personaggio riduce di 1 i danni subiti dalle magie offensive.
	2	Il personaggio riduce di 1 i danni subiti dalle magie offensive.
<i>Magie non offensive</i>	1	La difficoltà per lanciare una magia non offensiva contro il personaggio ha un modificatore di +1
	2	La difficoltà per lanciare una magia non offensiva contro il personaggio ha un modificatore di +1
Talenti		
<i>Immunità magica</i>	Il personaggio è immune a tutte le magie aventi difficoltà di lancio pari o inferiore a 3.	
<i>Invisibile all'occhio magico</i>	Il personaggio rende invisibile la sua aura magica, per questo motivo non può essere individuato grazie ad essa.	
<i>Immune ai condizionamenti</i>	Il personaggio è immune a ogni forma di condizionamento. Su di lui le maledizioni e benedizioni non avranno effetto.	
<i>Refrattario alle maledizioni</i>	Il personaggio riduce ulteriormente gli effetti negativi delle magie non offensive di un round.	

Stregoneria di attacco

Intelligenza

Questa abilità è utilizzata dal personaggio per lanciare stregonerie mirate infliggere danni ai bersagli o a incrementare i danni inflitti con un'arma.

Specializzazioni		
<i>Distruzione</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Distruzione con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Distruzione con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Distruzione il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
<i>Incantamento</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Incantamento con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Incantamento con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Incantamento il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
Talent		
<i>Follia</i>	Le stregonerie di Distruzione del personaggio infliggono 3 danni in più. Se il personaggio fallisce il TDS per lanciare una stregoneria di Distruzione, subisce 4 danni (non possono essere ridotti dall'armatura).	
<i>Fretta</i>	Le stregonerie di Distruzione del personaggio hanno un modificatore di -2 alla difficoltà per essere lanciate, ma possono essere <i>annullate</i> con un modificatore di -2 alla difficoltà.	
<i>Enfasi</i>	Quando il personaggio attacca con un'arma incantata ha un modificatore di -1 alla difficoltà.	
<i>Colpo concatenato</i>	Le stregonerie di Distruzione del personaggio propagano parte del loro effetto anche a coloro che sono vicini. Esse infatti infliggono 2 danni a tutti i coloro entro dieci metri dal bersaglio. Se il bersaglio della stregoneria muore, coloro subiranno invece 4 danni. Ciascun bersaglio riduce il danno in base ai propri modificatori.	

Stregoneria di controllo

Intelligenza

Questa abilità è utilizzata dal personaggio per lanciare stregonerie mirate a negare il lancio di altre magie oppure per ostacolare i movimenti di un bersaglio.

Specializzazioni		
<i>Blocco</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Blocco con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Blocco con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Blocco il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
<i>Antimagia</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Antimagia con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Antimagia con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Antimagia il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
Talenti		
<i>Magia silenziosa</i>	Il personaggio occulta il modo in cui utilizza le Stregonerie di Controllo, rendendo estremamente difficile capire quando le utilizzi.	
<i>Aura di annientamento</i>	Tutti coloro che si trovano entro 30 metri dal personaggio hanno un modificatore di +2 alla difficoltà per lanciare ogni magia.	
<i>Beffa</i>	Se il personaggio <i>annulla</i> con successo una magia, colui che ha utilizzato quella magia perde 2 punti vita.	
<i>Incatenare</i>	Le Stregonerie di Blocco del personaggio durano il doppio dei round.	

Stregoneria della materia

Intelligenza

Questa abilità è utilizzata dal personaggio per lanciare stregonerie mirate ad alterare sè stesso o gli elementi naturali che lo circondano.

Specializzazioni		
<i>Alterazione</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Alterazione con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Alterazione con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Alterazione il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anzichè 1D4.
<i>Metamorfosi</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Metamorfosi con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Metamorfosi con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Metamorfosi il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anzichè 1D4.
Talenti		
<i>Lunga distanza</i>	Il personaggio può lanciare le Stregonerie di Alterazione al doppio della gittata.	
<i>Cangiante</i>	Le Stregonerie di Metamorfosi lanciate dal personaggio durano 1 round in più.	
<i>Maestro degli elementi</i>	Le Stregonerie di Alterazione lanciate dal personaggio durano il doppio.	
<i>Manipolazione superiore</i>	Le stregonerie della Materia del personaggio hanno un modificatore di -1 alla difficoltà per essere lanciate.	

Stregoneria della mente

Intelligenza

Questa abilità è utilizzata dal personaggio per lanciare stregonerie mirate a creare illusioni o a manipolare le emozioni dei propri bersagli.

Specializzazioni		
<i>Illusionismo</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Illusionismo con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Illusionismo con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Illusionismo il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
<i>Condizionamento</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Condizionamento con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Condizionamento con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Condizionamento il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
Talenti		
<i>Ingannatore</i>	Le illusioni costruite dal personaggio hanno un modificatore di +2 alla difficoltà per essere smascherate.	
<i>Illusioni resistenti</i>	Le stregonerie di Illusionismo utilizzate dal personaggio hanno una durata minima pari a 5 minuti.	
<i>Emozioni profonde</i>	Le stregonerie di Condizionamento utilizzate dal personaggio hanno una durata raddoppiata.	
<i>Impulso</i>	I bersagli condizionati dalle stregonerie del personaggio manifestano maggiormente le loro reazioni.	

Stregoneria della vita

Intelligenza

Questa abilità è utilizzata dal personaggio per lanciare stregonerie mirate a curare i propri bersagli o evocare delle creature alleate.

Specializzazioni		
<i>Guarigione</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Guarigione con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Guarigione con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Guarigione il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
<i>Evocazione</i>	1	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Evocazione con un grado massimo pari a 6.
	2	Il personaggio può utilizzare le stregonerie di Evocazione con un grado massimo pari a 10. Per le stregonerie di Evocazione il personaggio utilizza 1D6 per determinare la potenza anziché 1D4.
Talenti		
<i>Guarigione eccessiva</i>	Quando il personaggio utilizza la stregoneria di guarigione per guarire uno o più personaggi, se il valore della cura dovesse portare l'ammontare di punti vita sopra al valore massimo, converti la cura in eccesso in uno scudo magico (segue le regole degli scudi della stregoneria della vita).	
<i>Guarigione perfetta</i>	Le stregonerie di Guarigione del personaggio non possono essere annullate.	
<i>Maestro evocatore</i>	Le evocazioni del personaggio durano 1 round in più.	
<i>Vibrosensi</i>	Il personaggio può vedere e sentire tramite gli occhi e orecchie (o organi di senso affini) delle sue evocazioni.	

Tessimagic Intelligenza

Questa abilità viene utilizzata per lanciare gli incanti di "Arte della Sapienza", "Arte della Fede" e "Arte della Morte". Le specializzazioni regolano quali incanti possono essere utilizzati in base al livello del cerchio.

Specializzazioni		
<i>Sapienza</i>	1	Il personaggio può utilizzare gli incanti di "Arte della sapienza" fino al terzo cerchio.
	2	Il personaggio può utilizzare gli incanti di "Arte della sapienza" fino al sesto cerchio.
<i>Fede</i>	1	Il personaggio può utilizzare gli incanti di "Arte della fede" fino al secondo cerchio.
	2	Il personaggio può utilizzare gli incanti di "Arte della fede" fino al quinto cerchio.
<i>Morte</i>	1	Il personaggio può utilizzare gli incanti di "Arte della morte" fino al secondo cerchio.
	2	Il personaggio può utilizzare gli incanti di "Arte della morte" fino al quinto cerchio.
Talenti		
<i>Magie Instabili</i>	Gli incanti che infliggono danno del personaggio infliggono inoltre la metà del danno (il valore della magia, calcolato una sola volta) anche a tutti i bersagli vicini. Ciascun bersaglio riduce il danno in base ai propri modificatori.	
<i>Sovraccarico</i>	Gli incanti del personaggio hanno un modificatore di -3 alla difficoltà per essere lanciati. In caso di fallimento nel lancio di un incanto, il personaggio perde per il mese successivo 1 punto in Intelligenza.	
<i>Durata aumentata</i>	Il personaggio può aumentare di 1 la difficoltà necessaria lanciare un incanto non istantaneo per aumentarne la durata di 1 round.	
<i>Pazienza</i>	Il personaggio può attendere un round addizionale tra il momento in cui si prepara a lanciare un incanto e quando questa viene effettivamente lanciato. Se lo fa e riesce a lanciarlo con successo, quell'incanto non può essere <i>annullato</i> . Essere colpiti tra il turno di la preparazione dell'incanto e il lancio effettivo causerà il fallimento automatico nel lancio.	

7.3.3 Abilità miscellanee

Acrobazia *Reattività*

Questa abilità viene usata dal personaggio per tutte le azioni atletiche che richiedono delle buone capacità fisiche. Si tratta quindi di attività come arrampicarsi, marciare, nuotare e correre. Anche cavalcare ricade in questa attività.

Specializzazioni		
<i>Marciare e Correre</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS quando deve compiere scatti o camminare per lunghe distanze.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS quando deve compiere scatti o camminare per lunghe distanze.
<i>Nuotare</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS per nuotare.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS per nuotare.
<i>Arrampicarsi</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS su per arrampicarsi.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS su per arrampicarsi.
<i>Cavalcare</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS per cavalcare.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS per cavalcare.
Talenti		
<i>Istinto</i>	Se il personaggio subisce un modificatore alla difficoltà nei TDS su "Acrobazia" compreso tra 1 e 3 (inclusi) a causa del terreno accidentato, ignora quel modificatore.	
<i>Allenamento</i>	Il personaggio ha un'ottima capacità fisica, resistendo più a lungo della media allo sforzo fisico. L'aumento della difficoltà a causa della fatica è sensibilmente ridotto.	
<i>Fisico eccezionale</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS su <i>Acrobazia</i> .	
<i>Cavallerizzo provetto</i>	Il personaggio ha un ottimo controllo del cavallo, quindi disarcionarlo diventa estremamente difficile. Egli è anche in grado di calmare la sua cavalcatura con maggior facilità.	
<i>Caduta morbida</i>	Il personaggio può cadere da un'altezza pari o inferiore a 5 metri senza subire danni. Anche cadendo da altezze superiori subirà sempre meno danni della norma.	

Convincere

Carisma

Questa abilità viene usata dal personaggio per tutte le azioni atletiche che richiedono delle buone capacità fisiche. Si tratta quindi di attività come arrampicarsi, marciare, nuotare e correre. Anche cavalcare ricade in questa attività.

Specializzazioni		
<i>Persuadere</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà quando prova a persuadere un qualcuno.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà quando prova a persuadere un qualcuno.
<i>Incutere timore</i>	1	Se utilizzata per spaventare, ottieni un modificatore di -1 alla difficoltà ogni due punti di “Costituzione” sopra al 10.
	2	Se utilizzata per spaventare, ottieni invece un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni punto di “Costituzione” sopra al 10.
<i>Comandante</i>	1	Il personaggio non si tira indietro quando si tratta di motivare i propri compagni. Utilizzare la propria leadership per motivare i propri compagni ha un modificatore di -1 alla difficoltà.
	2	Quando il personaggio utilizza la propria leadership per motivare i propri compagni ha un modificatore di -1 alla difficoltà.
Talenti		
<i>Mercanteggiare</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà quando prova a condurre una trattativa.	
<i>Seduzione</i>	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà quando utilizza le proprie abilità di seduzione su qualcuno.	
<i>Terrore</i>	Questo talento raddoppia il modificatore alla difficoltà dato dalla specializzazione “Incutere timore”.	
<i>Dialettica</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà quando prova a convincere un'altra persona di un qualcosa.	
<i>Alle armi</i>	Il personaggio infonde la sua foga negli alleati, conferendo a sé stesso e a loro un modificatore di -3 alla difficoltà per i tiri su “Acrobazia” per cavalcare o marciare durante una carica.	

Domare animali

Sensibilità

Questa abilità permette al personaggio di domare un animale o una creatura. Questo potrebbe permettergli di stringere un legame con essa e di averlo come compagno animale.

Specializzazioni		
<i>Intuizione</i>	1	Il personaggio osservando l'animale o creatura può capire la sua dieta (carnivoro/erbivoro/onnivoro).
	2	Il personaggio osservando l'animale o creatura può intuire cosa stia provando (paura/tranquillità/ecc).
<i>Fiducia</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per domare un animale o creatura già conosciuta.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà su ogni tiro per domare un animale o creatura.
<i>Simpatia</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà su ogni tiro per domare un animale o creatura.
	2	Il personaggio è in grado di familiarizzare più velocemente con una creatura. Il tempo per domarela diminuisce
Talenti		
<i>Empatia</i>	Il personaggio è in grado di domare una creatura molto più velocemente della norma.	
<i>Calma</i>	Il personaggio può calmare un <i>animale</i> inferocito senza fare alcun tiro. L'animale non sarà però domato.	
<i>Creature risolte</i>	Le creature domate dal personaggio sono immuni a tutte le magie di condizionamento mentale.	
<i>Domatore esperto</i>	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà quando prova a domare una creatura	

Erboristeria *Sensibilità*

Questa abilità permette al personaggio di cercare o coltivare erbe, piante e funghi.

Specializzazioni		
<i>Effetti curativi</i>	1	Il personaggio dedica particolare attenzione allo studio e alla conoscenza di erbe, piante o funghi con proprietà curative. La ricerca selettiva di questo tipo di piante ha un modificatore di -1 alla difficoltà.
	2	Il personaggio conosce a tal punto i tipi di piante aventi effetti curativi che la difficoltà per coltivarle ha un modificatore di -2.
<i>Effetti velenosi</i>	1	Il personaggio dedica particolare attenzione allo studio e alla conoscenza di erbe, piante o funghi con proprietà velenose. La ricerca selettiva di questo tipo di piante ha un modificatore di -1 alla difficoltà.
	2	Il personaggio conosce a tal punto i tipi di piante aventi effetti velenosi che la difficoltà per coltivarle ha un modificatore di -1.
<i>Piante commestibili</i>	1	Il personaggio dedica particolare attenzione allo studio e alla conoscenza di erbe, piante o funghi commestibili. La ricerca selettiva di questo tipo di piante ha un modificatore di -1 alla difficoltà.
	2	Il personaggio conosce a tal punto i tipi di piante commestibili che la difficoltà per coltivarle ha un modificatore di -3.
Talenti		
<i>Farmacista</i>	Le pozioni curative prodotte dal personaggio sono più efficaci; ogni pozione di questo tipo permette a chi la beve di recuperare un punto vita addizionale.	
<i>Avvelenatore</i>	I veleni preparati dal personaggio sono più difficili da individuare. Egli ha inoltre sviluppato una discreta resistenza ai veleni, per questo motivo riduce i danni subiti da ogni veleno non letale di 1.	
<i>Crescita rigogliosa</i>	Il personaggio nel coltivare dedica una cura maniacale ai dettagli, facendo crescere la pianta più rigogliosa (e aumentando quindi le risorse ottenute da essa).	
<i>Cercare erbe</i>	Il personaggio ha una vasta conoscenza di molti tipi di erbe e li riconosce con facilità. Il personaggio ha un modificatore alla difficoltà di -3 per Cercare erbe.	

Malaffare

Reattività

Questa abilità gestisce tutte le attività disoneste che il personaggio può compiere: per esempio viene usata per scassinare serrature, sottrarre un oggetto senza essere notato o barare al gioco d'azzardo. Il valore di difficoltà dipende dalla situazione dal tipo di serratura da scassinare o dalle dimensioni dell'oggetto che si intende rubare).

Specializzazioni		
<i>Scassinare</i>	1	Il personaggio può provare a riconoscere il tipo di serratura e stimare la difficoltà necessaria per aprirla.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per provare a scassinare una serratura.
<i>Borseggiare</i>	1	Il personaggio può provare a riconoscere il tipo di oggetti contenuto in tasche, fodere, borselli, ecc e stimare la difficoltà necessaria per sottrarli.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per provare a rubare un oggetto.
<i>Gioco d'azzardo</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per provare a barare al gioco d'azzardo.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per provare a barare al gioco d'azzardo.
Talenti		
<i>Ricettatore</i>	Il personaggio può provare a capire con maggior accuratezza il valore degli oggetti. Ha inoltre un modificatore di -1 alla difficoltà nei tiri su <i>Convincere</i> se prova a vendere un oggetto.	
<i>Azzardopatia</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nei tiri su <i>Convincere</i> se prova a convincere qualcuno a giocare d'azzardo con lui. Ha anche un ulteriore modificatore di -1 alla difficoltà per provare a barare al gioco d'azzardo.	
<i>Mercato nero</i>	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà quando prova a ottenere informazioni relative a eventuali commerci illeciti presenti in città.	
<i>Rapidità di mano</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS su Malaffare.	

Medicina *Sensibilità*

Questa abilità permette al personaggio di curare un ferito. Il tipo di medicazione necessaria determina la difficoltà e le risorse necessarie.

Specializzazioni		
<i>Medicina da campo</i>	1	Il personaggio è abituato all'uso di strumenti non ottimali per la cura delle ferite (purché siano utilizzabili per lo scopo). Il personaggio non subisce malus se utilizza strumenti di questo tipo.
	2	Il personaggio impiega meno tempo per curare una ferita.
<i>Cure approfondite</i>	1	Il personaggio ha ottime capacità di diagnosi, ottiene quindi un modificatore di -2 alla difficoltà per ogni TDS su "Medicina" mirato al riconoscimento di ferite, avvelenamenti o malattie di un soggetto umanoide.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nei TDS su "Medicina" per curare e stabilizzare le ferite di un soggetto umanoide.
<i>Veterinaria</i>	1	Il personaggio conosce l'anatomia degli animali e creature più comuni: ottiene quindi un modificatore di -2 alla difficoltà per ogni TDS su "Medicina" mirato al riconoscimento di ferite, avvelenamenti o malattie di un animale o creatura non umanoide.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nei TDS su "Medicina" per curare le ferite di un animale o creatura non umanoide.
Talenti		
<i>Antropologia forense</i>	Studiando un corpo morto, per il personaggio è possibile provare a capire le cause del decesso più probabili.	
<i>Primo soccorso</i>	Il personaggio ha le competenze necessarie per non far morire una persona ferita gravemente. Potendo disporre di sufficiente tempo e concentrazione, è in grado di stabilizzare un soggetto senza eseguire alcun TDS. Questa operazione non fa recuperare punti vita, ma permette al paziente di sopravvivere.	
<i>Diagnosi</i>	Il personaggio esaminando una persona infetta o avvelenata, può riconoscere il tipo di infezione o veleno che l'ha colpita.	
<i>Cura rapida</i>	Il personaggio ha la possibilità di spendere il suo turno (anche durante un combattimento) per curare un alleato con cui è a contatto senza eseguire un TDS. Se lo fa, l'alleato recupera 2 punti vita.	

Navigazione *Intelligenza*

Questa abilità indica quanto il personaggio sia in grado di governare una barca di medie e piccole dimensioni. Azioni come: seguire una rotta, spiegare all'equipaggio come svolgere semplici azioni (come *ammainare le vele*) ricadono in questa abilità.

Specializzazioni		
<i>Governare la Nave</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per governare la nave in modo da mantenere correttamente la rotta.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà per governare la nave in modo da mantenere correttamente la rotta.
<i>Scegliere la Rotta</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per scegliere la rotta corretta per evitare i pericoli.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per scegliere la rotta corretta per evitare i pericoli.
<i>Gestire la ciurma</i>	1	Coloro che ricevono le indicazioni dal personaggio, hanno un modificatore di -1 alla difficoltà per i TDS su "Navigare".
	2	Coloro che ricevono le indicazioni dal personaggio, hanno un modificatore di -1 alla difficoltà per i TDS su "Navigare".
Talenti		
<i>Avanti tutta</i>	Le rotte identificate dal personaggio saranno le più rapide possibile. Egli è inoltre in grado di spingere l'imbarcazione al suo massimo ottenendo una velocità di crociera fuori dal comune.	
<i>Razionamento</i>	Il personaggio è esperto della vita a bordo, sa come gestire al meglio le provviste di cibo e acqua. Inoltre la raccolta di cibo a bordo della nave (pescare o raccogliere alghe) è facilitata.	
<i>Navigare nella tempesta</i>	Il personaggio sa riconoscere il clima e i suoi cambiamenti con facilità. Anche se sorpreso da una tempesta improvvisa sa come gestire l'imbarcazione e minimizza i danni che possono essere subiti.	
<i>Conoscenza strutturale</i>	Il personaggio conosce estremamente bene l'imbarcazione. Ogni tentativo di ripararla, se fatto sotto la sua supervisione, ha un modificatore di -3 alla difficoltà.	

Occultarsi

Reattività

Questa abilità permette al personaggio di nascondersi o muoversi silenziosamente rendendone molto più difficile l'individuazione. La difficoltà dipende dalla situazione.

Specializzazioni		
<i>Muoversi furtivamente</i>	1	Il personaggio è estremamente silenzioso quando si muove; provare ad ascoltarlo mentre si muove furtivamente ha un modificatore di +1 alla difficoltà.
	2	Quando il personaggio si muove furtivamente non produce rumori addizionali a causa dell'armatura.
<i>Nascondersi</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà quando prova a nascondersi.
	2	Il personaggio può coprire il proprio odore sfruttando elementi a lui vicini. Provare a individuarlo ha un modificatore di +1 alla difficoltà.
<i>Incognito</i>	1	Se il personaggio utilizza questa abilità per fingersi un'altra persona, ha un modificatore di -1 alla difficoltà per i TDS basati su “ <i>Convincere</i> ” gli altri sulla sua identità.
	2	Il personaggio sfrutta al meglio le sue capacità oratorie e di prestidigitazione quando qualcuno prova a perquisirlo. Trovare un oggetto o arma piccola nascosti tra i vestiti avrà un modificatore di +2 alla difficoltà.
Talenti		
<i>Mimetismo</i>	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà quando prova a nascondersi in un ambiente naturale.	
<i>Senza tracce</i>	Quando si muove furtivamente, il personaggio non lascia tracce di alcun tipo.	
<i>Adattamento</i>	Il personaggio impara in modo estremamente veloce come adattare il proprio modo di comportarsi e parlare per immergersi perfettamente nell'ambiente in cui si trova. Quando è in incognito non attira l'attenzione e gli altri non sospettano della sua identità.	

Percezione *Sensibilità*

Questa azione permette al personaggio di cogliere dettagli, comprendere al meglio le situazioni che lo circondano utilizzando i propri sensi.

Specializzazioni		
<i>Fisionomista</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per cercare una persona in una folla.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per cercare una persona in una folla.
<i>Cinesica</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per provare a capire le intenzioni di una persona.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per provare a capire le intenzioni di una persona.
<i>Attenzione ai particolari</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per cercare piccoli dettagli in un ambiente.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per cercare piccoli dettagli in un ambiente.
Talenti		
<i>Fiuto superiore alla norma</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per cercare delle tracce.	
<i>Vista superiore alla norma</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per osservare.	
<i>Udito superiore alla norma</i>	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà se utilizza <i>Percezione</i> per ascoltare.	

Schivare

Reattività

Questa abilità permette al personaggio di provare a schivare tutto ciò che non lo bersaglia direttamente. Viene quindi utilizzata per definire se il personaggio venga colpito da una trappola, da un oggetto in caduta o da una freccia scagliata contro il suo gruppo (ma non indirizzata direttamente a lui). In caso di riuscita, l'effetto dato dall'aver schivato la minaccia sarà stabilito dal master in base alla situazione.

Specializzazioni		
<i>Prontezza</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS su Schivare.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per ogni TDS su Schivare.
<i>Per un pelo</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà per ogni TDS su Schivare quando prova a evitare le conseguenze date dall'aver fatto scattare una trappola.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 ai danni subiti dalle trappole.
Talenti		
<i>Evasivo</i>	Il personaggio ottiene un modificatore di -2 alla difficoltà per ogni TDS su Schivare.	
<i>Estremamente fortunato</i>	Se il personaggio ha fallito un TDS su Schivare, tira un D6. Con un risultato pari a 6 il tiro verrà considerato come superato.	
<i>Leggerezza</i>	Se il personaggio non indossa pezzi di armatura media o pesante, ha un modificatore di -2 ai danni subiti dalle trappole.	
<i>Limitare i danni</i>	Se il personaggio fallisce un TDS su Schivare, può scegliere su quale parte del corpo subire gli effetti.	

Seguire tracce

Intelligenza

Questa abilità permette al personaggio, una volta individuate delle tracce, di seguirle. Alternativamente, può essere usata per provare a capire quale sia l'origine delle tracce stesse.

Specializzazioni		
<i>Tracce Animali</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -2 alla difficoltà nel riconoscere tracce di animali a lui noti.
	2	Rinvenute le tracce, il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per capire quanto le tracce siano recenti, identificare con maggior precisione il tipo di creatura (se la conosce).
<i>Tracce Umane</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nel riconoscere tracce appartenenti a un soggetto umanoide.
	2	Rinvenute le tracce, il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per capire quanto le tracce siano recenti, identificare con una buona precisione il peso di chi le ha lasciate e capire (se possibile) come sia equipaggiato.
<i>Segugio</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nel seguire le tracce.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nel seguire le tracce.
Talenti		
<i>Scaltrezza</i>	Il personaggio conosce i trucchi per depistare gli inseguitori, per lui sarà molto più difficile essere ingannato.	
<i>Tracce Persistenti</i>	Il personaggio è in grado seguire le tracce del suo bersaglio anche in condizioni avverse. Se subisce un modificatore alla difficoltà nei TDS su "Seguire tracce" compreso tra 1 e 4 (inclusi) a causa di condizioni sfavorevoli, ignora quel modificatore.	
<i>Indagine</i>	Se il personaggio vedendo un'insieme di tracce prova a ricostruire gli eventi che le hanno causate, ha un modificatore di -2 alla difficoltà.	
<i>Identificazione</i>	Se il personaggio prova a riconoscere le caratteristiche fisiche e il tipo di creatura/personaggio che ha lasciato delle tracce ha un modificatore di -3 alla difficoltà.	

Utilizzare trappole

Reattività

Questa abilità è utilizzata per tutte le azioni legate al posizionamento e sabotaggio di trappole. Permette infatti di costruire, posizionare, occultare, individuare e disinnescare una trappola. Le regole specifiche sono segnate nell'apposita sezione del manuale.

Specializzazioni		
<i>Costruire trappole</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nel costruire e posizionare una trappola.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nel costruire e posizionare una trappola.
<i>Occultare trappole</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nel nascondere una trappola alla vista.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nel nascondere una trappola alla vista.
<i>Individuare trappole</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nell'individuare trappole in un ambiente.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà nell'individuare trappole in un ambiente.
<i>Disattivare trappole</i>	1	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per disattivare una trappola.
	2	Il personaggio ha un modificatore di -1 alla difficoltà per disattivare una trappola.
Talenti		
<i>Meccanismi complicati</i>	Le trappole costruite dal personaggio possono essere disattivate con difficoltà pari a: Livello trappola + 2.	
<i>Improvvisare</i>	Il personaggio trova più facilmente materiali adatti a nascondere una trappola.	
<i>Delicatezza</i>	Fallire un tiro per provare a disattivare una trappola, non causerà mai l'innesco della trappola stessa.	
<i>Artificiere</i>	Il personaggio è esperto nel trovare e disattivare trappole. Ha un modificatore di -1 alla difficoltà per individuarle e disattivarle.	

8 Combattimento

In questo capitolo tratteremo le regole che gestiscono lo scontro tra due o più personaggi. In questa sezione verrà considerato uno scontro generico, senza specificare se l'attaccante utilizzi un'arma a distanza o da corpo a corpo. Le regole specifiche che differenziano i due casi verranno trattate successivamente.

8.1 Iniziativa

Prima di considerare i vari attacchi, è necessario considerare l'ordine con i quali i personaggi svolgeranno le loro azioni.

Per farlo ogni personaggio coinvolto nello scontro tira un D6. Somma a questo risultato il valore della propria “*Reattività*” e tutti i modificatori relativi all'iniziativa. Le azioni seguono l'ordine dei risultati ottenuti, dal più alto al più basso. In alcune situazioni il master potrebbe decidere di ignorare l'iniziativa e stabilire arbitrariamente l'ordine di esecuzione delle azioni.

8.2 Fasi del combattimento

Il combattimento si svolge in questo modo:

1. L'attaccante dichiara il suo bersaglio.
2. Il difensore dichiara la sua intenzione di *parare* il colpo (se può vedere l'attacco in arrivo) o utilizzare una magia di *protezione*.
3. Se prova a parare o a lanciare una magia, il difensore esegue un TSD per verificare se riesce nell'intento.
4. L'attaccante prova a colpire il bersaglio eseguendo un TDS.
5. Se l'attacco è andato a segno, si tira 1D6 per stabilire dove l'attacco abbia colpito.
6. Vengono calcolati i danni.

Ovviamente se un'azione fallisse, anche quelle successive verrebbero influenzate (se l'attaccante non riesce a colpire, il tiro per verificare la posizione e il conto dei danni possono di significato).

Se il difensore risponderà all'attacco, le azioni sopra enunciate verranno ripetute (ovviamente invertendo i ruoli di attaccante e difensore). Vediamo ora nel dettaglio le fasi precedentemente enunciate per capirne il funzionamento.

8.3 Dichiarazione dell'attacco

Sebbene il termine possa far immaginare situazioni in cui il personaggio dichiara a voce alta cosa intende fare, non si intende questo. Banalmente il giocatore deve comunicare al master cosa il suo personaggio intenda fare e come, in modo che si possano conoscere e stabilire i parametri di difficoltà necessari per le fasi successive.

8.4 Dichiarazione delle intenzioni difensive

Come per la dichiarazione dell'attacco, anche in questo caso si tratta di comunicare al master come il proprio personaggio intende reagire all'azione offensiva (se vuole farlo). Ovviamente potrebbe essere necessario che il personaggio sia consapevole dell'azione rivolta contro di lui: un attacco alle spalle difficilmente potrà essere parato con prontezza, o comunque potrebbe avere dei modificatori addizionali per la riuscita dell'azione.

Difendere un alleato

In questa fase è anche possibile per un personaggio provare a usare gli strumenti in suo possesso per difendere l'alleato vittima dell'attacco. Anche in questo caso la fattibilità dell'azione ed eventuali modificatori alla difficoltà verranno stabiliti dal master.

8.5 Esecuzione dell'azione difensiva

Nel caso in cui si intenda parare con uno scudo l'attacco, il difensore deve eseguire un TDS su “*Parare*”. La difficoltà è pari a: *Valore dell'abilità che l'attaccante userà per colpire più eventuali modificatori*. In caso di successo il difensore otterrà una riduzione dei danni migliorata dalla presenza dello scudo.

Nel caso in cui il difensore voglia utilizzare una magia, il TDS avrà una difficoltà pari a quella di lancio della magia più eventuali modificatori.

In caso di fallimento nella parata o nel lancio della magia, l'attaccante avrà un modificatore di -2 alla difficoltà nel colpire con l'arma il personaggio. Questo a causa del fatto che il difensore ha “sacrificato” parte della sua mobilità per preparare la sua difesa.

8.6 Esecuzione dell'azione offensiva

L'attaccante esegue un TDS per provare a colpire il suo bersaglio. Se possibile, l'attaccante può scegliere eseguire un *attacco mirato* per colpire il bersaglio in una posizione precisa (tra: testa, braccia, busto e gambe). Se lo fa, subisce un modificatore di +1 alla difficoltà per colpire.

La difficoltà è pari a: *difficoltà nel colpire il difensore (determinata dall'abilità evitare, specializzazioni e talenti relativi ed eventuali oggetti pesanti indossati) + modificatori alla difficoltà nel colpire dell'attaccante*. In caso di insuccesso l'attacco sarà fallito e il master ne determinerà le conseguenze.

8.7 Determinare dove il bersaglio sia stato colpito

Se l'attaccante non ha scelto la posizione in cui colpire il bersaglio, dopo che l'attacco è andato a segno, il giocatore attaccante tira 1D6. Il risultato del tiro stabilisce dove il personaggio in difesa sia stato colpito:

1	Gambe	Il bersaglio è stato colpito alle gambe, nel calcolo dei danni verrà considerata la protezione relativa (Schinieri).
2	Busto	Il bersaglio è stato colpito al busto, nel calcolo dei danni verrà considerata la protezione relativa (Corazza).
3	Braccia	Il bersaglio è stato colpito alle braccia, nel calcolo dei danni verrà considerata la protezione relativa (Bracciali e Guanti).
4	Testa	Il bersaglio è stato colpito alla testa, nel calcolo dei danni verrà considerata la protezione relativa (Elmo).
5	Zona non protetta	Il bersaglio è stato colpito in un punto scoperto dall'armatura: i danni subiti dal difensore non vengono ridotti dalla protezione offerta dall'equipaggiamento. Anche un'eventuale parata sarà ignorata. Eventuali talenti possono ridefinire queste casistica.
6	Disarmato	Il bersaglio è stato colpito direttamente sull'arma, facendola cadere. Il difensore non subisce danni in seguito al disarmo. Non è possibile disarmare con le armi a distanza (in caso di uscita del 6 sul tiro, considerate il colpo come inflitto alle <i>braccia</i>). Eventuali talenti possono ridefinire queste casistica. Se il bersaglio non può essere disarmato a causa di talenti o effetti particolari dell'arma, non vengono applicati danni nè l'effetto di disarmo.

8.8 Calcolo dei danni

Dopo aver stabilito la zona colpita, si procede al calcolo dei danni subiti dal difensore, che sono pari a: *Dado relativo all'arma + modificatori attaccante - (armatura della parte colpita difensore + modificatori difensore + bonus scudo (se si è parato con successo l'attacco))*

I tipi di dado da considerare dipendentemente dall'arma sono indicati nella sessione equipaggiamento

8.9 Esempio di un turno combattimento

Per chiarire ciò che stato appena illustrato e recuperare anche dei concetti espressi nei capitoli precedenti, verrà proposto un esempio di un turno di combattimento. I protagonisti di questa azione sono Valon (il giocatore che lo muove è G), Savra (il giocatore che la muove è A) e un combattente ostile (mosso dal *master* “ M ”).

Korr solleva e agita la sua mazza chiodata, puntando Valon.

M: "G, Korr ti sta attaccando, che fai?"

G: "Provo a parare con lo scudo"

A: "Io provo a lanciare l'incantesimo *Protezione*"

M: "Tiriamo i dadi, la difficoltà per parare è pari all'abilità *Armi a due mani* di Korr, ovvero 4, la difficoltà per lanciare è pari a 8. Avete entrambi un +1 alla difficoltà perché siete stati colti di sorpresa"

Vengono lanciati i dadi:

- TDS di Valon per parare: $13 \text{ "Forza"} + 8 \text{ "Parare"} - (4 \text{ difficoltà per parare} + 1 \text{ modificatore perché Valon utilizza uno scudo pesante} + 1 \text{ modificatore dato dal master}) - 12 \text{ (Risultato del lancio di } 3d6) = 3$ **La parata ha avuto successo.**
- TDS di Savra per lanciare la magia: $13 \text{ "Intelligenza"} + 7 \text{ "Tessimagic"} - (8 \text{ difficoltà di lancio della magia} + 1 \text{ modificatore dato dal master}) - 15 \text{ (Risultato del lancio di } 3d6) = -4$ **Il lancio della magia non ha avuto successo.**

M: "La parata è riuscita, ma il lancio della magia è fallito; controlliamo se Korr è riuscito a colpirti. Hai 5 in "*Evitare*" che ti sarebbero una difficoltà pari a 2 per essere colpito, hai però la specializzazione "*Statico*" all'1 che ti dà un -1 alla difficoltà. Vieni quindi colpito con difficoltà base pari a 1. Korr ha un'arma pesante, che gli dà un +1 addizionale alla difficoltà per colpire"

- TDS di Korr per colpire: $12 \text{ "Forza"} + 4 \text{ "Armi a due mani"} - (2 \text{ difficoltà totale per colpire Valon}) - 11 \text{ (Risultato del lancio di } 3d6) = 5$ **Il colpo è andato a segno.**

Si controlla quindi la posizione dove Valon è stato colpito; Si lancia un D6.

2: Colpito al petto.

M: "Ti ha colpito al petto, hai una riduzione danni pari a 4 per ciò che riguarda l'armatura, hai inoltre un'ulteriore riduzione di 4 danni grazie allo scudo e la specializzazione "*Utilizzo scudi pesanti*" all'1 che ti dà un'ulteriore riduzione di 1 danno". Korr ha l'abilità "*Arte della guerra*" pari a 6 che gli fornisce 3 danni bonus, ha inoltre la specializzazione "*Armi pesanti*" a 2 che gli fornisce un modificatore di +2 al danno se usa armi pesanti."

Si calcolano i danni subiti da Valon; Si lancia un D10 ed esce come risultato 6.

6: Valon subisce quindi $6+3+2 - (4+4+1) = 3$ danni.

9 Equipaggiamento

9.1 Equipaggiamento

Per equipaggiamento si intende ogni oggetto che deve essere indossato dal personaggio per far sì che il suo effetto sia sfruttato.

9.1.1 Tipologie di equipaggiamento

In base alla loro funzione, esistono tre tipi possibili di equipaggiamento che un personaggio può utilizzare:

Protezioni

In questa categoria ricadono gli oggetti che hanno come scopo principale quello di ridurre i danni subiti dal personaggio. Si tratta delle parti di armatura e degli scudi. In particolare si differenziano in:

Elmo	Protezione della testa.
Corazza	Protezione del busto.
Schinieri	Protezione delle gambe.
Bracciali e Guanti	Protezione delle braccia e mani.
Scudo	Una protezione aggiuntiva che consente al personaggio di <i>parare</i> un attacco subito.

Armi

Questa è la categoria degli oggetti che hanno come obiettivo quello di infliggere danni. Nella maggior parte dei casi il personaggio potrà utilizzare un'arma alla volta. Un personaggio può quindi equipaggiare:

Arma bianca a una mano e scudo.
Coppia di armi bianche.
Arma bianca a due mani.
Arma da distanza (occupa entrambe le mani).

Chiaramente è anche possibile tenere una o entrambe le mani libere.

Vestiti e monili

Il personaggio può indossare più oggetti di quelli segnati nella sezione equipaggiamento della scheda: un esempio sono monili e vestiti. Non vengono fornite indicazioni sul numero massimo di monili (collane, anelli ecc) e vestiti utilizzabili, in questo caso sarà compito del master decidere come gestirli.

9.1.2 Tipi di oggetti

Le armi e le protezioni posseggono caratteristiche differenti tra loro, in particolare per ogni categoria si possono individuare tre tipologie di oggetti differenti.

Per ogni categoria sono indicate le caratteristiche medie. Ogni oggetto può infatti variare le sue statistiche in base alla condizione di usura, a come è stato costruito ed eventuali incantamenti o maledizioni impresse sull'oggetto stesso.

Oggetto leggero : ricadono sotto questa categoria gli oggetti facilmente trasportabili grazie alle dimensioni contenute e un peso ridotto. Alcuni esempi sono:

- Armi corte come pugnali, daghe, gladi;
- Armi a distanza come archi corti o balestre leggere;
- Armature in cuoio;
- Scudi piccoli (tipicamente in legno e cuoio).

Oggetti Leggeri - Caratteristiche	
Arma leggera	D6 danni Modificatore +0 alla difficoltà nel colpire con l'arma
Armatura leggera	+1 di riduzione danni
Scudo leggero	+2 di riduzione danni

Oggetto medio : questa categoria comprende gli oggetti che offrono prestazioni migliori del corrispettivo leggero (maggiore protezione o danni) a discapito della trasportabilità. Alcuni esempi sono:

- Armi più ingombranti (ma non a due mani) come spade, mazze;
- Armi a distanza come archi lunghi o balestre di medie dimensioni;
- Armature come la cotta di maglia;
- Scudi di buone dimensioni (tipicamente in metallo).

Oggetti Medi - Caratteristiche	
Arma media	D8 danni Modificatore +1 alla difficoltà nel colpire con l'arma
Armatura media	+2 di riduzione danni
Scudo medio	+3 di riduzione danni

Oggetto pesante : questa categoria comprende gli oggetti più scomodi da trasportare e da utilizzare, ma che sono in grado di offrire ottime difese e capacità di infliggere danni. Alcuni esempi sono:

- Armi a due mani come spadoni, martelli, asce;
- Armi a distanza come le balestre di grandi dimensioni;
- Armature a piastre;
- Scudi di grandi dimensioni.

Oggetti Pesanti - Caratteristiche	
Arma pesante	D10 danni Modificatore +2 alla difficoltà nel colpire con l'arma
Armatura pesante	+4 di riduzione danni
Scudo pesante	+4 di riduzione danni Modificatore +1 alla difficoltà per parare

Gli oggetti pesanti offrono una protezione e capacità di infliggere danni superiore rispetto a quelli leggeri o medi ma il loro uso limita i movimenti del personaggio:

Il personaggio ha un -1 in *evasione* per ogni protezione pesante indossata.

Per esempio, un personaggio che utilizzi un'armatura pesante completa (per un totale di 4 oggetti) e un'arma a due mani pesante, avrà un modificatore di -4 all'evasione dato dall'armatura.

9.1.3 Oggetti ben realizzati o usurati

Un oggetto può essere realizzato in modo particolarmente pregiato utilizzando un materiale migliore o tecniche più ricercate. Conseguentemente le caratteristiche potrebbero migliorare rispetto a quelle base date dalla categoria: un'arma potrebbe avere un bonus migliore ai danni o una difficoltà ridotta nell'utilizzo, un'armatura o scudo potrebbero offrire una miglior protezione o ostacolare meno i movimenti.

Contrariamente, l'usura peggiora le caratteristiche, con il passare del tempo infatti un oggetto diverrà quasi inutilizzabile fino a quando non sarà riparato.

9.1.4 Oggetti rotti

Come già accennato, gli oggetti rotti sono praticamente inutilizzabili.

In questo paragrafo considereremo solamente quelli relativi all'equipaggiamento, per gli oggetti che non ne fanno parte sarà il master a decidere se quell'oggetto sia inservibile o possa ancora essere usato (magari per eventuali proprietà magiche).

- | | |
|-----------------|---|
| Armature | Un'armatura rotta non offre alcun tipo di protezione alla parte che dovrebbe proteggere. |
| Scudi | Uno scudo rotto non può essere usato per parare. |
| Armi | Un'arma rotta può essere usata in combattimento, ma viene considerata come Arma improvvisata. |

9.1.5 Riparare un oggetto

Gli oggetti possono essere riparati da un personaggio che possieda l'abilità adatta (*"Riparare Congegni"* o *"Riparare equipaggiamento"*).

Se l'azione riesce con successo, sarà il master a stabilire quanto la riparazione sia stata efficace, ovvero se l'oggetto sia tornato perfettamente utilizzabile e senza aver perso le proprietà che lo contraddistinguevano oppure se qualcosa sia andato storto. Un oggetto al seguito della riparazione potrebbe risultare più fragile o meno efficace, anche laddove la riparazione sia stata eseguita correttamente.

In caso di fallimento nel tentativo di riparazione, è possibile che l'oggetto sia completamente distrutto, impedendo ogni altro tentativo di riparazione.

9.1.6 Oggetti magici

Si definisce oggetto magico un oggetto che è stato incantato da un mago e grazie a questo procedimento ha ottenuto proprietà magiche.

Possono esistere oggetti che pur avendo proprietà magiche, non sono stati incantati da un mago. Un esempio può essere un artefatto di origine divina. Le regole generali tra oggetti magici e artefatti sono le stesse, ma sono presenti alcune differenze. Le proprietà magiche di un artefatto non possono essere manipolate né rimosse dalla magia di un comune mago.

Un oggetto magico può averne caratteristiche anche molto diverse da quelle base. Un bonus assegnato a un oggetto magico potrebbe essere un +1 alla caratteristica principale (danni bonus nel caso di armi, protezione bonus nel caso di scudi e armature) ed eventualmente un effetto magico. Dipendentemente dalla rarità e dal valore di quell'oggetto, i bonus potrebbero aumentare sensibilmente. Un oggetto potrebbe essere magico ma maledetto, avendo quindi caratteristiche peggiori di quelle base di un oggetto di quel tipo.

9.2 Armi improvvisate

Il generale ogni arma propriamente detta può essere ricondotta a una macro categoria, come evidenziato dalle specializzazioni di utilizzo relative alle varie abilità. Questo discorso non vale però per l'utilizzo di oggetti trovati nello scenario di gioco che non nascono come armi, ma possono essere usati come tali. Un giocatore potrebbe voler utilizzare una pietra per ferire un bersaglio: in questo caso si parla di arma improvvisata. Non esiste una specializzazione in armi improvvisate, ma sarà possibile ricondurre all'abilità grazie al modo in cui vengono utilizzate. Consideriamo i seguenti esempi:

- Pietre, frammenti di vetro e spade corte spezzate possono essere considerate armi a una mano;
- Forconi e vanghe possono essere considerate come armi ad asta;
- Grosse pietre e in generale oggetti ingombranti che richiedono due mani per essere utilizzati possono essere considerati come armi a due mani.
- Oggetti acuminati scagliati contro un bersaglio possono essere considerati come armi a distanza.
- Quando si utilizza un'arma nella quale non si è specializzati, questa verrà contata come arma improvvisata.

Regole per le armi improvvisate:

I talenti e le specializzazioni relativi al combattimento non contano per le armi improvvisate.

Quando si usa un'arma improvvisata si ha un +1 alla difficoltà per colpire.

I modificatori al danno dati da “*Arte della guerra*” e “*Precisione*” non contano per le armi improvvisate.

9.3 Mani nude

Un personaggio potrebbe essere nella condizione di non voler (o poter) utilizzare un'arma. Il combattimento a mani nude differisce da quello con armi sotto alcuni punti di vista.

Se si combatte a mani nude, per calcolare i danni verrà usato un D4, al quale verranno sommati tutti i modificatori.

L'abilità che viene utilizzata per colpire è “*Mani nude*”.

Senza la specializzazione relativa (*Arte della guerra* - *Combattimento a mani nude*), l'abilità “*Arte della guerra*” non fornirà danni bonus.

Se una delle due mani fosse impegnata (per esempio da uno scudo), si avrà un modificatore di -2 al danno (ridotto a -1 con il talento *Mani nude* - *Scudiero*).

9.4 Esempi di effetti magici

Per aiutare il master nella “costruzione” di oggetti magici da rendere disponibili durante l'avventura, viene qua riportata una lista con alcuni effetti di esempio (quindi privati dei parametri) da usare come spunto. Sentitevi liberi di combinare questi effetti (positivi e negativi) e di inventarne di nuovi, in modo da proporre sempre oggetti diversi tra loro. Un ulteriore spunto sugli effetti può derivare dalla lista delle magie presente in questo manuale.

Al fianco di ogni effetti è segnato il tipo di oggetto che meglio si adatta allo stesso. Considerate questa indicazione come una guida, non come un obbligo.

Effetti positivi

Danni aumentati

Non puoi essere disarmato utilizzando quest'arma

Il personaggio vede al buio

Ignora le protezioni

Oggetto molto leggero

Bonus statistiche

Bonus abilità

Resistenza al freddo

Resistenza al fuoco

Permette di muoversi silenziosamente

Acceca l'attaccante se la parata è stata eseguita con successo

Effetti negativi

Aumento dei danni subiti

Perdita permanente di punti vita o mana ogni utilizzo

Perdita permanente di punti vita o mana per ogni TDS fallito

Modificatore negativo statistiche

Modificatore negativo abilità

Difficoltà aumentata ogni utilizzo

Una volta indossato non può essere rimosso

10 Magia

Questo manuale utilizza un sistema di magia basato su incanti e stregonerie: gli incanti vengono appresi dal personaggio tramite lo studio accademico, per questo motivo non permettono molta libertà nella gestione dell'incanto stesso, ma hanno il vantaggio di offrire molte possibilità se appresi nel loro insieme. Le stregonerie sono utilizzate dal personaggio senza una fase di studio approfondito: egli, avendo una particolare affinità con gli elementi che lo circondano le utilizza nel modo che preferisce. Per rendere al meglio questo tipo di comportamento, sono spiegate solamente delle regole base (per esempio il numero di danni che possono essere inflitti), mentre la descrizione è lasciata in mano al giocatore che potrà adattarle al proprio personaggio nel modo che preferisce, dipendentemente dalla situazione. Sarà il master a stabilire se l'idea del giocatore sia realizzabile e la difficoltà necessaria per farlo.

Trattiamo ora le regole comuni a tutte le magie.

10.1 Magia ed equipaggiamento

Per utilizzare una magia il personaggio deve avere la possibilità di stabilire un legame con ciò che lo circonda, ma l'utilizzo di armi o armature può impedire questo collegamento.

Sono riportate le limitazioni al lancio delle magie per le varie categorie di armi, scudi e armature.

Eventuali eccezioni sono specificate dall'oggetto o dalla magia stessa (per esempio, è possibile avere un'armatura che non interferisca con il lancio di magie).

L'unica eccezione sono le magie dell' "Arte della Fede" che possono essere usate senza limitazioni date dall'equipaggiamento.

Armi e scudi di ogni tipo	Non è possibile lanciare magie quando si hanno entrambe le mani impegnate con questo tipo di oggetti.
Armature leggere	Nessuna limitazione o modificatore al lancio delle magie.
Armature medie	Modificatore di +1 alla difficoltà (per ogni oggetto medio equipaggiato) per il lancio di ogni magia.
Armature pesanti	Non è possibile lanciare magie usando armature pesanti. Non è inoltre possibile meditare indossando anche un singolo pezzo di un'armatura pesante.

10.2 Utilizzare una magia

Per utilizzare una magia è necessario dichiarare quale incanto o stregoneria si intende utilizzare (nel secondo caso chiarire come la si intende usare) e successivamente fare un TDS utilizzando l'abilità relativa. La difficoltà del TDS è indicata sulla magia che si intende usare.

Non è possibile usare una magia se l'abilità relativa è allo 0 o se non il personaggio non possiede la specializzazione adatta.

Per poter utilizzare una magia è necessario poter pagare il costo in punti mana necessario.

Questo è pari a: **" Difficoltà di lancio - (valore dell'abilità "Meditazione" + altri bonus dati da talenti e specializzazioni) "**.

Il costo minimo di una magia è comunque fissato a 1.

Il costo in mana viene pagato sia in caso di successo che di fallimento. In caso di successo nel tentativo di lancio della magia si considereranno gli effetti come indicato nella descrizione (per esempio calcolando i danni sui bersagli).

Si ricorda inoltre che si può lanciare solamente una magia al turno e che il lancio di una magia preclude la possibilità di attaccare con un'arma (eventuali eccezioni date da talenti o da una magia particolare sono espressamente indicate).

10.2.1 Quando utilizzare una magia

Una magia può essere utilizzata da un personaggio solamente all'interno del suo turno. Sono presenti due eccezioni:

- **Protezione** (Arte della sapienza - Quinto cerchio): in questo caso la magia deve essere utilizzata prima di un colpo andato a segno da parte di un nemico (ma prima del calcolo dei danni).
- **Annullamento** (Stregoneria): in questo caso la stregoneria viene utilizzata dopo il lancio (riuscito) di una magia da parte di un nemico (ma prima del calcolo di eventuali danni).

In entrambi i casi l'utilizzatore salterà il suo prossimo turno.

10.3 Durata della magia

La durata di una magia può essere istantanea o protrarsi nel tempo: nel primo caso gli effetti terminano immediatamente dopo l'esecuzione della magia, mentre nel secondo restano attivi per la durata indicata. Il personaggio che ha lanciato la magia ha comunque la possibilità di terminarli anzitempo.

10.4 Danno della magia

Il danno che viene indicato nella descrizione può essere ridotto da eventuali protezioni o dalla propria capacità di resistere alla magia a meno che non sia indicato diversamente.

Le magie vengono indirizzate contro la zona meno protetta del bersaglio. Il danno verrà quindi ridotto dall'armatura che offre la minor protezione tra Testa, Busto, Braccia o Gambe. Se una di queste zone non fosse protetta dall'armatura, il danno non verrà ridotto.

A discrezione del master, la magia potrebbe danneggiare l'armatura (Esempio: Una palla di fuoco che impatta contro una protezione in cuoio).

Il danno subito da una magia può essere ulteriormente ridotto dalla capacità di resistere alla magia.

10.4.1 Resistere a una magia

Quando si viene colpiti da una magia si ha la possibilità di provare a resistervi. In entrambi i casi si utilizza l'abilità "*Resistenza magica*" ma il funzionamento differisce in base ai casi:

Magia offensiva : Se un personaggio viene colpito da una magia che infligge danni al bersaglio, questi può provare a resistervi. Per farlo è necessario superare un TDS sull'abilità "*Resistenza magica*". Il valore di difficoltà del TDS è pari alla difficoltà di lancio della magia. In caso di successo il danno verrà ridotto di 1D6 + modificatori. La specializzazione *Magie offensive* dell'abilità, permette di diminuire i danni di -1 (o -2) anche in caso di fallimento).

Magie non offensive : Se una magia è indirizzata verso il personaggio, ma i suoi effetti non sono mirati a infliggere danno direttamente (Esempio: modificatori negativi alle statistiche, effetti di stato, illusioni o manipolazione delle emozioni), questi può provare a resistervi. Per farlo è necessario superare un TDS sull'abilità "*Resistenza magica*". Il valore di difficoltà del TDS è pari alla difficoltà di lancio della magia. In caso di successo, tira 1D6.

- | | | |
|---|----------------------------|---|
| 1 | Nessuna resistenza | Il personaggio ha offerto una bassa resistenza alla magia e ne subisce gli effetti completamente. Chi ha lanciato la magia spende 1 punto mana addizionale. |
| 2 | Resistenza ridotta | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 1 round. |
| 3 | Resistenza ridotta | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 1 round. |
| 4 | Resistenza media | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 2 round. |
| 5 | Resistenza alta | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 2 round. Chi ha lanciato la magia spende 1 punto mana addizionale. |
| 6 | Resistenza completa | Il personaggio ha resistito completamente alla magia, ignorandone gli effetti. |

10.5 Gli incanti

Come già accennato prima, gli incanti sono le magie imparate dai personaggi in modo accademico e rigoroso. Sono divise in 3 rami “Sapienza”, “Fede” e “Morte” che possono essere ricondotti alle magie delle tre classi iconiche “Mago”, “Paladino” e “Necromante” presenti in altri manuali di gioco di ruolo.

Non è necessario per un personaggio conoscere solamente gli incanti di uno dei 3 rami, gestendo opportunamente le specializzazioni è possibile spaziare tra essi, ovviamente rinunciando alle magie più avanzate di ogni ramo.

Ogni ramo presenta un numero differente di incanti, raggruppati in *cerchi* di ordine crescente. I cerchi di livello più basso contengono le magie più semplici del ramo (ma non per questo inutili in fasi di gioco avanzate); i cerchi di livello più alto racchiudono le magie più difficili ma con effetti molto più incisivi.

10.5.1 Apprendere un nuovo incanto

Per apprendere un nuovo incanto è necessario aver eseguito un’azione specifica (per esempio lo studio dello stesso grazie a una pergamena) dipendente dall’ambientazione. Le magie sono utilizzabili solamente avendo soddisfatto il requisito relativo alla specializzazione e all’apprendimento.

10.5.2 Lista degli incanti - Arte della sapienza

Primo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Dardo magico</i>	2	Istantaneo	15 metri	Il personaggio lancia un dardo magico che impattando con il bersaglio infligge 1D6 danni.
<i>Indebolimento</i>	1	2 Round	15 metri	Il bersaglio ha un modificatore di +1 al danno subito da ogni attacco non magico. Inoltre, ha un modificatore di -1 al danno inflitto per ogni attacco non magico.
<i>Luce</i>	1	Un'ora	5 metri	Permette di far risplendere un oggetto in modo che emani la stessa quantità di luce di una torcia.
<i>Visione notturna</i>	2	Un'ora	5 metri	Il personaggio incanta un alleato che guadagna la possibilità di cogliere anche la minima quantità di luce. Sarà quindi in grado di vedere nelle tenebre, ma in presenza di una forte luce rimarrà abbagliato.
<i>Vestizione magica</i>	2	Un'ora	7 metri	Il personaggio trasforma i vestiti di un bersaglio a proprio piacimento. Il volume dei vestiti non può variare.

Secondo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Ritarda veleno</i>	3	Istantaneo	Contatto	Ritarda gli effetti causati dal veleno su un bersaglio di circa un'ora.
<i>Scassinamento magico</i>	4	Istantaneo	1 metro	Apri una serratura non troppo complessa da scassinare. Possono essere aperte le serrature che potrebbero essere scassinate con difficoltà pari o inferiore a 4 usando l'abilità " <i>Malaffare</i> ".
<i>Visione del vero</i>	2	20 minuti	Sè stesso	Il personaggio migliora le sue capacità di distinguere ciò che è reale da ciò che è illusorio. Il personaggio inoltre ottiene un modificatore di -2 alla difficoltà sui TDS basati su " <i>Resistenza magica</i> " quando prova a resistere a una magia non offensiva.
<i>Silenzio</i>	3	Un'ora	Sè stesso	Annulla ogni rumore nel raggio di 6 metri dal personaggio, impedendo anche di lanciare alcune magie.
<i>Fulmini a catena</i>	3	Istantaneo	Sè stesso	Il personaggio scaglia una catena di fulmini che colpiscono tutti coloro che si trovano nel suo raggio visivo del personaggio ed entro 20 metri. Ogni bersaglio subisce 1D6 danni. I danni su ogni bersaglio sono aumentati di 1 per ogni pezzo di armatura in metallo che egli indossa. Il danno non può essere ridotto dall'armatura.

Terzo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Cura</i>	3	Istantaneo	Contatto	Restituisce 1D6 punti vita a un bersaglio. Eventuali mutilazioni/ferite non possono essere curate con questo incanto.
<i>Essere apolide</i>	3	20 minuti	Sè stesso	Il mago può parlare qualsiasi lingua, al costo di 2 di punti mana addizionali sarà capace anche di comprendere qualsiasi lingua.
<i>Palla di fuoco</i>	4	Istantaneo	30 metri	Infligge 2D6 danni a un bersaglio.
<i>Tuono</i>	5	Istantaneo	Sè stesso	Spaventa tutti i nemici entro 20 metri dal mago con un punteggio di “ <i>Sensibilità</i> ” pari o inferiore a 7. Aumentando la difficoltà di 4 si possono spaventare i nemici con “ <i>Sensibilità</i> ” pari o inferiore a 11.
<i>Evoca segugio</i>	3	10 minuti	1 metro	Il personaggio evoca un <i>Segugio</i> con il quale può comunicare mentalmente.

Quarto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Anatema</i>	5	2	10 metri	Ogni azione del bersaglio ha un modificatore +2 in difficoltà.
<i>Soffio del drago</i>	6	Istantaneo	Sè stesso	Infligge 2D6 -2 danni a ogni bersaglio davanti al mago in un raggio di 2 metri. Se il bersaglio è isolato subirà 2D6 danni. Il danno non può essere ridotto dall’armatura.
<i>Rafforzare</i>	5	D3 round	10 metri	L’alleato bersaglio infligge +2 danni per ogni attacco non magico e subisce -1 danni da ogni attacco non magico.
<i>Sonno</i>	6	Istantaneo	7 metri	Addormenta un bersaglio. Questi può provare a resistere alla magia con difficoltà base pari a 4. Se riesce a farlo ignora gli effetti di questo incanto e ne sarà immune per le prossime 2 ore.
<i>Clone magico</i>	X	3*X minuti	1 metro	Il personaggio evoca un proprio clone: può vedere con i suoi occhi e agire tramite esso. Il clone non può combattere o lanciare magie. Il clone possiede le stesse abilità e caratteristiche del personaggio, ma ha un solo punto vita. Non può essere rivelato come illusione.

Quinto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Protezione</i>	8	1 turno	20 metri	Questo incanto deve essere lanciato immediatamente dopo che gli attacchi sono stati dichiarati (quindi prima di verificare se i colpi siano andati a segno). Protegge il mago e i suoi alleati entro la gittata da tutti i danni.
<i>Rigenerare</i>	9	Istantaneo	Contatto	Restituisce tutti i punti vita a un bersaglio. Rigenera inoltre ogni ferita o mutilazione recente. Non è possibile curare una malattia o rimuovere un veleno. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Rivelare intenzioni</i>	8	20 minuti	Sè stesso	Il personaggio ha la possibilità di rivelare ogni menzogna che gli verrà detta. In alcuni casi potrà anche conoscere la realtà che gli è stata celata.
<i>Schianto elementale</i>	10	Istantaneo	50 metri	Infligge 3D6 danni a un singolo bersaglio. Il danno può essere ridotto dalla resistenza magica. Il danno non viene ridotto dall'armatura.
<i>Recupero magico</i>	7	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore recupera 2D6 punti mana. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.

Sesto cerchio

Le magie del Sesto cerchio sono estremamente potenti: stancano notevolmente chi la utilizza, per questa ragione non possono essere usate più di una volta al giorno (è necessario che il personaggio si riposi adeguatamente).

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Blocca tempo</i>	11	2 round	20 metri	Il tempo viene fermato per tutti tranne che per l'incantatore e altri 4 alleati (o meno) entro la gittata. L'incantatore non può attaccare o lanciare altre magie fintanto che questo incanto è attivo, mentre gli alleati potranno agire liberamente. I soggetti resi immobili non possono compiere azioni o schivare attacchi (la difficoltà base per colpirli è pari a 0). Terminato l'effetto, l'incantatore rimane estremamente affaticato. Ha un +2 in difficoltà per ogni TDS basato su Intelligenza fino a che non si riposa.
<i>Evoca demone</i>	10	4 round	10 metri	L'incantatore evoca un <i>Demone</i> alleato che combatte per lui.
<i>Pioggia di meteore</i>	10	Istantaneo	300 metri	Questo incanto fa precipitare uno sciame di meteore in un'area di 70 metri di diametro entro la gittata. Ogni personaggio nell'area deve fare un TDS su "Acrobazia" o "Schivare" a difficoltà 5. In caso di successo il personaggio subisce 1D6 danni, altrimenti subisce 4D6 danni. Il danno non può essere ridotto dalla resistenza magica o dall'armatura.
<i>Posizionamento rapido</i>	8	Istantaneo	25 metri	L'incantatore si riposiziona in un punto a sua scelta entro la gittata dell'incanto.
<i>Profezia</i>	8	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore canalizza la propria energia per avere una breve visione del futuro. Il giocatore può porre una domanda <i>dicotomica</i> * al master a cui dovrà rispondere sinceramente. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.

*domanda dicotomica: che prevede solo sì e no come risposta

10.5.3 Lista degli incanti - Arte della fede

Primo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Benedizione</i>	3	2 round	Sè stesso	L'incantatore guadagna +1 Forza e ha un modificatore di -1 al danno subito da ogni attacco. Questo incanto può essere usato nello stesso turno in cui si attacca con un'arma.
<i>Favore degli dei</i>	2	Istantaneo	Contatto	Restituisce 1D6 punti vita ad un bersaglio di un allineamento concorde a quello dell'incantatore.
<i>Punizione</i>	3	Istantaneo	7 metri	Infligge D8 danni a un bersaglio di allineamento discorde a quello dell'incantatore.

Secondo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Luce accecante</i>	5	Istantaneo	Sè stesso	Quando questo incanto viene lanciato ogni nemico entro 2 metri dall'incantatore con Reattività pari o inferiore a 9 tira un dado: con un risultato pari o superiore a 5 è accecato e salta il suo prossimo turno.
<i>Respingere i nonmorti</i>	3	Istantaneo	20 metri	Infligge 2D6 danni a un bersaglio non-morto. Il danno non può essere ridotto dall'armatura.
<i>Purificazione</i>	3	Istantaneo	Contatto	Rimuove completamente il veleno da un bersaglio. L'incantatore subisce danni pari a: 1D3 in caso di veleno debole, 1D6 in caso di veleno letale.

Terzo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Arma consacrata</i>	5	2 round	Sè stesso	L'incantatore benedice la sua arma ottenendo un modificatore di +1 danni e -1 alla difficoltà per ogni attacco. Questo incanto può essere usato nello stesso turno in cui si attacca con un'arma.
<i>Chiamata alla gloria</i>	4	2 round	3 metri	L'incantatore e tutti i suoi alleati (entro 3 metri) potranno ignorare ogni tipo di paura e terrore.
<i>Guarigione</i>	6	Istantaneo	Contatto	Restituisce 2D6 ferite a un bersaglio di allineamento concorde a quello dell'incantatore. Aumentando la difficoltà di 3 sarà inoltre possibile guarire cicatrici/ossa rotte/mutilazioni. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.

Quarto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Furia divina</i>	8	2 round	Sè stesso	L'incantatore ottiene un modificatore di +2 a tutte le statistiche e un modificatore -1 danni subiti da ogni attacco. Ogni nemico presente in un raggio di 15 metri cambia il proprio bersaglio con l'incantatore stesso. Questo incanto può essere usato nello stesso turno in cui si attacca con un'arma.
<i>Luce sacra</i>	6	Istantaneo	7 metri	Infligge D10 danni a ogni nemico nelle vicinanze. Aumentando la difficoltà di 4 l'incantatore infliggerà invece 10 danni che non potranno essere ridotti dall'armatura.
<i>Sacrificio</i>	5	Istantaneo	5 metri	L'incantatore subisce i danni al posto di un alleato bersaglio; il danno viene calcolato in base all'armatura dell'alleato. Questo incanto non può impedire di essere disarmati. Questo incanto deve essere utilizzato immediatamente prima del conto dei danni.

Quinto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Assalto implacabile</i>	9	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore diventa immune a ogni tipo di paura/ terrore o fatica, le difficoltà relative a ogni TDS per colpire con l'arma sono dimezzate. La sua arma inoltre un modificatore di +3 danni. L'incantatore può mantenere questo effetto attivo spendendo 4 punti vita ogni round dopo il primo. Se questo costo dovesse far svenire o morire l'utilizzatore l'incanto non potrà essere prolungato.
<i>Grazia divina</i>	8	Istantaneo	Contatto	L'incantatore riporta in vita un personaggio o creatura bersaglio a patto di abbassare il massimale dei propri punti mana di 2. Colui che è stato riportato in vita abbasserà il massimale dei propri punti mana di 3 e il suo allineamento sarà cambiato con quello di chi ha compiuto il rito. Per eseguire questo incanto è necessario avere il corpo intero di colui che dovrà essere rianimato. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Redivivo</i>	10	3 round	Sè stesso	Per la durata l'incantatore può ignorare tutti gli effetti causati dalla perdita di punti vita (tra cui dolore, mutilazioni o la morte); se necessario continuerà ad agire come spettro pur di portare avanti la sua causa. Al termine del terzo round tutti gli effetti verranno considerati normalmente.

10.5.4 Lista degli incanti - Arte della morte

Primo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Avvelenare</i>	2	Istantaneo	2 metri	Avvelena un bersaglio con un veleno debole.
<i>Bomba necrotica</i>	3	Istantaneo	10 metri	L'incantatore causa una piccola esplosione che infligge 1D3 danni a tutti i presenti in un'area di 2 metri di diametro. Se utilizzata in un'area in cui è presente un singolo bersaglio infligge invece 1D6 danni. I danni di questo incanto ignorano l'armatura.
<i>Dolore</i>	2	3 round	Sè stesso	Infligge 3 danni a un bersaglio con costituzione pari o inferiore a 10. al termine dell'incanto il bersaglio recupera i punti vita persi in questo modo. I danni non possono essere ridotti dall'armatura e dalla resistenza magica. Non può essere utilizzato su un bersaglio già danneggiato da " <i>Dolore</i> ".
<i>Arte rigenerativa</i>	2	Istantaneo	Contatto	Restituisce 1D3 punti vita a un bersaglio, rigenerando debolmente i tessuti (non permette di rigenerare ferite profonde o già cicatrizzate).
<i>Conoscenza della morte</i>	2	20 minuti	Sè stesso	L'incantatore è in grado di capire la causa del decesso di un soggetto vedendone un frammento dello scheletro.

Secondo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Armatura di nebbia</i>	3	2 round	5 metri	Un bersaglio viene protetto su tutto il corpo da un sottile strato di nebbia. Questo gli conferisce un modificatore di +1 in <i>evasione</i> contro le armi da mischia e un +2 in <i>evasione</i> contro le armi a distanza.
<i>Rituale</i>	0	Istantaneo	Sè stesso	Come prezzo per eseguire il rito, l'incantatore deve sacrificare una creatura animale o antropomorfa; l'incantatore recupera tanti punti vita o mana quanti sono i punti vita massimi del vivente sacrificato. Terminato il rito, il corpo utilizzato diventa polvere. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Spirito vendicativo</i>	4	3 round	1 metro	L'incantatore evoca uno " <i>Spirito Vendicativo</i> " suo alleato che combatte per lui. È possibile scegliere se da mischia o distanza.
<i>Storpi</i>	5	2 round	10 metri	L'incantatore danneggia le articolazioni delle gambe (o zampe) di un bersaglio, rallentandone notevolmente i movimenti. Il bersaglio non può correre e ha un -1 in <i>evasione</i> per la durata.
<i>Maledizione</i>	4	4 round	15 metri	L'incantatore investe di energia magica un bersaglio, che deve superare un TDS su " <i>Resistenza magica</i> " con difficoltà 4. In caso di fallimento l'abilità " <i>Resistenza magica</i> " del bersaglio avrà valore dimezzato fino al termine dell'incanto.

Terzo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Finta morte</i>	5	Un'ora	Sè stesso	L'incantatore è in grado di fingere la propria morte. Per la durata dell'incantesimo l'incantatore sembrerà morto e non avrà segni vitali di alcun tipo. Terminato l'incantesimo egli si risveglierà senza conseguenze causate dallo stato di morte apparente. Il personaggio inoltre recupera punti mana come se avesse meditato per la durata dell'incanto. La mente dell'incantatore si trova in una condizione di incoscienza quindi non è possibile terminare l'incanto prima della durata. In questo stato l'incantatore risulta completamente vulnerabile.
<i>Parlare con i morti</i>	7	Istantaneo	Sè stesso	Questa incanto permette all'incantatore di parlare con gli spiriti dei morti. In presenza del corpo di un soggetto (morto di recente) potrà vederne lo spirito e comunicare con lui. Lo spirito sarà in grado di rivelare informazioni relative agli istanti precedenti alla sua morte ma sarà permeato dalle emozioni provate in quei momenti.
<i>Visione terrificante</i>	6	2 round	10 metri	Questa incanto combina la necromanzia con le illusioni: l'incantatore mostra a un bersaglio le immagini relative a una sua grande paura, al fine di terrorizzarlo e renderlo inoffensivo. Il bersaglio, durante un combattimento, prima di eseguire ogni azione tira un D6. Con risultato pari o superiore a 5 salterà il proprio turno.
<i>Volto dell'amore</i>	6	4 round	Contatto	Questa incanto combina la necromanzia con le illusioni: l'incantatore risveglia un cadavere, rendendolo privo di connotati; chiunque, guardandolo, lo vedrà come se si trattasse di una persona a lui cara. Terminato il rito, il corpo utilizzato diventa polvere.
<i>Teschio di morte</i>	7	Istantaneo	20 metri	Uno spettrale teschio d'ombra erompe tra le mani dell'incantatore e si muove molto velocemente fino a 20 metri di distanza in linea retta. Ogni creatura (giocatore o mostro) che si trova sulla traiettoria del teschio subisce 2D6 danni, il danno è calcolato una sola volta e applicato a tutti i bersagli. I danni non possono essere ridotti dall'armatura e dalla resistenza magica.

Quarto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Animare i morti</i>	10	Istantaneo	Contatto	Questo incanto permette di riportare in vita un vivente. Il teschio del bersaglio deve essere integro, mentre il resto del corpo può essere rigenerato dall'incanto stesso. Il bersaglio riportato in vita in questo modo, perde 1 punto in ogni caratteristica rispetto al valore che aveva prima di morire (il minimo per ogni statistica è fissato a 4).
<i>Gli occhi del defunto</i>	9	Istantaneo	10 chilometri	L'incantatore ha la possibilità di vedere con gli occhi del teschio di una sua vittima se si trova entro la gittata della magia. Il teschio deve essere sufficientemente intatto per eseguire questo rituale. Dopo un'ora il collegamento cade e il teschio brucia in una fiamma verde.
<i>Gabbia di sangue</i>	9	2 round	10 metri	L'incantatore utilizza il sangue di un corpo morto di recente vicino a lui per intrappolare un bersaglio in una gabbia di sangue. Il bersaglio non può spostarsi, ha un modificatore di +2 alla difficoltà per tutte le azioni che gli richiedono di muoversi (come usare un'arma); inoltre subisce D6-1 danni ogni turno. I danni non possono essere ridotti dall'armatura.
<i>La mente è superiore al corpo</i>	0	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore abbassa di 1 punto le caratteristiche: "Forza", "Agilità", "Costituzione" e "Reattività" per guadagnare 1 punto in "Intelligenza" e "Sensibilità". Questo effetto è irreversibile e permanente; questo incanto non può essere usato se una delle caratteristiche dovesse arrivare a un valore inferiore a 4. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Infettare</i>	5	Istantaneo	Contatto	L'incantatore corrompe il sangue di un bersaglio, infettandolo. Se il bersaglio non viene curato nelle ore successive all'infezione, la malattia degenera condannandolo a morte certa.

Quinto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Notte maledetta</i>	9	3 round	Sè stesso	Un'area enorme (1 kilometro di raggio) attorno all'incantatore precipita nel buio. Tutti coloro che si trovano nell'area vedono come se fosse notte (anche se dotati della capacità di vedere al buio); le evocazioni dell'incantatore hanno un modificatore di +2 al danno con ogni attacco.
<i>Scheletro di spine</i>	9	Istantaneo	20 metri	Questo incanto ha difficoltà aumentata di 3 se il bersaglio almeno 15 in <i>Costituzione</i> . Le ossa del bersaglio si deformano, coprendosi di spine rivolte in ogni direzione. Infligge 3D6 danni che non possono essere ridotti dall'armatura e dalla resistenza magica. Se il danno è fatale, le ossa si "spogliano" della carne, diventando uno <i>Scheletro</i> al servizio dell'utilizzatore dell'incanto fino a un massimo di 4 ore.
<i>Reliquia</i>	0	Istantaneo	Contatto	L'incantatore estrae il cuore dal corpo di una creatura senziente (poco dopo la morte) e sigilla al suo interno l'anima. Il cuore diventa così una <i>Reliquia</i> . Terminato il rito, il corpo utilizzato diventa polvere. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Sia fatta la mia volontà</i>	10	Per sempre	2 metri	Dopo aver lanciato l'incanto, l'utilizzatore fa una prova contrapposta tra la sua abilità " <i>Tessimagic</i> " e l'abilità " <i>Resistenza magica</i> " del bersaglio; quest'ultimo ha un modificatore di -2 sul risultato. Se il bersaglio perde la sua mente cade sotto il controllo di chi ha lanciato l'incanto, altrimenti resiste e diventa immune a ogni altro tentativo di controllo da parte dell'incantatore. Non è possibile utilizzare questo incanto su creature che abbiano un valore di " <i>Sensibilità</i> " pari o superiore a 15. La creatura controllata si comporta come un'evocazione.
<i>Evocazione blasfema</i>	10	Istantaneo	10 metri	Per lanciare questa magia il personaggio deve sacrificare una <i>Reliquia</i> : richiama una creatura da un mondo lontano. La creatura così evocata può combattere per il lui fino a un massimo di 6 round. Al momento dell'evocazione lancia un 1D6: il risultato stabilirà quale sia la creatura richiamata (sono indicate nel paragrafo successivo).

Le reliquie

La reliquia può essere ottenuta dal personaggio utilizzando l'omonimo incanto. Si tratta del cuore di una sua vittima, all'interno del quale viene sigillata l'anima. Il cuore continuerà a pulsare e non si decomporrà fintanto che il Lich sarà vivo o la reliquia non sarà utilizzata. Il personaggio in questo modo ottiene una fonte di energia che potrà utilizzare in un secondo momento. Può essere utilizzata dal personaggio (distruggendola definitivamente) per ottenere uno dei seguenti effetti:

- Un bersaglio a contatto del Lich (o il Lich stesso) recupera 6 punti vita.
- Un bersaglio a contatto del Lich (o il Lich stesso) recupera 4 punti mana.
- Trasformata in una polvere in grado di corrompere un litro d'acqua trasformandolo in veleno letale.
- Catalizzatore dell'incanto "Evocazione blasfema".

Ogni azione richiede un turno per essere eseguita (con l'esclusione dell'ultimo effetto, poiché inglobato nell'utilizzo dell'incanto stesso). Tramite "Evocazione blasfema" può essere evocata una di queste creature, in base al lancio di 1D6.

Risultato	Evocazione
1	Grande spirito vendicativo
2	Ragno gigante
3	Cerbero
4	Incubo
5	Succube
6	Nidhoggur

10.6 Le stregonerie

Come descritto precedentemente, le stregonerie offrono molte più possibilità al giocatore dal punto di vista della versatilità e permettono quindi maggiori spunti narrativi. Questo manuale prevede 5 differenti macro-categorie di stregonerie, ciascuna gestita da un'abilità differente. Sono: “Attacco”, “Controllo”, “Materia”, “Mente” e “Vita”.

Una stregoneria è divisa in due componenti principali:

- **Grado** (a scelta del giocatore/personaggio): rappresenta lo sforzo del personaggio nel ricercare l'effetto desiderato. Determina quanto l'effetto della stregoneria sia imponente e conseguentemente la sua difficoltà. Il grado varia (di solito) da un minimo di 1 a un massimo di 10. La base di partenza per stabilire il grado di una stregoneria è quanto l'evento sia assurdo o quanto gravi possano essere i suoi effetti. Esempio: *Utilizzare una stregoneria di alterazione per ravvivare la fiamma di un falò è molto semplice; per questo motivo la stregoneria potrebbe essere di grado 1. Manipolare le fiamme di un falò per scatenare un tornado di fuoco, è chiaramente una cosa più complessa e ha una difficoltà di molto superiore.*
- **Potenza** (stabilita dal lancio di un dado): rappresenta la casualità della natura e la non completa conoscenza della magia da parte del personaggio. Il valore di potenza può avere diversi effetti, potenziando l'effetto dato dal grado o aumentando la durata della stregoneria stessa. Il tipo di dado da utilizzare è indicato nella tabella della stregoneria, ma specializzazioni, talenti o altri effetti possono cambiarlo.

In caso di fallimento, ogni effetto della stregoneria non si verificherà

Spesso nella gittata delle stregonerie è presente la dicitura “*abilità*”: si intende il valore dell'abilità che viene utilizzata per lanciare la stregoneria.

*Esempio: le stregonerie di distruzione hanno una gittata pari a “10 metri * abilità”: avendo l'abilità “Stregoneria di attacco” al 5, si potranno lanciare stregonerie di distruzione fino a un massimo di 50 metri di distanza.*

Alcuni tipi di stregoneria richiedono la presenza di un elemento vicino al personaggio per poter essere utilizzate. Per utilizzare un dardo di fuoco tramite la Stregoneria di Distruzione, è necessario avere una fonte di fuoco (come una torcia o un falò) a disposizione.

Il master potrebbe permettere a un giocatore di ignorare il lancio per stabilire la potenza, scegliendo lui stesso il risultato nella sua interezza. In questo caso però la difficoltà di lancio sarà aumentata conseguentemente (senza innalzare il grado della stregoneria).

10.6.1 Affinità con un elemento

Un personaggio potrebbe avere da background un particolare legame con un elemento. Il master potrebbe quindi concedergli l'*affinità* a quel particolare elemento, permettendogli di ignorare il requisito dell'elemento di partenza usando stregonerie basate su di esso.

Esempio: Un personaggio ha da sempre sviluppato un particolare legame con l'elemento *Acqua*, cercando sempre di dare la priorità a quel particolare elemento rispetto agli altri. Il master gli concede l'*affinità con l'acqua*, in modo che in qualsiasi condizione quel personaggio possa utilizzare stregonerie basate su di essa, anche se non è presente una fonte nei dintorni.

Nota per i master

Incentivate i vostri giocatori a non considerare come elementi i classici: “Fuoco”, “Acqua”, “Terra”, “Aria”, ma spronatevi a optare per scelte più fantasiose (e quindi anche più divertenti). Potrebbero essere considerati come elementi a sè stanti sottoelementi dei 4 sopracitati, come Ghiaccio, Magma, Fulmine, Veleno e in generale ogni cosa coerente con l'ambientazione che sia affine con il background del personaggio.

10.6.2 Stregoneria di Attacco

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria di attacco**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per infliggere danni in maniera diretta o indiretta.

Questa divisione è caratterizzata dalle due specializzazioni: *Distruzione* e *Incantamento*.

- Nel primo caso egli è in grado di scatenare un qualsiasi elemento contro il suo bersaglio: potrebbe scagliare pietre aguzze mosse dalla forza della stregoneria, far emergere spine acuminate all'interno di un'armatura o persino far colpire una creatura dalla sua stessa ombra. Eventuali effetti di alterazione della materia si esauriranno immediatamente (l'armatura sopracitata tornerà alla forma originale), ma saranno sufficienti a danneggiare i bersagli del personaggio.
- Nel secondo caso egli infonde la sua arma con energia magica, incrementando la capacità di infliggere ferite alle vittime dei suoi attacchi. Usando questo tipo di stregoneria è possibile attaccare con un arma immediatamente dopo il lancio.

La potenza di queste stregonerie migliora le capacità di infliggere danni. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Distruzione	Incantamento
1	Potenza = 1	Potenza = 1
2	Potenza = 2	Potenza = 2
3	Potenza = 3	Potenza = 3
4	Potenza = 4	Potenza = 4
5	Potenza = 5	Potenza = 5
6	Potenza = 6; Il danno non viene ridotto dall'armatura.	Potenza = 6; Il danno del prossimo attacco non viene ridotto dall'armatura.

Stregoneria di Attacco				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Distruzione	Istantaneo	D4	10 metri * abilità	Danni: Grado + Potenza
Incantamento	Prossimo attacco (entro 5 round)	D4	Arma equipaggiata	Aumento danni: Grado/2 + Potenza

10.6.3 Stregoneria di Controllo

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità “**Stregoneria di controllo**”.

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per ostacolare i movimenti di un bersaglio o per *annullare* il lancio di una magia.

Questa divisione porta alle due specializzazioni: *Blocco* e *Annullamento*.

- Nel primo caso egli è in utilizza un qualsiasi elemento contro il suo bersaglio per rallentare i movimenti, potendo addirittura bloccarlo del tutto. Questo potrebbe avvenire facendo emergere dal terreno radici, bloccandolo nel fango o con la forza del vento. Eventuali effetti di alterazione della materia si esauriranno al termine della stregoneria. Questo effetto dà un modificatore alla difficoltà per ogni azione compiuta dal bersaglio. Un personaggio bloccato in questo modo può provare a liberarsi all'inizio del proprio turno con un TDS su “Forza” con difficoltà pari alla metà del Grado della stregoneria. Se il TSD ha successo, la stregoneria termina e il personaggio potrà agire liberamente.
- Nel secondo caso egli utilizza la propria energia per negare il lancio di una magia lanciata entro la gittata. Per fare ciò il personaggio deve poter lanciare una stregoneria di annullamento di grado pari a “*Difficoltà di lancio della magia da annullare +2*”. Se riesce a farlo, la magia verrà annullata ed eventuali effetti addizionali verranno determinati dalla potenza.

La potenza di queste stregonerie determina quanto i movimenti siano impossibilitati o effetti bonus conseguenti al lancio della magia annullata. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Blocco	Antimagia
1	Potenza = 1	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 1 punto mana addizionale.
2	Potenza = 2	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 1 punto mana addizionale.
3	Potenza = 3	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 1 punto mana addizionale.
4	Potenza = 4	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 2 punti mana addizionali.
5	Potenza = 5	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 2 punti mana addizionali.
6	Potenza = 6; Il bersaglio è impossibilitato a compiere ogni azione finché non si libera.	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) non potrà utilizzare la stessa magia per i prossimi 2 round.

Stregoneria di Controllo				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Blocco	“Grado/2” round	D4	3 metri * abilità	Modificatore difficoltà: Potenza
Annullamento	Istantaneo	D4	10 metri* abilità	Annulla magia con difficoltà di lancio: Grado-2

10.6.4 Stregoneria della Materia

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria della materia**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per alterare la materia che lo circonda o sè stesso.

Questa divisione porta alle due specializzazioni: *Alterazione* e *Metamorfosi*.

- Nel primo caso egli è in cambio le proprietà di un qualsiasi elemento che lo circonda. In particolare può alterare la forma, la consistenza, lo stato o la posizione. Il personaggio è quindi in grado di ghiacciare l'acqua, modificare la pietra per costruirsi un passaggio sicuro sopra un burrone o provare a diradare la nebbia. Più l'effetto è imponente, maggiore sarà il grado della magia necessario per ottenerlo. Terminato l'effetto, la materia tornerà nelle condizioni originali, ma le conseguenze rimarranno. Per esempio, se il personaggio volesse causare un'inondazione bloccando il corso di un fiume con la magia (creando una diga grazie all'alterazione), passato il tempo la diga spariscono, ma gli effetti dell'inondazione sono comunque presenti. Una magia di alterazione non può essere concepita per infliggere danni a un bersaglio qualsiasi.
- Nel secondo caso egli utilizza la magia per mutare sè stesso, migliorando le proprie capacità. In particolare può ottenere un bonus tra i seguenti: **Modificatore danni inflitti in corpo a corpo**, **Modificatore alla difficoltà per essere colpiti**, **bonus a un'abilità tra "Mani nude", "Percezione", "Acrobazia", "Seguire tracce"**.

La potenza di queste stregonerie condiziona la loro durata. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Alterazione	Metamorfosi
1	Durata: 5 minuti	Durata: 1 round
2	Durata: 10 minuti	Durata: 1 round
3	Durata: 15 minuti	Durata: 2 round
4	Durata: 30 minuti	Durata: 2 round
5	Durata: Un'ora	Durata: 3 round
6	Durata: Un giorno	Durata: 3 round. Se prima che la stregoneria termini il personaggio utilizza nuovamente Metamorfosi, può sommare i due effetti per il tempo in cui sono sovrapposti.

Stregoneria della Materia				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Alterazione	Potenza	D4	5 metri * abilità	Alterazione della materia in base al Grado
Metamorfosi	Potenza	D4	Sè stesso	Valore: Grado / 2

10.6.5 Stregoneria della Mente

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria della mente**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per costuire illusioni o manipolare le emozioni di un bersaglio.

Questa divisione porta alle due specializzazioni: *Illusionismo* e *Condizionamento*.

- Nel primo caso produce un'illusione visiva, sonora o che possa essere in grado di essere recepita da un qualsiasi numero di sensi (ma non può in alcun modo infliggere danni a chi la subisce). L'illusione viene subita da tutti coloro che ne hanno la possibilità e agiranno come se fosse reale. La grandezza e il tipo di illusione condizionano il grado necessario per lanciarla, mentre la potenza influenza la durata. La difficoltà per essere riconosciuta come illusione dipende dal grado.
- Nel secondo caso egli utilizza la magia per alterare le emozioni del bersaglio. Il tipo di emozione che può essere causata e tutti i comportamenti o ripercussioni che avranno sul bersaglio dipendono direttamente dal Grado. Utilizzando questa stregoneria si potrebbe suscitare paura in un bersaglio, ma l'intensità e un'eventuale fuga in preda al panico dipendono dalla stregoneria.

La potenza di queste stregonerie condiziona la loro durata. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Illusionismo	Condizionamento
1	Durata: 1 minuto	Durata: 5 minuti
2	Durata: 2 minuti	Durata: 5 minuti
3	Durata: 2 minuti	Durata: 10 minuti
4	Durata: 5 minuti	Durata: 10 minuti
5	Durata: 10 minuti	Durata: 30 minuti
6	Durata: 20 minuti	Durata: Un'ora

Stregoneria della Mente				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Illusionismo	Potenza	D4	3 metri * abilità	Dimensioni o tipi di illusione in base al Grado
Condizionamento	Potenza	D4	2 metri	Intensità dell'emozione in base al Grado

10.6.6 Stregoneria della Vita

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità “**Stregoneria della vita**”.

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per curare, proteggere o evocare delle creature.

Questa divisione è porta alle due specializzazioni: *Guarigione* e *Evocazione*.

- Nel primo caso può curare un bersaglio, restituendogli punti vita. A discrezione del master potrebbe essere possibile anche guarire ferite gravi e mutilazioni recenti. Alternativamente è anche possibile proteggere un alleato, fornendogli uno scudo magico in grado di assorbire i danni che subirà. In questo caso la durata è di 1 round e lo scudo applicato protegge da un ammontare di danni pari alla cura che ne sarebbe derivata. Il numero di punti vita restituiti o la quantità di scudo applicato dipende dal Grado e dalla Potenza della stregoneria. A discrezione del master, utilizzare una stregoneria di grado elevato potrebbe permettere di curare più di un bersaglio.
- Nel secondo caso egli utilizza la magia per evocare una creatura. L'aspetto o il metodo per evocare la creatura sono a discrezione del giocatore e del master. Le statistiche della creatura dipendono dal Grado e dalla Potenza della stregoneria, come mostrato nella tabella che segue.

Evocazione	
Punti vita	Grado + Potenza + 2
Abilità da combattimento complessiva (caratteristica + abilità)	Grado + 5 + Potenza
Danni per attacco	Grado/2 + Potenza + 1D6
Difficoltà per colpirlo	Grado/2
Armatura	Potenza
Durata (in round)	Potenza

La potenza di queste stregonerie condiziona la loro efficacia. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Guarigione	Evocazione
1	Potenza = 1	Potenza = 1
2	Potenza = 2	Potenza = 2
3	Potenza = 3	Potenza = 2
4	Potenza = 4	Potenza = 3
5	Potenza = 5	Potenza = 4
6	Potenza = 6	Potenza = 5

Stregoneria della Vita				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Guarigione	Istantaneo	D4	3 metri * abilità	Valore: Grado + Potenza
Evocazione	4 round	D4	2 metri	Evocazione con statistiche in base al Grado e Potenza

11 Condizioni particolari

Questa sezione contiene una serie di condizioni di esempio nelle quali i personaggi potrebbero trovarsi. Non è una lista esaustiva in quanto vengono considerati principalmente gli status che potrebbero essere inflitti usando le magie presenti in questo manuale. Considerate questi esempi come una guida di riferimento per sapere come calibrare i modificatori e trarre spunto per la gestione di alcune meccaniche condizioni che non sono descritte, come un personaggio affaticato o basso di morale.

11.1 Paura e Terrore

Paura

Un personaggio impaurito sarà restio a compiere un'azione collegata a ciò che gli ha causato la paura. Per rappresentare questo comportamento, prima di svolgere una di quelle azioni, il personaggio deve fare un TDS su “Forza di volontà”. In caso di fallimento, nello svolgere l'azione ha un modificatore di +2 alla difficoltà. La difficoltà del TDS è decisa dal master.

Terrore

Il personaggio è atterrito. È incapace di ragionare e di agire lucidamente. Per rappresentare questo comportamento, all'inizio del suo turno, il personaggio deve fare un TDS su “Forza di volontà”. In caso di fallimento, a discrezione del master, il personaggio tenterà di fuggire da ciò che lo terrorizza oppure salterà il suo turno, rimanendo paralizzato dalla paura. In caso di successo avrà un modificatore di +3 alla difficoltà per ogni azione che vorrà svolgere. La difficoltà del TDS su “Forza di volontà” è decisa dal master.

11.2 Svenimento e Addormentamento

Svenimento

Un personaggio svenuto è completamente inerme e senza possibilità di ribellarsi fino a che non viene fatto rinvenire. Egli è quindi vittima di ogni attacco che gli venga sferrato contro (in questo caso verranno ignorati tutti i bonus dati dalla capacità di “Evitare” del personaggio). Lo svenimento può essere causato dalla perdita di punti vita o mana, da un particolare veleno o un evento troppo traumatico per il personaggio stesso.

Addormentamento

Un personaggio addormentato non potrà agire finché non tornerà cosciente; questo può avvenire a causa di fattori esterni (essere colpito da un attacco, la presenza di forti rumori, ecc) o autonomamente. Mentre è addormentato un personaggio è sottoposto alle stesse regole dello svenimento.

11.3 Avvelenamento

Il personaggio è stato avvelenato, dipendentemente dal tipo di veleno si distinguono casistiche differenti. Verranno mostrati alcuni tipi di veleni di esempio per farvi capire quali possono essere gli effetti sul personaggio.

- Debole: questo tipo di veleno è molto semplice da produrre ma i suoi effetti non sono letali per l'organismo. Questo veleno infligge 1 danno all'inizio di ogni turno del personaggio (non può essere ridotto). Il danno inflitto in questo modo non può essere letale. Questo veleno dopo breve tempo viene neutralizzato dal corpo della vittima, per questo motivo può infliggere al massimo 5 danni e può essere utilizzato nuovamente sullo stesso bersaglio dopo qualche settimana.
- Narcotico: questo tipo di sostanza non ha effetti particolarmente dannosi per il corpo della vittima, ma lo espone a conseguenze potenzialmente letali. Dipendentemente dalla concentrazione e dal modo in cui è stato ottenuto, avrà effetti più o meno importanti. In linea generale i movimenti e le capacità di reazione della vittima saranno rallentati, fino a causarne lo svenimento o la sonnolenza in caso di grossi quantitativi di veleno.
- Letale: dipendentemente dall'ambientazione, questo veleno è considerato letale: una volta somministrato, se non viene utilizzato l'antidoto, la morte è certa. A seconda del tipo di veleno questa può avvenire più o meno velocemente.

12 Trappole

Per ostacolare i propri nemici o danneggiarli si possono utilizzare delle trappole. Queste si dividono in base lo scopo che dovranno avere e al livello della trappola stessa. sono presenti due categorie:

- Trappole offensive: fanno parte di questa categoria tutte le trappole e dispositivi mirati solamente a infliggere danno a chi li ha attivati. Il danno inflitto è pari a: *Livello trappola + D6+ modificatori*.
- Trappole bloccanti: fanno parte di questa categoria tutte le trappole e dispositivi mirati solamente a bloccare chi li abbia attivati. Per liberarsi da questo tipo di trappola è necessario superare un TDS su “Forza” a difficoltà pari a: *Livello trappola + modificatori*.

12.1 Costruire una trappola

Per costruire e posizionare una trappola, il personaggio deve dichiarare il tipo di trappola che intende realizzare e il livello della trappola. Dopodiché costruirà e posizionerà la trappola (se possibile) superando con successo un TDS su “Utilizzare trappole” con difficoltà pari al livello della trappola. Costruire una trappola richiede tempo e materiali, decisi dal master in base al tipo di trappola che il giocatore vuole realizzare. Un personaggio può produrre trappole di un livello pari o inferiore al valore della propria abilità “Utilizzare trappole”.

12.2 Occultare una trappola

Per rendere più difficile trovare una trappola già posizionata, il personaggio può fare un TDS su “Utilizzare trappole” alla difficoltà desiderata. In caso di riuscita, la trappola verrà nascosta. Il valore scelto per la difficoltà determinerà quanto sia difficile rivelarla.

12.3 Rivelare una trappola

Per poter trovare una trappola un personaggio dovrà superare un TDS su “Utilizzare trappole” con una difficoltà pari a quella che è stata utilizzata per nasconderla.

Se la trappola non è stata nascosta il valore della difficoltà base è pari a 0.

Quando una trappola viene individuata, è possibile disattivarla o aggirarla (se l'ambiente lo permette).

12.4 Disattivare una trappola

Per poter disattivare una trappola (già individuata) un personaggio dovrà superare un TDS su “Utilizzare trappole” con una difficoltà pari a: *Livello trappola + modificatori*.

13 Compagno animale ed Evocazioni

13.1 Addestrare una creatura

I personaggi possono essere interessati ad interagire con creature non senzienti (come un animale) per simpatizzare con esse e trarne dei vantaggi; in alcuni casi la creatura potrebbe diventare un compagno del personaggio, seguendo i suoi ordini e restandogli fedele.

Per familiarizzare con una creatura è necessario superare uno o più TDS su “*Addestrare animali*”. Il personaggio, mostrandosi amichevole, riesce ad entrare in simpatia con essa. Con il passare del tempo, grazie alla stessa abilità sarà possibile addestrare la creatura in modo che segua i propri comandi.

Il tempo e la difficoltà necessari per addestrarla saranno decisi dal master e dipendono dal tipo di creatura: provare ad addestrare un animale aggressivo e indomabile avrà una difficoltà alta, mentre una creatura più mansueta è più semplice da addestrare.

13.2 Creature evocate

Le creature evocate si comportano come animali addestrati dall’evocatore e potranno quindi seguire i suoi comandi direttamente.

13.3 Impartire i propri comandi

Dal momento che una creatura è stata *addestrata*, per colui che è stato riconosciuto (dalla creatura stessa) come il padrone sarà possibile impartirle i propri comandi.

La riuscita è stabilita dal master: in alcuni casi la creatura potrebbe rifiutarsi di obbedire (a causa di un’azione troppo pericolosa o perché essa ha altri bisogni da soddisfare, come la fame).

14 Bestiario

Questo manuale contiene una piccola lista di creature che potrete utilizzare durante le vostre avventure. Non è e non potrebbe essere una lista esaustiva: non conoscendo l'ambientazione che andrete ad utilizzare, sarebbe impossibile definire i tipi e le capacità di ogni creatura del vostro mondo. Abbiamo deciso di integrare questa sezione principalmente per fornire un riferimento al master nella costruzione delle creature in modo che siano coerenti con la *sua* ambientazione.

Le creature che verranno mostrate appartengono a un'ambientazione fantasy classica. Nella descrizione delle statistiche o abilità non sono presenti talenti o specializzazioni, per mantenere i parametri il più generico possibile. Sarà compito del master deciderli, per fornire loro una caratterizzazione migliore e rendere le sfide sempre diverse.

14.1 Animali

Fanno parte di questa categoria tutte le creature appartenenti all'ambientazione non contaminate dalla magia in alcun modo (che potrebbero quindi appartenere a un mondo realistico e non "Fantasy"). Gli animali sono considerati tutti come "Non senzienti".

Animali di Piccole dimensioni o inoffensivi

Questa categoria racchiude tutti gli animali non pericolosi per un avventuriero che possono essere incontrati. Fanno parte di questa categoria conigli, cani, gatti, cavalli, ecc. Queste creature vengono considerate innocue, pertanto ogni azione svolta contro di esse (in condizioni ottimali) sarà considerata sempre riuscita. Per la stessa ragione il loro quantitativo di Punti Vita viene considerato pari a 1. Nota bene: possano esistere versioni degli animali sopracitati particolarmente aggressive o addestrate per esserlo (vedi cani da guerra); in questo caso si consiglia al Master di elaborare le statistiche relative da una creatura che possa essere coerente con la situazione che si desidera rappresentare.

Animale di Medie dimensioni

In questa sottocategoria ricadono gli animali di medie dimensioni che in determinate situazioni potrebbero aggredire gli avventurieri (per fame, se minacciati, ecc). Fanno parte di questa categoria orsi, tigri, lupi, ecc. Queste creature, sebbene più piccole in dimensioni, si possono rivelare più feroci e pericolose rispetto ad animali di grandi dimensioni. Sono tipicamente predatori carnivori, in grado di ferire a morte animali più grandi di loro.

Anche in questo caso le linee guida generali per strutturare queste creature è di capire concettualmente cosa devono rappresentare; un grosso predatore potrebbe avere un buon quantitativo di punti vita e danni base, ma non colpire di frequente con i suoi attacchi (le sue dimensioni lo rendono più lento di altre creature in questa categoria); un predatore più piccolo, ma molto feroce potrebbe avere alti danni, buona abilità di combattimento ma pochi punti vita.

Seguendo questi due archetipi vengono proposti due esempi di animali di medie dimensioni.

Orso bruno

Forza	Da 10 a 14
Costituzione	Da 10 a 15
Abilità da combattimento su "Forza" (in corpo a corpo)	Da 0 a 2
Artigli possenti (abilità "Arte della Guerra")	Da 6 a 10
Strato adiposo (livello di armatura)	Da 1 a 3
Difficoltà per colpirlo	Da 0 a 4
Riflessi (complessivo)	Da 12 a 15
Difficoltà per addestrarlo	Da 4 a 6

Lupo

- Agilità: Da 9 a 13
- Costituzione: Da 5 a 7
- Abilità da combattimento su "Agilità" (in corpo a corpo): Da 1 a 5
- Artigli possenti (abilità "Arte della Guerra") : Da 4 a 8
- Livello armatura: Da 0 a 2

- Difficoltà per colpirlo: Da 1 a 3
- Difficoltà per addestrarlo: Da 3 a 5

Animali di Grandi dimensioni

In questa sottocategoria ricadono tutti gli animali di grandi dimensioni che potrebbero comparire nel corso dell'avventura. Fanno parte di questa categoria animali come: elefanti, mammut, ecc.

Queste grandi creature generalmente hanno molti punti vita, fanno grossi danni ma a causa delle dimensioni, sono imprecisi in corpo a corpo.

Elefante

- Forza : Da 13 a 17
- Costituzione: Da 10 a 18
- Abilità da combattimento su "Forza" (in corpo a corpo): Da 0 a 2
- Difficoltà per colpirlo: Da -2 a 2
- Forza sovraumana (abilità "Arte della Guerra") : Da 6 a 10
- Pelle dura (livello di armatura) : Da 3 a 5
- Difficoltà per addestrarlo: Da 3 a 6

14.2 Mostri

In questa categoria ricadono tutte le creature che non fanno parte della categoria "Animali" o "Umanoidi". Bisogna far notare che alcune creature presenti in questa categoria potrebbero anche essere senzienti (generalmente nelle ambientazioni Fantasy i draghi hanno una coscienza paragonabile a quella umana). Alcune creature mostruose, dipendentemente dall'ambientazione, potrebbero ricadere tra le razze giocabili (come potrebbe avvenire per i minotauri, draconidi ecc).

Verrà preso come esempio un classico di tutte le ambientazioni fantasy.

Drago Rosso

- Intelligenza : Da 14 a 16
- Costituzione: Da 12 a 18
- Forza : Da 8 a 16
- Magia Distruttiva: Da 2 a 8
- Evitare : Da 6 a 10
- Salute : Da 8 a 10 (+10 di vita extra per i draghi adulti)
- Schivare : Da 3 a 5
- Abilità da combattimento su "Forza" (in corpo a corpo): Da 3 a 7
- Forza sovraumana (abilità "Arte della Guerra") : Da 6 a 10

14.3 Umanoidi

Questa è la categoria dedicata a tutti i soggetti senzienti (salvo rare eccezioni) di aspetto antropomorfo.

Non verranno indicate statistiche specifiche per razza: trattandosi di soggetti allenati e addestrati e scelti per un ruolo, le loro caratteristiche saranno naturalmente orientate alla loro funzione. Il ruolo che avrebbe il modificatore dato dalla classe è marginale e quindi non viene indicato negli esempi che seguiranno.

Il master potrà comunque decidere di differenziare i rivali che i propri giocatori si troveranno ad affrontare, calibrando i valori anche in funzione della razza dei PNG. Come potrete notare, i valori delle abilità hanno una forbice molto ampia, questo per differenziare personaggi di *élite* da *soldati semplici*.

Si confida quindi sulla capacità del Master di scegliere i valori che meglio si associno alla situazione da lui immaginata.

Umanoide Guerriero

- Forza : Da 8 a 13
- Costituzione: Da 8 a 12
- Abilità da combattimento su "Forza" (in corpo a corpo): Da 1 a 7
- Parare: da 0 a 5
- Evitare : Da 2 a 10
- Salute : Da 0 a 8
- Schivare : Da 1 a 6
- Arte della Guerra : Da 0 a 10
- Armatura : Da 1 a 5

Umanoide Mago

- Intelligenza : Da 10 a 13
- Costituzione: Da 7 a 10
- Abilità magica: Da 1 a 6
- Evitare : Da 1 a 6
- Salute : Da 0 a 6
- Schivare : Da 0 a 4
- Armatura : Da 0 a 1

Umanoide Ranger

- Agilità : Da 8 a 13
- Costituzione: Da 7 a 10
- Abilità da combattimento su "Agilità" (a distanza): Da 1 a 7
- Gittata : Da 15 a 150 metri
- Evitare : Da 3 a 8
- Salute : Da 0 a 6
- Schivare : Da 0 a 6
- Arte della Guerra : Da 0 a 10
- Armatura : Da 0 a 2

