Old Bell School System

OPTIONS

Fantasy Adventure Game

Dedicato all’unica Donna mai amata, colei che ogni giorno mi accompagna nei sogni

Mai rinunciare ai tuoi desideri, persevera fino ad renderli reali.

Old Bell School System

Opzioni aggiuntive

di

Andres Zanzani

Playtesting: Fabrizio Bonetti, Emanuele Pezzi, Leonardo Pezzi, Nicola Ricottone, Marco Valmori, Edoardo Zanzani, Isotta Zanzani, Federica Angeli, Samuele Mazzotti, Simona Bissi, Lucia Dolcini, Carlo Dall'Ara, SicuramenteNonMirko, Dario Galassi, Stefano Mannino, Francesco Converso.

Condizioni d'uso: OBSS, Old Bell School System, è un marchio registrato di Andres Zanzani (azanzani@gmail.com), licenziato con Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). Consultare i dettagli nel capitolo Licenza.

Indice

Introduzione 1
Opzionale - Reputazione e Fama 2
Fama 3
Sfera di Notorieta' 3
Il Livello di Fama 3
Discredito e Infamia 3
Avventure Nautiche 5
Combattimento Rapido in Mare 5
Avventure in Citta' 7
Spese e Stile di Vita 11
Avventure e Disastri 13
Abilità 15
Vantaggi 16
Elenco Vantaggi 16
Svantaggi 19
Svantaggi di Ruolo e Svantaggi Psico/Fisici . 19
Svantaggi di Ruolo 20
Svantaggi psico/fisici 21
Incantesimi antichi e perduti 25
I Piani 32
I Piani 32
Cos'è un Piano? 32
Viaggio tra i Piani 33
Caratteristiche Planari 33
Piano Materiale 36
Piano delle Ombre 36
Piano dell'Energia Negativa 36
Piano dell'Energia Positiva 36
Piano Elementale dell'Acqua 37
Piano Elementale dell'Aria 37
Piano Elementale del Fuoco 37
Piano Elementale della Terra 37
Piano Etereo 37
Piano Astrale 38
Vacuus 38
Abisso 38
Eliseo 38
Inferno 38
Nirvana 39
Paradiso 39
Purgatorio 39
Utopia 39
Piano della Genesi 39

Indice Analitico **40**

"May you make all your Saving Throws!" Frank Mentzer, Spring 1985. Master Player's Book

Introduzione

> ”Il possibile è una creatura alata che volteggia eternamente su di noi
> ”Bisogna catturarla”
> ”Sì, ma viva.” (Victor Hugo)

Benvenuti nel manuale di opzioni e regolamenti aggiuntivi di OBSS.

Opzionale - Reputazione e Fama

> Fama e onore vanno talvolta più facilmente a chi non li ricerca. (Tito Livio)

Benché alcuni eroi si accontentino delle ricompense delle loro imprese o si nascondano dietro una scorza di umiltà, altri cercano di vivere per sempre nelle saghe e nei canti delle loro epiche imprese. La storia misura il successo di un eroe con racconti di trionfo e audacia, ripetuti per generazioni.

Un eroe che non possa rievocare a nessuno la sua storia cade presto nell'oblio, insieme ai suoi sforzi non raccontati. Il racconto delle prodi gesta diviene il metro con cui si misura un eroe, e scolpisce tanto la sua identità quanto la sua reputazione.

La reputazione rappresenta il modo in cui il pubblico in generale percepisce positivamente o negativamente il personaggio. Questa percezione lo precede, parla per lui in sua assenza e determina come sarà trattato da chi ne ha sentito parlare. La reputazione implica cose diverse per tipi di personaggio diversi, in base ai valori sociali e culturali di regioni differenti. Un personaggio che incarni le qualità di eroe in una regione potrebbe essere considerato un depravato o uno scostumato in un'altra. Un'icona ampiamente riverita e rispettata in madrepatria potrebbe scivolare dalla fama all'oblio se si reca in un regno confinante.

Quando si usano queste regole per la reputazione, il Narratore deve stabilire cosa significa la reputazione per i giocatori e i PNG della campagna. Per esempio, una campagna a tema vichingo potrebbe basare la reputazione sui saccheggi.

Se si riesce ad acquisire una reputazione forte o notevole, si potrebbe essere lodati per le proprie azioni e ricompensati con risorse superiori a quelle ottenibili dagli individui meno noti. Allo stesso modo, si può usare la reputazione per influenzare socialmente, politicamente o economicamente la gente.

La Fama aumenta e diminuisce in base alle proprie azioni. La Fama attuale determina la reputazione complessiva, la Sfera di Notorietà definisce i luoghi in cui si possono applicare i benefici della reputazione.

Tabella: come acquisire punti Fama

Eventi	Mod. Fama
Eventi Positivi	
Acquisire un tesoro notevole da un degno avversario	+1
Consacrare un tempio al proprio Patrono	+1
Creare un Oggetto Magico potente	+12
Aumentare di un Livello	+1
Individuare e disarmare tre o più trappole con GS adeguato di fila	+1
Effettuare una scoperta storica, scientifica o magica degna di nota	+1
Possedere un oggetto leggendario o un artefatto	+14
Ricevere una medaglia o una simile onorificenza da una figura pubblica	+1
Restituire un Oggetto Magico significativo o una reliquia al suo proprietario	+1
Saccheggiare la roccaforte di un nobile potente(nemico)	+1
Sconfiggere in singolar tenzone un nemico con un GS più alto del proprio livello	+15
Come gruppo vincere un incontro di combattimento con un APL +3 più	+1
Sconfiggere in combattimento un diffamatore pubblico	+2
Superare una prova di Professione con DC 30 o più per creare un'opera od un oggetto	+2
Superare una prova pubblica di Intimidire con DC 30 o più (devono esserci testimoni)	+2
Superare una prova pubblica di Intrattenere con DC 30 o più (devono esserci testimoni)	+2
Completare un'avventura con una difficoltà adeguato al proprio livello	+3
Ottenere un titolo formale (lady, lord, cavaliere e così via)	+3
Sconfiggere un rivale chiave (della campagna) in combattimento	+5
Eventi Negativi	
Essere condannato per un crimine lieve	-1
Accompagnarsi a una persona disdicevole	-18
Essere condannato per un crimine grave non violento	-2
Fuggire pubblicamente da un incontro con un avversario più debole	-3
Attaccare gente innocente	-5
Essere condannato per un crimine grave violento	-5
Perdere pubblicamente un incontro con un avversario più debole	-5
Essere condannato per omicidio	-8
Essere condannato per tradimento	-10

Fama

Si comincia il gioco con una Fama pari al proprio livello del personaggio + il proprio modificatore di Carisma. La fama va da -100 a 100, con 0 che rappresenta la mancanza di notorietà.

Nel corso della campagna, parole e gesta aiutano a costruirsi una reputazione. Benché un avventuriero compia molte imprese, non tutte sono abbastanza significative da garantire un cambiamento di Fama. Se possibile, il Narratore dovrebbe attenersi a quelle imprese che influenzano direttamente la storia o la campagna, e non assegnare punti per le vittorie secondarie.

La significatività di un'impresa specifica dovrebbe essere a discrezione del Narratore, ma la Tabella: Eventi di Fama fornisce alcuni esempi. Se la Fama scende sotto 0, vedi Discredito e Infamia più avanti.

Sfera di Notorieta'

La reputazione di un personaggio viaggia di pari passo al racconto delle sue imprese. Anche se è un grande eroe nella sua terra, quando viaggia altrove scoprirà presto che la sua reputazione diminuisce e che prima o poi giungerà in regioni in cui è completamente sconosciuto. Maggiore è la reputazione, più si estende l'Area Influenzata.

La Fama determina il raggio massimo della Sfera di Notorietà. La Sfera di Notorietà ha un raggio di 150 chilometri, e in genere aumenta di altri 150 chilometri quando la Fama arriva a 10, 20, 30, 40 e 55.

Accrescere la Sfera di Notorietà non è sempre automatico, si può esprimere un parere su dove si concentri la propria reputazione. Per esempio, si potrebbe richiedere che la propria sfera si estenda più a sud verso una grande città e ignori le tribù barbariche a est, o che si estenda all'interno verso un altro paese anziché all'esterno, sull'oceano.

Sebbene la reputazione possa diffondersi per caso, in genere lo fa volutamente, perché i cantastorie girovaghi abbelliscono le storie delle gesta di un personaggio per renderle più divertenti, i suoi alleati amplificano le più comuni imprese, i suoi nemici ripetono pettegolezzi su di lui per assoldare altri e combatterlo, o il personaggio stesso racconta la sua storia ad ascoltatori compiaciuti.

Il luogo in cui si narrano queste storie determina dove si sarà conosciuti e crea una Sfera di Notorietà: un'eroica maga potrebbe assoldare dei Bardi per vantarsi della propria magia in un regno vicino che prevede di visitare, mentre un Barbaro antagonista potrebbe spingere verso sud i sopravvissuti feriti delle sue razzie, per diffondere la paura tra le sue prossime vittime.

Le seguenti azioni e condizioni influenzano il modificatore alle prove di Carisma, Diplomazia o Intimidire allo scopo di espandere la Sfera di Notorietà.

Tabella: Modificatori della Sfera di Notorietà

Azione	Modificatore alla Prova
Alleati o servitori diffondono storie delle imprese del PG prima del suo arrivo	+5
Un Bardo diffonde storie o canti delle imprese del PG prima del suo arrivo	+1/2 Punteggio Intrattene del Bardo
Si hanno contatti con i PNG dell'insediamento	+1
Si hanno nemici nell'insediamento	+1
Distanza dalla propria Sfera di Notorietà	-1 per 15 chilometri
La lingua principale dell'insediamento è diversa dalla propria	-5

Il Livello di Fama

- Il punteggio di Fama è ciò che rende popolare il personaggio.
- Un punteggio di fama entro i 10 punti ne faranno un eroe locale, di una piccola città.
- Un punteggio di fama tra i 10 e 20 punti ne faranno un personaggio pubblico, noto a tutti in una piccola città o eroe di quartiere in una grande città.
- Un punteggio tra i 20 e 30 punti rende il personaggio noto a tutti anche in una grande città, le sue gesta sono anche conosciute in regione magari non con tutti i dettagli.
- Un punteggio tra i 30 e 40 è una vera è propria celebrità nella sua città, conosciuto per nome anche nelle città limitrofe e rispettato in tutta la regione.
- Una fama tra i 40 e 50 punti rendono il personaggio una vera eminenza rispettata nello stato.
- Un punteggio oltre i 55 punte fanno del personaggio una leggenda le cui gesta vengono tramandata ed ingigantite nei secoli a venire.

Discredito e Infamia

Se la propria Fama scende sotto 0, la reputazione è basata sull'infamia piuttosto che sulla Fama. Si consideri la Fama come un numero positivo anziché un numero negativo per tutte le regole legate a Fama, Sfera di Notorietà e Punti Prestigio (per esempio, una Fama da antagonista di -20 equivale a una Fama da eroe di 20 per i suoi ammiratori.

Nel caso in cui un evento possa accrescere la Fama, si può scegliere di aumentare la Fama (portandola più vicina a 0) o di diminuirla (rendendola un nume-

ro negativo maggiore). Per esempio, se la Fama di un personaggio è 20 e si tira pubblicamente un 30 su una prova di Professione per creare una spada (cosa che in genere vale +2), si può aumentare la Fama a 18 o diminuirla a 22.

Gli eventi negativi che diminuiscono la Fama contano sempre come negativi (un antagonista che attacchi gente innocente non ispira simpatia al pubblico).

Se si ha una Fama negativa, i PNG non malvagi spesso avranno reazioni maldisposte o ostili (vedi Tabella: Reazioni alla Fama Negativa). Si noti che se si ha una reputazione di persona potente e pericolosa, i PNG potrebbero evitare il PG anziché confrontarsi con lui.

Tabella: Reazioni alla Fama Negativa

Fama	Reazione
-5	Mercanti, mercenari e locandieri addebitano un al PG 10% aggiuntivo per scoraggiare dal fare affari nella loro comunità.
-8	Mercanti, mercenari e locandieri si rifiutano di fare affari. Al PG che entra in un negozio viene immediatamente chiesto di andarsene. Se si rifiuta, il proprietario chiama le autorità o i concittadini per buttarlo fuori.
-10	Quando il PG si avvicina, i negozi chiudono le finestre e sbarrano le porte. La maggior parte dei cittadini si rifiuta di parlargli. Altri lo spronano ad andarsene immediatamente. Se resta più di 24 ore o agisce platealmente contro i cittadini, la sua Fama diminuisce di 5 e i cittadini si radunano per scacciare il PG.
-15	Incendiata dalla spudorata audacia del PG di presentarsi nella comunità, una folla inferocita si raduna. Se il PG non se ne va entro pochi minuti, la folla comincia a bombardarlo con frutta marcia, rami e pietre.
-20	Una folla inferocita si forma subito dopo l'ingresso in città del PG. Non volendo attendere un processo potenzialmente corrotto, cercano di catturarlo e giustiziarlo per i suoi crimini.
-25	Una figura autoritaria ha promulgato un editto di arresto contro il PG, compresa una ricompensa per chiunque lo catturi. La cosa è risaputa e molti vogliono riscuoterla.
-30	Una figura autoritaria ha messo una taglia sulla testa del PG. La cosa è risaputa e molti vogliono riscuoterla.

Le leggende vengono raccontate. Travelers in the Middle East Archive, Wilhelm Gentz

Avventure Nautiche

L'acqua può fornire l'ambientazione per un'esperienza di gioco diversa ed unica: l'avventura nautica. In un simile scenario, gli effetti e i pericoli delle avventure subacquee sono sostituiti dalle sfide di superficie, dal momento che i personaggi e i loro avversari utilizzano navi e barche per spostarsi in tale ambiente. Di solito, le avventure nautiche si risolvono normalmente, con un combattimento a bordo di una nave simile ad uno terrestre. Se il combattimento avviene durante una tempesta o in mari agitati, considerate il ponte della nave come terreno difficile. Ricordatevi di considerare gli effetti sulle prove di Concentrazione per il tempo atmosferico od il rollio.

Combattimento Rapido in Mare

> Tutti sanno fare il timoniere col mare calmo
> (Lucio Anneo Seneca)

Quando sono le navi a combattere, le cose cambiano un pò. Le regole seguenti non hanno lo scopo di simulare accuratamente tutti gli aspetti di un combattimento navale, ma solo fornirvi rapide e semplici regole per sbrogliare tali situazioni quando si tramutano in un'avventura nautica, che sia una battaglia tra due navi o tra una nave ed un mostro marino.

Preparazione: Stabilite quali tipi di navi sono coinvolte nel combattimento (vedi Tabella: Statistiche delle Navi). Utilizzate una griglia da battaglia ampia e vuota per rappresentare le acque in cui ha luogo la battaglia. Un singolo quadretto corrisponde a 9 metri di distanza. Raffigurate ogni nave piazzando dei segnalini che occupino l'appropriato numero di quadretti (le navi giocattolo sono ottimi segnalini e potete reperirle nei negozi di modellismo).

Cominciare il Combattimento: Quando il combattimento inizia, lasciate che i personaggi (ed importanti PNG alleati) tirino l'Iniziativa normalmente; la nave si muove ed attacca sulla base del risultato di iniziativa del capitano. Se una delle navi in battaglia usa le vele per spostarsi, determinate casualmente in quale direzione sta soffiando il vento tirando 1d8 e seguendo le linee guida per le Armi a Spargimento che mancano il bersaglio.

Movimento: Sulla base del punteggio di Iniziativa del capitano, la nave può muoversi alla propria velocità base in un singolo round come se l'Azione corrispondesse a quella del capitano stesso (o al doppio della sua velocità come unica azione del round), finché ha il proprio equipaggio minimo al completo. La nave può incrementare o diminuire la propria velocità di 9 metri per round, fino al raggiungimento della velocità massima. In alternativa, il capitano può cambiare direzione (al massimo un lato di un quadretto alla volta) (2 Azioni). Una nave può cambiare direzione solo all'inizio del round.

Attacchi: I membri in eccesso rispetto al requisito minimo di equipaggio di una nave possono essere collocati a manovrare le Macchine d'Assedio. Le Macchine d'Assedio attaccano sulla base del punteggio di Iniziativa del capitano.

Una nave può anche tentare di speronare un bersaglio se ospita l'equipaggio minimo. Per speronare un bersaglio, la nave deve muoversi di almeno 9 metri e finire con la prua in un quadretto adiacente ad esso. Quindi, il capitano della nave effettua una prova di Professione (marinaio): se il risultato è pari o superiore alla Difesa del bersaglio, la nave colpisce il suo obiettivo, infliggendogli danni come indicato nella Tabella: Statistiche delle Navi e allo stesso tempo subendo il danno minimo. Una nave equipaggiata con uno sperone infligge al bersaglio 3d6 danni addizionali (l'imbarcazione attaccante non subisce danno addizionale).

Affondamento

Una nave ottiene la condizione in affondamento quando i suoi Punti Ferita scendono a 0 o meno. Una nave in affondamento non può muoversi o attaccare e dopo 10 round si considera affondata. Ogni 25 danni subiti da una nave che affonda si riduce l'affondamento di 1 round. L'incantesimo di Fabbricare consente di riparare una nave che affonda se i Punti Ferita della stessa sono riportati sopra lo 0, caso in cui la nave perde la condizione in affondamento. In genere, le riparazioni non magiche richiedono troppo tempo per salvare una nave dall'affondamento una volta che questa inizia a sprofondare.

Statistiche di una Nave

Nel mondo reale esiste una grande varietà di barche e navi, dalle piccole zattere agli imponenti galeoni. A rappresentanza di ciò, la Tabella: Statistiche delle Navi classifica sette dimensioni standard di nave e le rispettive statistiche. Così come le culture del mondo reale hanno creato ed adattato differenti tipi di imbarcazioni, così le razze di mondi fantasy potrebbero creare le proprie bizzarre navi. I Narratore potrebbero utilizzare o modificare queste statistiche per soddisfare le esigenze delle loro creazioni e, co-

munque, descrivere tali mezzo di trasporto a proprio piacimento. Tutte le navi presentano i seguenti tratti.

Tipo: Si tratta di una categoria generale che elenca la tipologia base di nave.

Difesa: La Difesa della nave. Per calcolare la Difesa effettiva di una nave, aggiungete il punteggio di Professione (marinaio) del capitano alla Difesa base della stessa. Gli attacchi di contatto contro una nave ignorano il modificatore del capitano. Una nave non è mai sorpresa.

TS Base: Il modificatore dei Tiri Salvezza Base di una nave (Tempra, Riflessi e Saggezza) hanno lo stesso valore. Per determinare gli effettivi modificatori dei Tiro Salvezza di una nave, aggiungete il modificatore di Professione (marinaio) del capitano a questo valore.

Velocità Massima: La velocità massima di una nave in combattimento. Un asterisco indica che la nave ha delle vele e può spostarsi a velocità raddoppiata se si muove nella stessa direzione del vento. Una nave che abbia solo delle vele può spostarsi solo in presenza di vento.

Armamenti: Il numero di Macchine d'Assedio che possono essere equipaggiate sulla nave. Uno sperone utilizza uno di questi slot e una nave può essere equipaggiata soltanto con uno sperone.

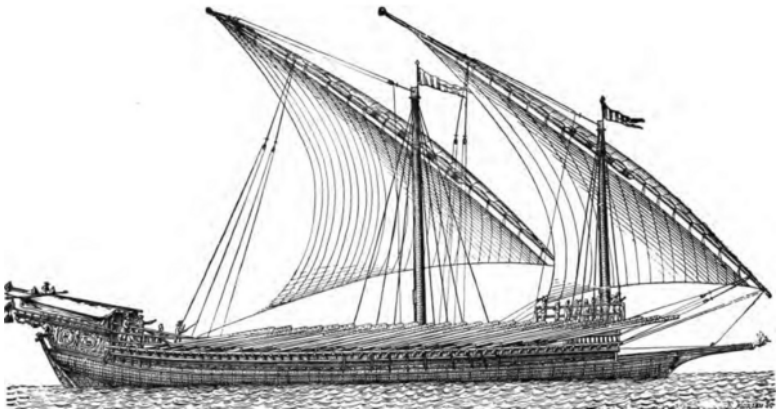
Speronamento: L'ammontare di danni che infligge una nave con un attacco di speronamento riuscito (senza uno sperone).

Quadretti: Il numero di quadretti che la nave occupa sulla griglia di combattimento.

Equipaggio: Il primo numero indica l'equipaggio minimo di cui la nave ha bisogno per funzionare normalmente, ad esclusione degli addetti alle armi. Il secondo indica il numero massimo della ciurma più i soldati o passeggeri aggiuntivi. Una nave senza il suo equipaggio minimo può soltanto muoversi, cambiare velocità, cambiare direzione, o speronare se il suo capitano supera una prova di Professione (marinaio) con DC 20. Un equipaggio che eccede il numero minimo non influenza il movimento, ma i suoi componenti possono sostituire i membri caduti o manovrare armi aggiuntive.

Tabella: Statistiche delle Navi

Tipo	Difesa	PF	TS base	Vel. (m/s)	Arma	Sperona	Quad.	Equipaggio
Zattera	9	10	+0	4.5	0	1d6	2	1/4
Barca a Remi	9	20	+2	9	0	2d6+6	6	1/3
Battello	8	60	+4	9	1	2d6+6	12	4/15+100
Nave Lunga	6	75	+5	18	1	4d6+18	40	50/75+100
Barca a Vela	6	125	+6	18	2	3d6+12	20	20/50+120
Nave da Guerra	2	175	+7	18	3	3d6+12	35	60/80+160
Galea	2	200	+8	27	+4	6d6+24	60	200/250+200



Gelea sottile, lunghezza 45m, larghezza 5m, pescaggio circa 200 cm

Avventure in Citta'

Dio creò la campagna, e l'uomo creò la città. (William Cowper)

A prima vista, una città è molto simile a un dungeon, in quanto è composta da pareti, porte, stanze e corridoi. Le avventure ambientate in città differiscono da quelle ambientate nei dungeon per due motivi principali: accesso ad un maggior numero di risorse e devono tenere conto della presenza delle forze dell'ordine.

Accesso alle Risorse: A differenza dei dungeon e delle terre selvagge, i personaggi possono comprare e vendere Equipaggiamento molto rapidamente in città. Una città grande o una metropoli probabilmente dispongono di PNG ed esperti di alto livello specializzati nei settori più oscuri della conoscenza, in grado di offrire aiuto e di interpretare gli indizi. Quando i personaggi sono feriti e contusi, possono sempre fare ritorno alle comodità delle loro camere nella locanda.

La libertà di effettuare una ritirata e l'accesso alle merci del mercato significa che i giocatori dispongono di un maggior controllo sui ritmi di gioco in un'avventura in città.

Forze dell'Ordine: L'altro elemento di distinzione tra andare all'avventura in una città ed esplorare un dungeon sta nel fatto che il dungeon è, quasi per definizione, un luogo senza regole dove la sola legge è quella della giungla: uccidere o essere uccisi.

Una città, d'altro canto, è sorretta da un codice di leggi, molte delle quali sono state ideate esplicitamente per prevenire quel genere di comportamento nel quale gli avventurieri indulgono spesso e volentieri: uccidere e saccheggiare. Tuttavia, le leggi cittadine riconoscono la gravità della minaccia che i mostri costituiscono alla stabilità cittadina, ed è assai raro che la proibizione di uccidere valga anche per mostri come le Aberrazioni o gli Immondi.

La maggior parte degli umanoidi malvagi, tuttavia, solitamente gode della stessa protezione riservata a tutti gli altri cittadini. Avere un insieme di Tratti malvagi non è un crimine (tranne forse in quelle città dove vige una severa teocrazia, col potere magico necessario per far valere la legge); soltanto gli atti malvagi vengono considerati un'infrazione alla legge.

Anche quando gli avventurieri incontrano un malfattore impegnato a commettere i crimini più orribili nei confronti della popolazione cittadina, la legge vede comunque di cattivo occhio chi si fa giustizia da solo uccidendo il malfattore o impedendo in altri modi che venga condotto davanti a un tribunale per essere processato.

Limitazioni alle Armi e agli Incantesimi

Ogni città ha le sue leggi riguardo alle armi che è possibile portare con sé circolando in pubblico e alle limitazioni agli incantesimi.

Le leggi cittadine potrebbero non influenzare tutti i personaggi in egual modo. Un uomo di fede che si muove con un'arma al seguito non viene ostacolato in alcun modo dalla legge che impone di legare con un laccio le armi, ma un incantatore subisce una riduzione considerevole del suo potere se il suo Tomo viene confiscato alle porte della città.

Elementi Urbani

Pareti, porte, illuminazione scarsa e terreno sconnesso: sotto molti aspetti una città è simile a un dungeon. Di seguito vengono descritti nuovi elementi adatti a un'ambientazione cittadina.

Mura e Cancelli

Molte città sono difese da un cerchio di mura. Delle normali mura cittadine sono in pietra rinforzata, spesse 1 metro e alte 6 metri. Un muro del genere è piuttosto liscio ed è necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 30 per potervisi arrampicare. Le mura dispongono di piccoli merli su un lato per fornire un parapetto alle guardie in cima, lo spazio per camminare sulle mura è a malapena sufficiente per una guardia.

Cronache, Jean Froissart. La Regina Isabella di Francia arriva a Parigi, 15 secolo

Le mura

A differenza delle città più piccole, le metropoli spesso sono dotate anche di mura interne, a volte delle vecchie mura erette quando la città era più piccola, oppure mura che separano i vari quartieri gli uni dagli altri. A volte queste mura sono alte e larghe come quelle esterne, ma molto più spesso hanno dimensioni ridotte.

Torri di Guardia: Alcune mura cittadine sono dotate di torri di guardia che spuntano a intervalli regolari. Sono poche le città che hanno guardie a sufficienza da collocare su ogni torre di guardia, a meno che la città non si aspetti un attacco dall'esterno. Le torri offrono una visuale elevata della campagna

circostante oltre ad un baluardo di difesa contro gli invasori nemici.

Le torri di guardia solitamente sono più alte di 3 metri rispetto al muro di cui fanno parte, e il loro diametro è pari a 5 volte lo spessore delle mura. Delle feritoie per gli arcieri si aprono ai piani alti della torre, e la cima è merlata allo stesso modo delle mura circostanti. Nelle torri più piccole (del diametro di circa 7 metri, lungo un muro spesso 1 metro) una semplice scala a pioli collega l'interno della torre al tetto. Nelle torri più grandi si trovano vere e proprie scale.

L'accesso alla torre è protetto da pesanti porte in legno, con rinforzi in ferro e serrature buone (Disattivare Congegni DC 25). Normalmente è il capitano delle guardie a custodire la chiave d'accesso alla torre, e una seconda copia viene conservata nella fortezza interna o nella caserma cittadina.

Cancelli: Un tipico cancello d'accesso alla città è composto da una guardiola con due saracinesche e delle feritoie nello spazio tra di esse. Nei paesi e nelle città piccole, l'entrata principale è protetta da doppie porte di ferro incastrate nelle mura cittadine.

I cancelli rimangono solitamente aperti durante il giorno e chiusi a chiave o sbarrati di notte. Generalmente, soltanto un cancello lascia entrare i viaggiatori dopo il tramonto, ed è sorvegliato da guardie che apriranno le porte solo per qualcuno che abbia un aspetto onesto, presenti i documenti appropriati o le corrompa con una cifra sufficiente (in base al tipo di città e di guardie).

Guardie e Soldati

Una città solitamente è dotata di personale militare di servizio a tempo pieno pari all'1% della sua popolazione adulta, i soldati di ronda o di leva possono essere pari al 5% della popolazione. I soldati a tempo pieno sono guardie cittadine responsabili del mantenimento dell'ordine in città, con un ruolo simile a quello della polizia moderna, e (in misura assai minore) della difesa della città dagli assalti esterni. I soldati in leva forzata vengono chiamati alle armi in caso di un attacco in città.

Un tipico schieramento di guardie cittadine si distribuisce in tre turni di servizio da otto ore ciascuno, col 30% delle sue forze in servizio di giorno (dalle 8 alle 16), il 35% in servizio di sera (dalla 16 alle 24) e il 35% di servizio nel turno di notte (dalle 24 alle 8). In qualsiasi momento, l'80% delle guardie in servizio è di pattuglia per le strade, mentre il 20% rimanente è assegnato a varie postazioni per la città, pronti a reagire ad eventuali allarmi. Una postazione di guardia simile è presente almeno in ogni vicinato cittadino (un vicinato è composto da vari quartieri).

La maggioranza delle guardie cittadine è composta da combattenti, quasi tutti di 1° livello. Gli ufficiali sono combattenti di livello più alto e forse anche qualche incantatore.

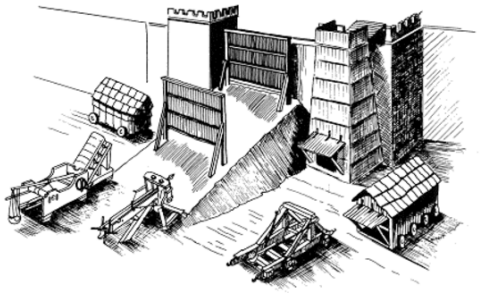
Macchine d'Assedio

Le macchine d'assedio sono grosse armi, strutture temporanee o meccanismi tradizionalmente usati per assediare un castello o una fortezza.

Catapulta Pesante: Una catapulta pesante è una gigantesca macchina d'assedio in grado di scagliare macigni o altri oggetti pesanti con grande forza. Dal momento che l'arco di lancio della catapulta è molto alto, il marchingegno è in grado di colpire anche aree al di fuori della sua linea di visuale. Per fare fuoco con una catapulta pesante, il capo degli operatori del macchinario effettua una prova speciale con DC 15 usando solo il suo valore di Competenza Attacco con il suo modificatore di Intelligenza, la penalità per la gittata e il modificatore relativo alla sezione inferiore della Tabella: Macchine d'Assedio.

Se la prova ha successo, il macigno della catapulta colpisce la zona di mischia a cui la catapulta aveva mirato, infliggendo i danni indicati a qualsiasi oggetto o personaggio nella zona. I personaggi che superano con successo un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 subiscono danni dimezzati. Una volta che il macigno ha colpito la zona, i tiri successivi colpiranno la stessa zona, a meno che la catapulta non venga ridirezione o il vento non cambi direzione o velocità.

Se il macigno di una catapulta manca il bersaglio, usa la tabella delle armi a spargimento. La distanza coperta è pari a 1d4x10 metri.



Per caricare una catapulta è necessaria una serie di azioni che portano via tutto il round. Occorre una prova di Forza con DC 15 per abbassare il braccio della catapulta; la maggior parte delle catapulte hanno ruote che permettono fino a due operatori di usare l'azione di Aiutare un Altro per assistere l'operatore principale della carrucola.

Una prova di Professione (ingegnere d'assedio) con DC 15 consente di agganciare il braccio in posizione, e poi un'altra prova di Professione (ingegnere d'assedio) con DC 15 servirà per caricare il proiettile sulla catapulta. Sono necessarie quattro round per ricaricare una catapulta pesante (vari operatori della catapulta possono compiere queste azioni nello stesso round, quindi quattro persone possono ricaricare una catapulta nel giro di 1 solo round). Una catapulta pesante occupa uno spazio di 4 metri.

Catapulta Leggera: Questa è una versione più piccola e più leggera della catapulta pesante. Funziona essenzialmente come una catapulta pesante, con la differenza che è necessaria una prova di Forza con DC 10 per agganciare il braccio al suo posto, e soltanto 2 round per ridirezionare la catapulta. Una catapulta leggera occupa uno spazio di 3 metri.

Balista: Una balista è in pratica una balestra pesante enorme fissa. La sua taglia rende difficile il suo utilizzo per la maggior parte delle creature.Quindi, una creatura media subisce penalità -1d6 ai Tiri per Colpire quando usa una balista, e una creatura piccola subisce penalità -6. Per una creatura di taglia inferiore alla grande sono necessari 2 round per ricaricare la balista dopo aver fatto fuoco.

Una balista occupa uno spazio di 2 metri.

Ariete: Questo tronco massiccio a volte è legato e sospeso a un traliccio mobile che consente a coloro che lo manovrano di farlo oscillare con forza sempre crescente contro un bersaglio. Come unica azione del round, il personaggio più vicino alla punta dell'ariete effettua un Tiro per Colpire contro la Difesa della costruzione, applicando penalità -1d6 per la mancanza di competenza (non è possibile avere competenza nell'uso di questo macchinario). Oltre ai danni indicati nella Tabella: Macchine d'Assedio, fino a nove altri personaggi possono spingere l'ariete e aggiungere i loro modificatori di Forza al danno dell'ariete, se riservano un'azione di attacco per farlo. E' necessaria almeno una creatura Enorme o di taglia superiore, 2 creature Grandi, 4 creature Medie oppure 8 creature Piccole per manovrare un ariete (le creature Minuscole o di taglia inferiore non possono usare un ariete).

Un ariete solitamente è lungo 9 metri. In una battaglia, le creature che manovrano un ariete devono disporsi in due file adiacenti di eguale lunghezza con l'ariete sorretto tra le due file.

Torre da Assedio: Questo macchinario è un'enorme torre di legno montata su ruote o cilindri che può essere spinta contro un muro per consentire agli assedianti di scalare la torre e quindi arrivare in cima alle mura beneficiando di Copertura. Le pareti in legno della torre di solito sono spesse circa 30 cm.

Una torre da assedio tipica occupa uno spazio di 4 metri. Le creature al suo interno la spingono a una velocità di 3 metri (una torre da assedio non può correre). Le otto creature che spingono la torre al pian terreno godono di copertura completa, quelle ai piani superiori godono di copertura media e possono tirare attraverso le feritoie per gli arcieri.

Tabella: Modificatori di Attacco delle Catapulte

Circostanza	Modificatore
- La linea di visuale non giunge fino alla zona bersaglio	-6
- Tiro consecutivo (gli operatori riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti)	+2 cumulativo per per colpo mancato precedente (max +10)
- Tiro consecutivo (gli operatori non riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti ma un osservatore fornisce indicazioni)	+1 cumulativo per per colpo mancato precedente (max +5))

Tabella: Macchine d'Assedio

Macchina	Costo (mo)	Danno	Gittata	Soldati	Macchina	Costo (mo)	Danno	Gittata	Soldati
Catapulta pesante	800	6d6	60m	4	Catapulta leggera	550	4d6	45m	2
Ballista	500	3d8	36m	1	Ariete	1000	3d6	-	10
Torri da assedio						2000	-	-	20

Strade Cittadine

Le tipiche strade di una città sono strette e tortuose. La maggior parte delle vie cittadine è larga dai 3 ai 6 metri, mentre i vicoli vanno da una larghezza di 3 metri a una di soltanto 1 metro. Se il pavimento lastricato è in buone condizioni è possibile muoversi normalmente, mentre le strade in brutte condizioni e gravemente rovinate vengono considerate equivalenti terreno difficile.

Alcune città non hanno grandi viali d'accesso, specialmente quelle che sono cresciute gradualmente partendo come piccoli insediamenti. Le città che sono state progettate a tavolino, o che forse sono state consumate da un grave incendio che ha consentito alle autorità di costruire nuove strade su quelle che un tempo erano aree abitate, potrebbero disporre di alcune strade più grandi che le attraversano. Queste strade principali sono ampie 8 metri, e consentono ai carri di passare l'uno di fianco all'altro, con marciapiedi di 1 metro su entrambi i lati.

Folla: Le strade cittadine sono gremite di gente che va e viene, impegnata nelle varie faccende giornaliere. Nella maggior parte dei casi non è necessario includere ogni popolano di 1° livello sulla mappa quando si giunge a un combattimento sul viale principale della città. E' sufficiente invece indicare quali zone sulla mappa sono occupati dalla folla. Se la folla vede qualcosa di pericoloso, si allontanerà alla velocità di 9 metri per round a conteggio di Iniziativa 10. Per entrare in contatto con la folla bisogna avere una distanza di mischia. La folla fornisce Copertura Completa.

Dirigere la Folla: è necessaria una prova di Diplomazia con DC 15 o di Intimidire con DC 20 per convincere una folla a spostarsi in una certa direzione, e la folla deve essere in grado di sentire o vedere il personaggio che effettua il tentativo. E' necessaria tutto un round per effettuare la prova di Diplomazia, mentre serve solo un'Azione per effettuare la prova di Intimidire.

Se due o più personaggi tentano di spingere la folla in due direzioni diverse, effettuano prove di Diplomazia o di Intimidire contrapposte per determinare a chi la folla darà ascolto. La folla ignorerà entrambi, se tutti e due i risultati delle prove dovessero essere inferiori alle DC sopra indicate.

Tetti: Per arrampicarsi su un tetto di solito è necessario scalare un muro, a meno che un personaggio non possa raggiungere un tetto saltando giù da una finestra, un balcone o un ponte più alto. I tetti piatti sono comuni solo nelle zone a clima caldo (la neve, accumulandosi, può far crollare un tetto piatto) e sono facili da percorrere correndo. Spostarsi sulla cima di un tetto richiede una prova di Acrobatica con DC 20. Spostarsi orizzontalmente su un tetto inclinato (muovendosi in parallelo alla sua cima, in pratica) richiede una prova di Acrobatica con DC 15. Spostarsi su e giù lungo un tetto inclinato richiede una prova di Acrobatica con DC 10.

Prima o poi un personaggio giungerà alla fine del tetto, e dovrà effettuare un lungo salto per passare al tetto successivo o per scendere a terra. La distanza che separa un tetto dal successivo di solito è di 3 metri, ma il tetto dall'altra parte potrebbe essere più alto o più basso di 1 metro, o alla stessa altezza. Si usano le indicazioni date per Acrobatica per determinare se il personaggio è in grado di effettuare un salto.

Fognature: Per entrare nelle fognature, i personaggi solitamente devono aprire una grata (1 round) e saltare in basso per 3 metri. Le fognature sono costruite esattamente come dei dungeon, con la differenza che il pavimento è scivoloso o ricoperto d'acqua. Le fognature sono anche simili ai dungeon per quello che riguarda le creature che è possibile incontrare al loro interno. Alcune città sono state costruite sulle rovine di civiltà più antiche, quindi le fognature potrebbero anche condurre a tesori e pericoli appartenenti a un'era passata.

Edifici Cittadini La maggior parte degli edifici cittadini è divisa in tre categorie. Molti edifici in una città sono alti da due a cinque piani e sono costruiti l'uno di fianco all'altro per formare lunghe file, interrotte soltanto dalle vie principali o secondarie. Questi edifici a schiera solitamente ospitano un negozio a pianterreno, con uffici o appartamenti ai piani superiori. Le locande, le imprese commerciali più ricche e i magazzini più grandi (oltre a eventuali mulini, concerie e altre attività che richiedano molto spazio) in genere sono grossi edifici indipendenti alti fino a cinque piani. Infine, le abitazioni, i negozi, i magazzini e i depositi più piccoli sono dei semplici edifici di legno a un piano, specialmente nei quartieri più poveri.

Illuminazione Cittadina Se una città possiede grandi viali d'accesso, questi saranno illuminati da lanterne appese a un'altezza di circa 2 metri sui lati degli edifici. Queste lanterne sono poste a una distanza di 9 metri l'una dall'altra, quindi l'illuminazione in queste strade è praticamente continua. Le strade secondarie e i vicoli non sono illuminati; è consuetudine per i cittadini pagare un lanternaio che li accompagni, se devono uscire di notte. I vicoli possono essere luoghi bui anche di giorno, grazie alle ombre degli edifici più alti circostanti. Un vicolo buio di giorno non è buio a sufficienza da poter conferire copertura completa ma leggera.

Spese e Stile di Vita

Quando non si calano nelle viscere della terra, non esplorano rovine in cerca di tesori perduti o non muovono guerra alle forze dell'oscurità incombente, anche gli avventurieri devono pensare ai bisogni più comuni. Anche in un modo fantastico, la gente deve soddisfare bisogni basilari come un vitto, alloggio e vestiario. Tutto questo ha un costo, anche se certi stili di vita costano più di altri.

Le spese dello stile di vita sono un modo semplice per tenere conto dei costi della vita in un mondo fantasy. Coprono l'alloggio, il cibo, le bevande e tutte le altre necessità essenziali di un personaggio. Queste spese coprono inoltre il costo di manutenzione dell'equipaggiamento del personaggio, per consentirgli di essere pronto quando giungerà la prossima chiamata all'avventura. All'inizio di ogni settimana o mese (a scelta del giocatore), ogni personaggio sceglie uno stile di vita dalla tabella Spese dello Stile di Vita e paga il prezzo richiesto per mantenere quello stile di vita. I prezzi elencati sono giornalieri, quindi chi desidera calcolare il suo costo di sostentamento per un periodo di trenta giorni dovrà moltiplicare il prezzo indicato per 30. Un personaggio può cambiare il suo stile di vita da un periodo all'altro, in base ai fondi a sua disposizione, oppure può mantenere lo stesso stile di vita nel corso di tutta la propria carriera.

La scelta dello stile di vita può avere delle conseguenze. Un personaggio che mantiene uno stile di vita ricco può stringere più facilmente contatti con i ricchi e i potenti, ma corre il rischio di attirare qualche ladro. Analogamente, uno stile di vita povero può aiutarlo a evitare i criminali, ma difficilmente gli consentirà di stringere contatti importanti.

Spese dello Stile di Vita

Stile di Vita	Prezzo al Giorno
Miserabile	-
Squallido	1 ma
Povero	2 ma
Modesto	1 mo
Agiato	2 mo
Ricco	4 mo
Aristocratico	Minimo di 10 mo

Miserabile. Il personaggio vive in condizioni disumane. Non ha un luogo che può chiamare casa e si ripara dove può, intrufolandosi in un granaio, rannicchiandosi in una vecchia cassa o affidandosi al buon cuore di chi è più fortunato di lui. Uno stile di vita miserabile presenta pericoli in abbondanza. La violenza, le malattie e la fame seguono il personaggio ovunque egli si rechi. Gli altri miserabili potrebbero mettere gli occhi sulla sua armatura, le sue armi e la sua attrezzatura da avventuriero, che rappresentano una fortuna per i loro parametri. La maggior parte della gente non prende minimamente in considerazione il personaggio.

Squallido. Il personaggio vive in una stalla piena di spifferi, una capanna dal pavimento di fango situata appena fuori dal paese o in un ostello pieno di pulci nel quartiere peggiore della città. Beneficia di un minimo riparo dagli elementi, ma vive in un ambiente disperato e spesso violento, in luoghi afflitti dalle malattie, dalla fame e dalle disgrazie. La maggior parte della gente non lo prende minimamente in considerazione e la legge lo protegge poco o nulla. La maggior parte delle persone che conduce questo stile di vita è segnata da qualche terribile disgrazia: bollati come esuli, affetti da un disturbo mentale o da una malattia di qualche tipo.

Povero. Uno stile di vita povero significa dover tirare avanti senza le comodità disponibili in una comunità stabile. Vitto e alloggio essenziali, abiti di scarsa qualità e condizioni di vita imprevedibili generano come risultato uno stile di vita forse sufficiente a sopravvivere, ma di sicuro poco piacevole. Il personaggio dorme in un ostello o in una sala comune al primo piano di una taverna. Beneficia di un minimo di protezione legale, ma deve comunque vedersela con atti di violenza, crimini e malattie. I manovali privi di una specializzazione, robivechi, mendicanti, ladri, mercenari e altre figure poco raccomandabili tendono ad adottare questo stile di vita.

Modesto. Uno stile di vita modesto tiene un personaggio fuori dai bassifondi e gli consente di prendersi cura del suo equipaggiamento. Il personaggio vive in una parte vecchia della città, ha una camera in affitto in una pensione, una locanda o un tempio. Non patisce la fame o la sete e vive in un ambiente pulito, anche se spartano. Gli individui comuni che conducono uno stile di vita modesto includono soldati con una famiglia, manovali, studenti, sacerdoti, incantatori dilettanti e così via.

Agiato. Un personaggio in grado di adottare uno stile di vita agiato può permettersi abiti di qualità e prendersi cura del proprio equipaggiamento senza difficoltà. Vive in un'abitazione in un isolato di buona fama o dispone di una stanza privata presso una locanda di qualità. Frequenta mercanti, abili artigiani e ufficiali militari.

Ricco. Un personaggio che adotta uno stile di vita ricco vive nel lusso, anche se forse non ha raggiunto il prestigio sociale associato ai vecchi valori della nobiltà e del sangue reale. Conduce uno stile di vita paragonabile a quello di un mercante di grande successo, uno stimato servitore di un casato reale o un proprietario di alcune piccole attività commerciali. Alloggia in una dimora rispettabile, solitamente una casa spaziosa in una parte rispettabile della città o un comodo appartamento presso una locanda rinomata. Probabilmente è assistito da un piccolo gruppo di servitori.

Lucio Licinio Lucullo. Roma, 117 aC, Napoli 56 aC). Militare e politico romano

Aristocratico. Il personaggio vive comodamente e nell'abbondanza e frequenta gli ambienti popolati dalle figure più potenti della comunità. Dispone di una dimora eccellente, forse una casa nel quartiere più elegante della città o forse una serie di camere nella locanda più rinomata. Pranza ai ristoranti migliori, si serve presso i sarti più abili e alla moda e può contare su vari servitori che si occupano di ogni suo bisogno. Riceve inviti agli eventi di società dei ricchi e dei potenti e trascorre le sue serate in compagnia di politici, capi di gilda, sommi sacerdoti e nobili. Deve anche vedersela con gli inganni e i tradimenti perpetrati ai livelli più alti. Più grande è la sua ricchezza, maggiori sono le possibilità che sia trascinato in qualche intrigo politico, a volte come pedina, a volte come partecipante attivo.

Avventure e Disastri

Per prima cosa, nessuno rimane indietro. (anonimo)

I disastri naturali sono pericoli ambientali terrificanti che portano morte e devastazione. Quelli soprannaturali possono essere anche più distruttivi, poiché possono sfigurare per sempre un mondo. Un disastro è più simile ad un'avventura che ad un incontro, e non ha uno specifico Grado di Sfida. Piuttosto, ogni parte del disastro dovrebbe essere trattata come un incontro separato ideato con un grado di Sfida adeguato ai PG.

Sotto vengono presentate le regole per gestire gli effetti di tre diversi tipi di disastri, sia naturali che soprannaturali. Alcuni disastri si verificano rapidamente, come terremoti e tsunami, mentre altri procedono attraverso numerose fasi, come gli incendi forestali, i vulcani e le sollevazioni di non morti. Aggiustate lo schema dell'avventura per adattarlo al disastro, per permettere agli eventi di svolgersi nel corso di pochi minuti o molti giorni a seconda di quello che vi serve.

Vulcani

Quando la crosta terrestre si rompe ed espelle il suo cuore fuso ha luogo uno dei disastri naturali più drammatici: l'eruzione di un vulcano. Le eruzioni vulcaniche offrono una vasta gamma di opzioni al Narratore, inclusi lava, bombe laviche, gas venefici e colate piroclastiche. I Narratore potrebbero anche considerare l'idea di far presagire una drammatica eruzione vulcanica (o draghi vulcanici) con pericoli preesistenti, come valanghe e terremoti minori.

Lava

I flussi lavici generalmente sono associati alle eruzioni non esplosive e possono essere un elemento permanente dei vulcani attivi. Le colate laviche sono per lo più lente e si muovono a 5 metri per round, ma quelle più calde sono rapide e raggiungono i 12 metri per round. La lava incanalata, come in un tubo lavico, è molto pericolosa, poiché si muove alla velocità di 36 metri per round (un pericolo con grado di Sfida 6). Le creature raggiunte da una colata lavica devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 o sono sommerse dalla lava. Il successo indica che sono a contatto con la Lava ma non Immerse.

Bombe Laviche (grado di Sfida 2 o 8)

Agglomerati di pietra fusa possono essere scagliati a molti chilometri da un vulcano che erutta, raffreddandosi in solida pietra prima di raggiungere il terreno. Una tipica bomba lavica colpisce un punto designato dal Narratore ed esplode in un raggio di 6 metri. Tutte le creature nell'area devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subiscono 4d6 danni. Le creature che hanno Copertura o sono in grado di coprirsi (come con uno scudo) ottengono un bonus di +2 a questo tiro. A volte si formano bombe laviche molto grandi che infliggono 12d6 danni. Le bombe laviche normali hanno grado di Sfida 2, quelle grandi grado di Sfida 5.

Gas Venefici (grado di Sfida 5)

Una delle minacce più insidiose di un vulcano è il gas tossico, spesso non notato tra il fuoco e la distruzione. Diversi tipi di vapori venefici scaturiscono da un'eruzione vulcanica, alcuni visibili, altri no. I gas venefici infliggono 1d3 danni alla Costituzione per round se inalati (Tempra DC 15 nega, la DC aumenta di 1 per ogni round di esposizione), quelli visibili funzionano anche come Fumo Denso. Le nubi di gas venefici si muovono verso il basso e generalmente arrivano ad una altezza di 6 metri. Forti venti possono deviare le nubi di gas, così come alte barriere a condizione che il gas abbia un altro posto dove andare.

Colate Piroclastiche (grado di Sfida 10)

Alcune eruzioni vulcaniche creano una devastante ondata di cenere ardente, gas bollenti e detriti vulcanici chiamata colata piroclastica che può viaggiare per chilometri. Una colata piroclastica viene trattata come una Valanga che viaggia a 150 metri per round, combinata con gli effetti dei gas venefici indicati sopra. Il contatto con i detriti roventi della colata infligge 2d6 danni da fuoco per round, mentre qualsiasi creatura seppellita dalla colata subisce 10d6 danni per round.

Tsunami

Gli tsunami, talvolta attribuiti ad onde di marea, sono tremende ondate d'acqua causate da terremoti sottomarini, esplosioni vulcaniche, smottamenti o impatti di asteroidi. Gli tsunami non si possono individuare finché non raggiungono l'acqua poco profonda, quando la massa d'acqua forma una grande onda. A seconda dalle dimensioni dello tsunami e della pendenza della costa, l'onda può coprire qualsiasi distanza, dal centinaio di metri fino ad oltre un chilometro sulla terra ferma, lasciandosi dietro una scia di distruzione. L'acqua poi si ritira, trascinando via ogni sorta di detriti e creature fino in alto mare.

L'esatta devastazione causata è soggetta alla discrezione del Narratore, ma un tipico tsunami abbatte o sradica tutte le strutture temporanee o mal costruite sul suo percorso, distrugge circa il 25% degli edifici ben costruiti (causando danni significativi a quelli che restano) e lascia le fortificazioni solide leggermente danneggiate. Almeno 1/4 della popolazione che vive nell'area (inclusi animali e mostri) muore nel disastro, trascinato in mare, affogato sulla spiaggia o seppellito sotto le macerie.

Una creatura può evitare di essere portata via dal mare con una prova di Nuotare con DC 25; altrimenti viene trascinata a 6d6 x 3 metri dalla riva. Le acque dopo uno tsunami sono sempre considerate agitate

o tempestose, salvo influenze magiche. Una creatura coinvolta nel cedimento di un edificio subisce 6d6 danni (TS su Riflessi DC 15 dimezza), o la metà se la struttura è particolarmente piccola. c'è una probabilità del 50% che la creatura venga sepolta (come per un Crollo), o che lo tsunami possa distruggere l'edificio, liberando la creatura dalle macerie.

Sollevazione di Non Morti

Frutto di un'antica maledizione o della volontà di un Patrono, uno dei disastri soprannaturali più terrificanti è la sollevazione di Non Morti: il morto che emerge dalla tomba per reclamare i viventi. Questo disastro può colpire qualsiasi area dove sono stati sepolti dei morti, non solo paesi e città. Più di un campo di battaglia ha visto sorgere una legione di rinsecchiti combattenti Non Morti. Le sollevazioni di Non Morti si svolgono ad ondate, con la tempistica che varia secondo le forze principali in gioco. Gli eventi possono succedersi nel corso di pochi giorni, con la devastazione di una città, o protrarsi per settimane con la popolazione terrorizzata che si rannicchia dietro porte sprangate e lotta per sopravvivere. Durante il giorno, spesso la vita ritorna ad una parvenza di normalità, poiché la luce del giorno sopprime temporaneamente il potere della non morte.

I Morti Inquieti

Nelle prime notti di una sollevazione di Non Morti, i morti recenti si rianimano come zombi. Quelli sepolti in terra consacrata non si rianimano, ma i corpi lasciati insepolti o in fosse comuni barcollano fuori per le strade, portando scompiglio. Inizialmente, solo alcuni cadaveri sono capaci di liberarsi dalle loro bare e tombe, ma ogni sera, il numero di cadaveri vivi aumenta. Quando giunge l'alba, i morti cercano la sicurezza nelle loro tombe o di altri luoghi nascosti. Chiunque venga colto dalla luce del giorno si agita Confuso finché non viene distrutto o raggiunge un rifugio. A discrezione del Narratore, cadaveri di non umanoidi possono risorgere come Non Morti nelle notti seguenti.

Il Risveglio degli Scheletri

Con l'avanzare della sollevazione, cadaveri sempre più vecchi si uniscono alle schiere dei Non Morti. Scheletri che recano tracce di vesti funebri marcite da tempo scavano con gli artigli una via d'uscita da cimiteri e cripte, ed agiscono con una malevolenza ed organizzazione raramente riscontrate tra i loro simili. I Non Morti rimangono privi di Intelligenza, ma il potere magico dietro all'incursione dona loro l'efficienza e l'acume tattico di un esercito di viventi. Gli Scheletri scovano armi e corazze con cui equipaggiarsi per la battaglia. L'élite degli Scheletri campioni guida le truppe, utilizzando Oggetti Magici trafugati da tombe abbandonate. Infine, anche Ghoul e Wight vagano in cerca di preda per le strade durante il buio, insieme ad altri Non Morti minori dotati di libero arbitrio

Anime Perse

Mentre la sollevazione raduna le forze, si risvegliano anche le anime inquiete di cadaveri da tempo ridotti in polvere. Fantasmi, Ombre, Wraith e persino Spettri sorgono per dare la caccia ai vivi. Alcuni Fantasmi potrebbero liberarsi dalla malevola influenza della sollevazione e dei personaggi intraprendenti potrebbero raccogliere preziose informazioni da questi spiriti inquieti.

L'infusione di energia negativa fortifica i Non Morti all'interno dell'area dell'incursione, concedendo i benefici di una Benedizione. Le aree una volta consacrate sono ora trattate come terreno normale e possono fungere da nuove fonti di cadaveri per le armate Non Morte; il terreno santificato rimane inviolato.

Quando i Non Morti diventano più forti, l'ondata crescente di energia negativa avvicina il Piano delle Ombre, stingendo o ingrigendo i colori tranne durante le ore più brillanti del giorno. Anche i Non Morti più vulnerabili alla luce possono muoversi impunemente dal tardo pomeriggio alla mezza mattinata.

Necropoli

Il flusso di energia negativa è irreversibile, l'oscurità infine reclama l'area, coprendola con un'ombra perpetua.Il terreno santificato resta un raro santuario, ma solo finché non viene distrutto dalle forze malevoli esterne.

Gli eroi morti negli scontri ritornano come spaventosi generali Non Morti. I pochi superstiti viventi vengono assoggettati come schiavi. L'area diviene una città della morte o ne viene cominciata la costruzione se non esisteva o non è sopravvissuta alcuna città. I Non Morti dotati di libero arbitrio si radunano in questo nuovo santuario e solo gli eroi più grandi riescono a tornare da quest'area ormai avvizzita al mondo dei vivi.

Rappresentazione di Anubi

Abilità

Vampiro

Requisito: Odore del sangue (Vantaggi)
Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà
Caratteristica Potenziata: una caratteristica a scelta
La tua sete di sangue diventa cura. Il bonus di sete di sangue può aumentare fino a +5.
Se il bonus aumenta da +3 a +4 o +5 puoi, ingurgitando il sangue avversario, puoi curarti di 1d6 impiegando un 2 Azioni

Vantaggi

Adoro fare il supereroe! L'orario di lavoro è pessimo, la paga è inesistente… ma almeno non corro il rischio di venire licenziato! (PK)

Ogni personaggio può avere, e non è obbligatorio averne, dei Vantaggi. Questi devono essere interessanti, piacevoli, divertenti e soprattutto giocabili.

Ogni Vantaggio ha un costo, da pagare ad ogni livello. Non deve essere obbligatorio prendere un Vantaggio, né tanto meno si devono prendere vantaggi solo perché fanno essere forti. Lo scopo di un Vantaggio è stupire e divertirsi.

Avere un Vantaggio significa essere diverso, essere un freak, avere quel particolare che ti rende speciale ed unico, ma non per questo sempre il più forte, potente o invincibile. Un vantaggio non è solo una capacità, è un'occasione di gioco di ruolo. Il giocatore è invitato ad essere creativo nella scelta dei vantaggi ed anche nella creazione di nuovi, il costo poi si decide con il Narratore. Ed è sempre e comunque il Narratore ad avere l'ultima parola sui Vantaggi scelti.

Diversi vantaggi non hanno un effetto pratico concreto ed immediato ma sono di arricchimento al background, alla storia del personaggio. Quando si scelgono i vantaggi, e di conseguenza gli svantaggi, non è come andare a fare spesa di poteri super e straordinarie abilità, ma di peculiarità, manie, specialità che il personaggio possiede e che ancora una volta lo rendono diverso, unico, solo tuo.

Pertanto vantaggi e svantaggi vanno anche e soprattutto giocati ed interpretati.

Il Narratore potrebbe anche inserire vantaggi e svantaggi tematici all'avventura ma anche peculiari alla caratterizzazione del personaggio come immunità alle malattie, tocchi curativi, capacità extrasensoriali, abilità che modificano il rapporto con un famiglio… Siate sempre scrupolosi nell'analisi e nella valutazione dei benefici, ricordando che ci dovrà essere anche un adeguato valore di Svantaggi.

- I Vantaggi con * e tutti quelli con costo 15 o superiore sono a discrezione del Narratore nell'essere ammessi alla scelta.
- I Vantaggi si scelgono al primo livello, ogni vantaggio preso a livelli successivi va concordato con il Narratore.
- I punti di costo di un Vantaggio si pagano con i punti presi dagli Svantaggi.
- I bonus dati alle competenze si intendono specifiche sulla prova quando indicato tra parentesi.
- Se non indicato diversamente costa due Azione attivare un Vantaggio (se l'effetto non è permanente).

Da un grande Vantaggio deriva un grosso Svantaggio ! (cit. *Da un grande potere derivano grandi responsabilità*, Amazing Fantasy 15, Stan Lee)

Elenco Vantaggi

Ali della provvidenza 20 : hai delle ali, a te la scelta di forma e colore, solitamente stanno sulle scapole e ti fanno volare. Se non concordato diversamente il movimento in volo è pari a quello razziale di terra.

Ambidestro 10: puoi usare indifferentemente entrambe le mani. Le penalità alle prove dove si usano due mani diminuiscono di 2

Amico degli animali 5: +2 alle prove per gestire gli animali (anche selvaggi)

Anfibio 20: puoi respirare sia sott'acqua che l'aria

Arcobaleno 5: sei un artista. Le tue dita spontaneamente producono colore

Aura di coraggio 15: intorno a te, in distanza entro 3 metri infondi coraggio. +2 Tiro Salvezza vs effetti naturali o magici di paura.

Artigli 5: ogni tanto ricordati di spuntare gli unghiotti. 1d4 di danno per attacco. Gli attacchi naturali con la seconda mano prendono il bonus al danno dato da Forza. 10: gli artigli causano 1d6 di danno.

Bere fa bene 5: Prerequisito: Il fegato non conta. Il tuo corpo metabolizza l'alcool in maniera molto efficace. Un litro di birra ti fa recuperare 1d4 Punti Ferita, un bottiglia di liquore 1d8 Punti Ferita. Se di pessima qualità no.. Puoi comunque ubriacarti.

10: 1 litro birra ti fa recuperare 2d4 Punti Ferita, un bottiglia di liquore buono 2d8 Punti Ferita. Se di pessima qualità no. Non puoi ubriacarti con liquidi naturali.

Caduta gatto 5: ignori i primi 3 metri di caduta. +2 a Furtività.

Camaleonte 10-20: la tua pelle può cambiare colore. Tempo necessario 1 minuto/1 round.

Cambiaforma 40: come incantesimo Alterare Se Stesso. Può essere usato ogni 10 minuti.

Camminare sull'aria 30: non troppo controllato. Qualsiasi cosa che non sia camminare richiede una prova di Destrezza o cadere prono (ma non per terra).

Camminare sulle acque 30: ma non darti delle arie..

Magnetico 5-10: sprigioni luce quando vuoi. per fortuna non letteralmente. $\pm 1/2$ alle prove basate sul Carisma.

Consumi ridotti 5: bevi e mangi la metà di un uomo normale. Sei sotto peso.

Controllo del metabolismo 10: solo il nome è fantastico! Ogni round riduci di 2 il danno da Sanguinamento.

Recuperi i Punti Ferita come se avessi il doppio del punteggio di Costituzione.

Cure efficaci 10: +1d6 Punti Ferita curati ogni volta che tu usi un incantesimo di Cura su te stesso o altri.

Daredevil 10: ti piace buttarti nelle mischia, specialmente se si corrono pericoli. +2 Tiri per Colpire / Difesa finché sei circondato da tre o più avversari.

Denti 5: il tuo morso fa male, 1d6. Lavati i denti ogni tanto..

Digestione universale 5: purché non faccia male si mangia, +2 Tiro Salvezza su Tempra vs Veleni. Immune ai disturbi di stomaco naturali.

Direzione Assoluta 5: sai sempre dove è il nord magnetico. Hai un +1d6 alle prove di orientamento.

Duro da soggiogare 10: +2 Tiro Salvezza su Volontà su incantesimi della Lista Ammaliamento.

Duro da uccidere 5: non svieni a 0 Punti Ferita, ma a -LV/2 in Punti Ferita. Muori a 15 + Costituzionex3 Punti Ferita.

Empatia con le piante 10: io comprendo la sofferenza dell'erba pestata.

Empatia 5: +2 alle prove di Percepire Emozioni.

Empatia Animale 10: +1d6 alle prove per gestire gli animali (anche selvaggi).

Empatia Spirituale 5: non parli con gli spiriti, ma ne senti le emozioni.

Ermafrodito 0: lgbtE!.

Forgiato nell'acciaio 5: Tramite dolorose operazioni la tua pelle è stata rivestita con placche di metallo. La tua Difesa base è 13.

Forma d'ombra 30: considera il poterti trasformare in un ombra per 1 ora per livello. Puoi spostarti solo su zone ombreggiate.

Fortunato 5: 2 volte al giorno puoi ritirare un 1 sul dado a 6, da dichiarare prima del tiro di dado.

Molto Fortunato 10: 2 volte al giorno puoi ritirare un 1 od un 2 sul dado a 6, da dichiarare anche dopo il tiro di dado.

Guarigione accelerata: 5 ogni mattina recuperi il doppio dei Punti Ferita che normalmente recupereresti. Si cumula con Controllo Metabolismo.

Guaritore 5: sai dove mettere le mani. +1d6 alle prove di Pronto soccorso

Il fegato non si conta 10: puoi bere tanto e non ti ubriachi

Illuminato 10-20: fai luce.. letteralmente. Emetti luce in un raggio di 3/6 metri, 1 ora a livello. Puoi controllare (20) l'emissione o meno (10).

Immune 5-20: a cosa ?

Invisibile 40: il tuo corpo è invisibile. Sempre. E non è magia...

Ira 5: sei capace di infuriarti. +2 al danno in mischia e -1 Tiro per Colpire e Difesa. Ogni altri 5 punti +2 danno -1 Tiro per Colpire e Difesa, max 20 punti. Durata 4 (anche non consecutivi) round ogni 5 punti. Si attiva con una Azione.

La mia ombra è mia amica 10: Riesci a posizionare la tua ombra dove vuoi entro 3 metri. La tua ombra può manipolare gli oggetti come fosse un servitore invisibile. Si considera tu possa lanciare Incantesimi a Contatto tramite la tua ombra (che deve essere presente) entro 3 metri. Devono sussistere le condizione per esserci un ombra.

Legami di furia 15 : Puoi evocare lacci eterei che minacciano i tuoi nemici. Per 3 volte al giorno con il costo di 2 Azioni tutti gli avversari in raggio entro 9 metri attorno a te sono influenzati dall'incantesimo Intralciare fino al round successivo, DC 10 + 1/2 LV + Carisma.

Lento e Fermo 5: Sei eccezionalmente stabile sui tuoi piedi. Non puoi essere mosso o sollevato se non da una creatura di 2 taglie superiori.

Lingua universale 10. Le tue capacità linguistiche sono impressionanti. Dopo due giorni a contatto con una nuova lingua sei in grado di parlarla correttamente. Dopo 7 giorni di lontananza dall'ambiente dimentichi la lingua. Guadagni un +2 alle prove basate sui linguaggi.

Magia esplosiva 10: I tuoi incantesimi di Invocazione che causano danno hanno un dado in più di danno (quando c'è da tirare un dado..).

Mani di Fata 10: +1d6 prova di Mani di Fata e Artista della Fuga che coinvolgano le mani. Puoi prendere 14 come prendessi un 10 nelle prove relative.

Mano Piede palmata 5: +1d6 alle prove di nuotare.

Mattiniero 5-10-15: ti basta dormire 6/5/4 ore per notte per essere riposato completamente.

Medium 10-20: alcune volte lo vuoi tu, altre volte ti cercano loro.

Memoria fotografica 20-50: per fortuna non è permanente (50). +2d6 alle prove per ricordare dettagli (Conoscenza e Consapevolezza).

Naso peloso 5: le tue narici filtrano le tossine presenti nell'aria che respiri. +2 alle prove relative. Il tuo naso è di dimensioni.. non piccole.

Non dormi 20*: e non so come fai..

Non invecchi 20*: non invecchi (ma possono ucciderti lo stesso).

Non mangi bevi 20: e non so come fai..

Non respiri 20: e non so come fai..

L'Odore del sangue 10: L'odore di sangue è una droga potente Prerequisiti: non puoi avere *Il fegato non conta*. Guadagni un +1 a Tiro per Colpire ed un +1 al danno per ogni nemico che hai ucciso con la tua arma nel round. Questo bonus non può superare il

+4/+4. Il bonus rimane attivo fino al round successivo all'ultima uccisione fatta. Creature con meno di 3 LV di te non contano.

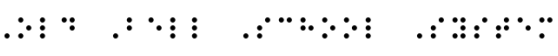
Oracolo 20: per qualcuno è una maledizione. L'uso va sempre concordato con il Narratore ed il Patrono.

Ottima vista 5: hai un ottima vista (12/10). +2 alle prove relative di Consapevolezza che usano la vista.

Ottimo olfatto e gusto 5: hai un ottimo gusto ed olfatto. +2 alle prove di Consapevolezza che usano olfatto o gusto.

Guadagni +1d6 nelle prove per riconoscere una Pozione o veleno naturale.

Ottimo tatto 5: Hai un ottimo tatto. sai leggere con le dita. Sei in grado di trovare una porta nascosta toccando la parete.



Ottimo udito 5: Hai un ottimo udito. +2 alle prove di Consapevolezza che coinvolgono l'udito.

Parlare con gli animali 20: scegli una famiglia (ovini, marsupiali, caviette..).

Parlare con le piante 25: ho sempre voluto parlare con le zucchine..

Percezione Cieca(vista cieca): 30: riesci a percepire qualsiasi cosa con i tuoi sensi entro 18 metri, dall'odore, al calore. Riesci a *vedere* attraverso e fino 18 metri, 5 cm di pietra, 10 cm di legno, 0.2 cm di metallo.

Perfetto equilibrio 5: +2 alle prove relative di Acrobatica.

Piedi veloci 10/20: il tuo movimento aumenta di 1/2 metri.

Pollice verde 5: +1d6 alle prove di Professione (Erboristeria, Giardiniere..).

Polmoni di ferro 5: puoi trattenere il respiro 2*Costituzione minuti (minimo 2 minuti).

Precognizione 30*: Come l'incantesimo Previsione.

Recupero 10: Il tuo corpo produce spontaneamente caffeina. Impieghi la metà del tempo per recuperare dalla condizione affaticato.

Resistenza 5-10: +1/+2 Tiro Salvezza a Riflessi o Tempra o Volontà.

Resistenza al danno 10: -1 danno. -1 danno aggiuntivo ogni 5 punti aggiuntivi. Stabilisce il tipo di resistenza (taglio, contundente, perforazione, fuoco..).

Resistenza al magico 20: Hai una Resistenza alla Magia 2.

Ricostruzione 30: perdere una mano non è mai stato un problema..

Rigenerazione 30: +1 Punti Ferita per Turno (non rigeneri arti).

Rigenerazione veloce 40: +1 Punti Ferita per round (non rigeneri arti). Muori se distruggono il tuo corpo (o non rimane che cenere).

Rimpicciolimento 30: puoi diminuire fino a due taglie. Durata fino a 8 ore.

Rinoceronte 10 : La tua carica è distruttiva. Si considera che niente sotto la robustezza di sbarre di ferro (durezza 15) possa fermare la tua carica. Dietro di te lasci una scia di distruzione. +2 ai Tiri per Colpire in Carica e +1d6 di danno. In caso di terreno difficile la prova di Acrobazia non è necessaria, anche se corri solo metà del movimento.

The Acrobatics check is not necessary, even if you complete half the movement, if you have the Advantage Ryno.

Scudo Mentale 5: +2 Tiro Salvezza su controlli ed influenze mentali.

Sensi protetti 5: +2 Tiro Salvezza contro suoni/luci/vapori o incantesimi che agiscano su e tramite i tuoi sensi.

Senso comune 5: se stai per fare una brutta figura un campanellino ti avvisa.

Senso della moda 5: sai sempre come vestirti bene, anche solo con uno straccetto.

Senso delle vibrazioni (Senso Tellurico) 30: tutto fa tremare un poco la terra, o quasi, raggio di 18 metri intorno a te.

Senso del tempo 5: sai sempre che ore sono, giorno o notte.

Senso ragno 15: no non ti ha morso un uomo radioattivo, ma sei estremamente sensibile ai pericoli. +2 iniziativa, non puoi essere sorpreso.

Senza paura 10: sei immune alla paura, magica o meno.

Silenzioso 5: +1d6 alle prove di Furtività.

Spine 5: e sei pure brutto. 1d4 di danno.

Super piastrine 5: Riduci il danno da Sanguinamento di 1 a fine di ogni round.

Talento per le lingue 5: Impari due lingue investendo 1 punto in Conoscenza Linguistica.

Talento selvaggio: Parliamone.

Tocco gelido 10: Toccando un morto (entro 1 giorno per livello) puoi vedere e sentire cosa è successo nel suo ultimo round di vita.

Troll 60: Rigeneri 5 Punti Ferita a round anche se i Punti Ferita sono negativi. Rigeneri anche arti. Puoi essere *ucciso* solo da fuoco o acido. Una condizione potrebbe comunque tenerti a Punti Ferita negativi (es. immerso sott'acqua).

Udito subsonico 10: Senti le frequenze inudibili per gli umani (come un cane)

Vedere l'invisibile 15: Meglio la vista a raggi X.. sbav..

Comprensione del vero 5: La verità ha un suono tutto suo. +1d6 alla prove di Percepire Emozioni.

Vista demoniaca 15: Vedi nell'oscurità più totale, anche magica, fino a 18 metri.

Visione Perimetrale 5: Sogliola ? +2 alle prove di Consapevolezza da lato.

Visione Telescopica 10: +1d6 alle prove di Consapevolezza basata su visione ma da lontano.

Voce suadente 5: +2 alle prove di Carisma che usano la voce,

Voce subsonica 10: Emetti suoni non udibili dagli umani. I cani ti odiano.

Svantaggi

> Se devi essere storpio, meglio essere uno storpio ricco. (Tyrion Lannister)

Uno svantaggio caratterizza il personaggio, ne definisce limiti e paure. Ogni personaggio deve avere almeno 1 svantaggio di ruolo e questo non gli da punti bonus.

I punti presi con gli Svantaggi psico/fisici servono a coprire i punti spesi con i Vantaggi. Ovviamente l'Evil Narratore gradisce anche più svantaggi...

Ogni giocatore deve giocare i suoi svantaggi altrimenti non acquisisce punti esperienza e gli sarà negato l'uso dei Vantaggi.

Uno svantaggio può essere *annullato* nel corso della storia del personaggio e deve esserci una avventura che giustifichi il tutto. Come sempre il Narratore ha l'ultima parola su ogni scelta di vantaggi e svantaggi.

Suggerimenti

- Prendi degli svantaggi che siano divertenti da giocare, anche se ti metteranno nei guai.
- Prendi degli svantaggi che siano interessanti da giocare con gli altri giocatori anche se metteranno loro nei guai.
- Prendi degli svantaggi che c'entrino con il personaggio.
- Prendi degli svantaggi di cui non andrai a pentirti.

Fai attenzione:

- Evita gli svantaggi che sono difficili da giocare o perché completamente avulsi dal sistema o totalmente inutili o severamente dannosi per gli altri. Se vuoi essere un pacifista estremo, valuta bene il personaggio ed il gruppo..
- Non prendere svantaggi che ti possa vergognare a recitare.
- Non prendere svantaggi che non c'entrano con il personaggio (in perfetta contraddizione con quanto già detto...).
- Non prendere svantaggi insulsi (tipo la paura di girare a destra, degli ascensori..).
- Se prendi uno svantaggio severo, recitalo bene, il Narratore saprà ricompensarti.

Svantaggi di Ruolo e Svantaggi Psico/Fisici

Gli svantaggi si dividono in due categorie, **Svantaggi di Ruolo** e **Svantaggi psico/fisici**.

Gli **Svantaggi di Ruolo** sono dei piccoli difetti, tic, problemi grandi e piccoli che servono a dare uno spessore più *umano* al personaggio. Hanno una descrizione volutamente ambigua e scherzosa, sceglili con attenzione e discuti con il Narratore come intendi interpretare questo svantaggio.

Il giocatore è invitato a creare nuovi svantaggi di ruolo. Questi svantaggi non concedono un bonus o penalità ne danno punti per prendere vantaggi. *Però sono divertenti!*

Gli **Svantaggi psico/fisici** sono invece più impattanti nel gioco, nella quotidianità dando concreti svantaggi. Questi svantaggi forniscono i punti con i quali **pagare** i vantaggi. In fondo trovate un elenco di Fobie.

Alcolismo: ti piace bere, e tanto.. ma quando smetti ?

Alla moda: tua probabilmente, anche con vestiti nuovi non ti vesti mai bene. L'accostamento di colori è sempre un pugno nell'occhio.

Amico degli animali: intesi come pulci, zecche, pidocchi, cimici.. mosche. Hai uno zoo su di te.

Attira animali: non sai il perché ma sei sempre circondata da gatti, cani, coniglietti, coccatrici..

Attira guai: non è colpa mia se il drago ha deviato per venire a fare la popò qui..

Banana: quella che provi a farti nei capelli, ma non riesci. I tuoi capelli non vanno d'accordo con te.

Bassa soglia del dolore: mi ha graffiato, aiuto! sto morendo!!!

Brufoli: pieno, hai la faccia butterata e continuano a formarsi questi disgustosi brufoli gialli.

Ciuccione: non lo fai spesso, ma nei momenti in cui sei più nervoso tiri fuori il vecchio ciuccio di legno.. (o in mancanza va sempre bene il proprio pollice).

Codardo: è meglio scappare, pardon, raccogliamo prima di tutte le informazioni prima di attaccare.

Cogito ergo sum: hai la tendenza a parlare tra te e te, ma ad alta voce anche se ci sono persone intorno e pure se non sono amichevoli.

Consigliori: non capiscono mai ma lo fai per loro. Non capiscono mai quanto sei generoso con i tuoi preziosi consigli.

Credulone: ma dai ? davvero ? e a quale altezza volava l'asino ?

Criceto: intesa come memoria. Non riesci ad associare nomi a volti.

Denti marci: probabilmente lo spazzolino che usi non ha setole di vero cinghiale...

Dita nel naso: spero che siano almeno buone.

Diva: o almeno tu credi di esserlo. Non perdi occasione per dare sfoggio delle tue inesistenti capacità canore, comiche, estetiche... con grosse risate di tutti.

Faccia comune: come ti chiami ? mi sembra di averti già visto...

Galante: al limite del maniacale, in ogni tuo gesto sei formale, appropriato e cordiale.

Killer: no, non sei un assassino. Hai però sempre le mani ed i piedi freddi.

Impaurisci animali: può essere anche comodo, se non fosse per i cavalli che scappano e gli orsi che attaccano...

Incapace di divertirsi: quindi ? è un problema tuo, non mio.

Inglese: inteso come umorismo. Nessuno mai capisce le tue battute.

Mangione: CIOMP!. Mai lesinare, potrebbe essere l'ultimo pasto!

Meteora: soffri di meteorismo compulsivo e rumoroso, per non parlare dell'odore sgradevole.

Megalomane: coinvolgiamo gli eserciti dei sette regni e penetriamo nel dungeon!

Mentina: se mangiassi solo aglio e cipolla il tuo alito sarebbe meno puzzolente

Musichiere: con la bocca. Fischi di continuo, in ogni occasione che sei sovrappensiero o molto teso.. ti metti a fischiettare.

Non empatico: perché piange il bambino a cui ho appena dato a fuoco l'orsetto ?

Ossessione: ancora, ancora, ancora. Un'altra tubetto di crema per la pelle!!

Pacco: il tuo. Hai sempre una mano laggiù. Forse i pantaloni sono stretti ? e no, non ti stringo la mano.

Pessimo carattere: va bene essere burbero.. ma devi sempre renderlo palese ?

Pezzata: no, non la mucca o la tua cavalla ma la tua ascella. Sudi copiosamente, che sia per caldo o freddo.. o nervoso.

Rigidezza mentale: no, non capisco, la mappa dice di andare a destra. Non mi importa se non c'è una destra.

Saccente: la risposta giusta è solo la tua. Non c'è dubbio.. per te.

Sangue dal naso: capita, e sempre appena vedi una donna/uomo (a seconda dei gusti) che ti piace.

Sciarpina: devi sempre avere addosso e visibile un capo di un certo tipo, altrimenti non esci di caverna.

Segreto: ho un segreto, talmente tanto segreto che non so se lo so neanche io...

Seguire il Chaos: è più forte di te, non riesci mai ad ubbidire a qualsiasi legge o autorità preposta.

Seguire la Legge: è più forte di te, non importa che legge sia, tu non la violi.

Tatuato: il tatuaggio è il modo di vivere. Hai almeno il 30% del corpo già tatuato e non perdi occasioni per farti nuovi tatuaggi.

Topi: sei una TOPI!

Umarel: ogni volta che c'è un lavoro di costruzione è più forte di te, devi fermarti e commentare la pessima capacità dei lavoratori o dei progettisti.

Unghie: sei un divoratore compulsivo di unghie, la punta delle dita ti sanguina a volte.

Ultima parola: è più forte di te, devi avere l'ultima parola in ogni discorso.

Vecchio dentro: *Ehhh ai miei tempi!*. Non è questione di età anagrafica. Hai sempre da lamentarti su qualsiasi cosa, la tua vitalità è quella di un ottantenne.

Svantaggi psico/fisici

Albino

Sei Bianco, quasi fosse latte. Non ti abbronzi e non sopporti la luce, la tua pelle è delicata.

13: Oltre ad essere estremamente riconoscibile hai i seguenti svantaggi: Miopia e Fotosensibilità e Pelle Sensibile.

Allergia

Hai una qualche forma allergica. Spero non grave. Assicurati di avere sempre con te una pozione di di rimuovi veleno.

5: In presenza di un allergene specifico il personaggio starnutisce sonoramente finché l'allergene non viene allontanato, -1 a tutte le prove (es. Allergico alla Birra).

10: Il personaggio soffre di attacchi di tosse, iperlacrimazione, giramenti di testa, -2 a tutte le prove. Tiro Salvezza su Tempra DC 10 per non soffocare. Il tiro va ripetuto ogni 20 round finché non ti sei allontanato dall'allergene.

15: Il personaggio soffre di violenti attacchi di tosse, nausea, sudori freddi, palpitazione. -1d6 a tutte le prove, è necessario un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o perdere i sensi. I tiri vanno ripetuti ogni 5 round finché l'allergene non è allontanato.

20: Il personaggio cade in preda di una crisi respiratoria, ed è incapace di compiere qualsiasi Azione che non sia vomitare, annaspare nel vomito e tentare di sopravvivere. Fallendo un Tiro Salvezza su Tempra DC 25 il personaggio muore in preda a spasmi disumani. Il tiro va ripetuto ogni round fino a che l'allergene non è allontanato.

Nota: allergeni troppo rari non valgono.

Allucinazioni

c'è qualcosa che non va nella tua testa, ogni tanto si innesca una scintilla.

10: Il personaggio vede e sente cose che non ci sono. Ogni giorno tiri un 1d6. Se escono 1 o 2, non succede nulla. Con 3,4 o 5 si verificheranno uno o due episodi allucinatori con modalità e tempi a discrezione del Narratore. Con 6 il personaggio sarà vittima di visioni orrende e disgustose (o il contrario) con durata di 1d4 ore.

Amnesia

10: Hai dimenticato il tuo passato e con quello il ricordo di amici, nemici, obiettivi. Non c'è modo di recuperare i ricordi perduti.

Asceta

10, lo dice la regola. Non porterai con te più di 10 oggetti.

20: non puoi possedere più di 10 oggetti magici o normali o monete o armi. Per fortuna i vestiti non contano.

Balbuziente

Sai parlare, ma male.

5: Hai una fastidiosa tendenza a balbettare proprio quando hai qualcosa da dire di importante. In queste situazioni critiche dalle tue labbra escono solo suoni abbozzati. Hai -2 alle prove basate sull'uso della parola.

Pessimo Carattere

Le buone maniere sono sempre opzionali.

5: Non hai mai imparato l'arte della diplomazia e detesti essere contraddetto o insultato. Questo non significa che passi alle vie di fatto, ma che di fronte ad un insulto o ad una critica schietta tendi a zittire il proprio interlocutore con espressioni davvero poco simpatiche. Hai un -2 alle prove basate sul Carisma

Spendaccione

10: devi spendere metà dei tuoi guadagni di missione in piaceri futili.

15: devi spendere tutti i tuoi guadagni di missione in piaceri futili.

Devi mangiare cibi costosi, bere vino e liquori pregiati, comprare vestiti lussuosi, riposare in locande di grido. Non puoi spendere in armi od oggetti magici, puoi acquistare equipaggiamento non magico.

Caritatevole

10: devi donare metà dei tuoi guadagni di missione in beneficenza.

15: non può tenere più di 10 mo in contanti.

Cecità

10: Sei orbo, visione laterale compromessa, problemi nel capire la distanza delle cose. Le competenze quali Consapevolezza e i Tiro per Colpire per colpire con armi da lancio hanno un -4. La Difesa peggiora di 2.

20: sei cieco. Non vedi. tutti i nemici sono Invisibili.

Cleptomania

5: Senti il bisogno irresistibile di appropriarti di oggetti *interessanti*, di tanto in tanto. Se in un giorno non hai rubato almeno un oggetto non potrai usare Punti Fato nel giorno seguente.

Codice Etico/Voto

Hai fatto un voto, una promessa, un giuramento che condiziona il tuo agire.

5-10 : stabilisci bene le regole, nero su bianco, e sii chiaro con il Narratore.

Compulsivo

Ci sono certi comportamenti, per te necessari, dei quali non puoi fare assolutamente a meno (es: camminare evitando le macchie sul terreno o passando solo su quelle, sfilare l'arma solo in un certo modo, ecc). Questi comportamenti vanno dichiarati ed esplicitati al momento della scelta dello svantaggio.

5-10: quando sei preda del comportamento compulsivo hai un -2 alle prove di Consapevolezza / sei sempre l'ultimo ad agire indipendentemente dall'iniziativa tirata o dall'ordine di marcia.

Daltonismo

Sei cieco ai colori, un tramonto sarà qualcosa di triste visto in grigio.

5: non hai la consapevolezza dei colori (acromatopsia). Vedi tutto in scala di grigi.

Deformità

Non tutti nascono belli o dritti. C'è anche chi nasce storto e brutto.

5: Malformazione minore, incide a scelta tra Forza o Destrezza o Costituzione. Togli 1 punto a questa statistica.

10: Due caratteristiche a tua scelta non possono superare i 2 punti se non magicamente. Hai movimento dimezzato.

20: Malformazione grave. Tre caratteristiche a tua scelta non possono superare 1 punto se non magicamente. Hai movimento dimezzato.

Depressione

Ogni giorno è un pessimo giorno e nulla lo farà migliorare.

8: Adori il Blues ma purtroppo hai perso la gioia di vivere, l'entusiasmo, la speranza.

Nulla sembra avere importanza, non fai che trascinarti stancamente da un giorno all'altro. -2 ad ogni prova di Competenza di Base.

Dipendenza

10: Hai una dipendenza, possa essere alcool, droga, formaggio...Se non ne consumi ogni giorno una congrua dose (il Narratore ti saprà dire quanto basta) prendi un -2 a tutti i Tiri Salvezza. Dopo 3 giorni di astinenza divieni anche Depresso

Dislessia

jk j0j zo mdbbdfd

10: Non sei in grado di leggere e scrivere. Non sei capace di associare correttamente suoni a lettere e forme a suoni.

Disonestà Compulsiva

Menti, è più forte di te.

5: Il personaggio è portato dalla propria insicurezza a mentire sempre e comunque. Ogni volta che il personaggio è costretto ad ammettere le proprie responsabilità o comunque a parlare contro il proprio interesse, o in qualunque situazione in cui si senta *esaminato*, egli si inventerà storielle piuttosto fantasiose anche mettendo in pericolo amici e parenti.

Dolore Cronico

oh che male. Incantatore usi una cura su di me anche oggi ?

10: non recuperi Punti Ferita se non magicamente.

Emofilia

tendi a sanguinare sempre, anche nei momenti meno opportuni.

8: CEROTTO!!! (ogni attacco che subisci automaticamente cumula Sanguinamento +1)

Epilessia

sempre e solo nei momenti meno opportuni.

15: ogni qual volta fai un fallimento critico con un Tiro Salvezza o un Tiro per Colpire, cadi a terra per 1d6 round in preda alle convulsioni, si considera che il Tiro per Colpire o Tiro Salvezza sia fallito. Sei considerato indifeso finché preda delle convulsioni.

Feticismo

Se non annusi un piede di donna diventi depresso.

5: Il personaggio è irresistibilmente attratto da un oggetto, corpo, categoria... Ogni giorno in cui egli si trova lontano dalla sua fonte di piacere, si consideri caduto in Depressione.

Ricordi

ehi.. ci sei? perché ti sei paralizzato ? e queste cose quando le hai imparate ?

5: ad ogni prova di competenza tira un d4. Con 1-2 fai la prova normale, con 3 fai la prova con un -2, con 4 fai la prova con un +2.

Fobie

Varie, 2-10: Il personaggio è terrorizzato da un oggetto, da una categoria di persone o di esseri viventi, da una situazione. In presenza della causa scatenante, il personaggio cade in preda ad un attacco di panico: l'unico suo desiderio è quello di fuggire il più possibile lontano dalla fonte del suo terrore, con ogni mezzo; chiunque gli sbarri il cammino è da considerarsi un nemico. Se il personaggio si trova nell'impossibilità di fuggire, egli cade in uno stato catatonico finché la causa scatenante non viene eliminata. Vedere in fondo tabella possibili fobie.

Fotosensibilità

La luce anche se leggera ti da fastidio.

5: Il personaggio ha un -1 in ogni prova Competenza Base in cui la luminosità è almeno quella diurna.

10: Il personaggio ha un -2 in ogni Competenza Base e Tiro per Colpire in cui la luminosità è almeno quella di una lanterna o incantesimo di luce.

20: Il personaggio ha un -3 in ogni Competenza Base e Tiro per Colpire in cui la luminosità è almeno quella di una torcia. Il personaggio è così sensibile che è per lui impossibile muoversi liberamente in luoghi direttamente o meno illuminati, preferirà muoversi e viaggiare di notte.

Ghiro

ti piace dormire e tanto. Ronf.

5: +2 per ogni 2 ore oltre le 8, altrimenti sei affaticato..

Goffaggine

10:Il punteggio della Destrezza non può superare 2. Hai un -2 a tutte le prove che richiedano Destrezza (disattivare congegni, svuotare tasche, arrampicarsi, iniziativa....).

Igienista

ho finito il sapone. HO FINITO IL SAPONE! .. non tocco quella spada, anche se brilla di luce sacra e vola a mezz'aria finché non sarà disinfettata!

5: hai l'impulso a pulirti di continuo e pulire tutto ciò che dovrai toccare.

Incoscienza

5: Se devi fare una cosa il piano più diretto ed immediato è la scelta migliore. Non riesci a studiare piani che durino più di un minuto. Prendi un +1 all'Iniziativa ed un -1 al Tiro per Colpire.

Indeciso

Non facciamolo, aspettiamo domani..magari è meglio!

10: non agisci mai per primo. -1d6 alle prove di iniziativa.

Incubi Ricorrenti

10: Il personaggio non riesce a dormire bene. Ogni notte tira un d4. Con 1 il personaggio dorme normalmente, 2 o 3 il personaggio dorme un sonno agitato e si sveglia Affaticato, con 4 ti svegli in piena notte urlando, la mattina sei Affaticato.

Libro Aperto

si, lo so, posso stare zitto, tanto avete già capito tutto.

5: non è che non sei in grado di mentire è che hai un -1d6 alle prove di Ingannare.

Emicrania

Non è mai un buon giorno. Soffri di continui e feroci mal di testa.

15: Il personaggio soffre di violenti mal di testa. Ogni giorno il personaggio tira un d4: con 1 il personaggio non lamenta alcun effetto, con 2 o 3 subisce una penalità di -1 a tutti le prove, con 4 la penalità diventa -2.

Maledetto

Sei Maledetto. Un oscuro destino ha macchiato la tua anima.

5-10: porti una maledizione. Discutine con il Narratore.

Miopia

Spera di trovare degli occhiali.

5: Ci vedi poco. Hai un -2 ai Tiri per Colpire con armi da gittata e prove di Consapevolezza oltre i 12 metri.

15: Ci vedi molto poco. Hai -1d6 al Tiro per Colpire con armi da gittata e prove di Consapevolezza oltre i 9 metri. Hai -2 nei combattimenti in mischia.

Muto

Non puoi parlare e cosa peggiore non riesci neanche ad infamare il tizio che ti sta pestando il piede.

10: Non sei in grado di emettere suoni. Non parli o meglio nessuno ti sente. Prendi un -1d6 alle prove basate sulla parola.

Discalculia

1+1= ?

10: il personaggio ha un disturbo che gli impedisce di padroneggiare il concetto di numerazione. Non solo non è in grado di svolgere le operazioni più semplici, non è neanche in grado di comprendere i concetti di maggiore/minore, o informazioni quantitative di qualunque tipo. Attenzione al resto che ti danno...

Obesità

Sei decisamente fuori forma, e di tanto.

10: Destrezza non può essere sopra 2. Hai un -2 alla prove di Destrezza ed ai Tiri Salvezza su riflessi. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra.

Olfatto/Gusto Difettoso

Naso, palato, lingua bruciata, abuso di peperoncino o wasabi.. possono essere tante le cause.

5: -2 due alle prove che usano gusto od olfatto. Non senti sapori e odori se non estremi.

Onestà Compulsiva

10: Non sai mentire, la sola idea di dire una menzogna ti rende nervoso.

Ossa di Cristallo

Si chiamerebbe osteogenesi imperfetta ma per te sono solo dolori continui.

5: Il personaggio ha le ossa fragili. Ogni danno causato da arma contundente causa 2 Punti Ferita in più di danno.

10: Il personaggio ha le ossa molto fragili. Ogni danno causato da arma contundente causa 5 Punti Ferita in più di danno.

Monco

Sei monco, a te la scelta quale sia la mano.

7: ti manca la mano secondaria.

13: ti manca la mano primaria. -2 a tutti i tiri che coinvolgono l'uso della mano.

Paranoioso

Sei paranoico e noioso.

5: Ti comporti sempre in modo furtivo, anche senza che ce ne sia effettivo bisogno, destando così sospetti nelle persone che hai attorno.

Ogni prova di Consapevolezza usata per comprendere l'agire ed il pensare dell'avversario ha una difficoltà di -5 aggiuntiva ed un fallimento critico ti convince che il target ha qualcosa di vitale da nascondere.

Pelle Sensibile

Non ami il Sole, o almeno la tua pelle non lo ama.

5: Il tuo personaggio si scotta facilmente, un'esposizione prolungata senza le adeguate protezioni comporta dolorose e antiestetiche bruciature e disagi. Ogni danno da fuoco o Luce causa 2 danni aggiunti.

10: Sei oltremodo sensibile agli ultravioletti. Ogni danno da fuoco o Luce causa 5 danni aggiunti.

Pigro

sei lento e svogliato.

5: -2 all'iniziativa.

Rumoroso

Non lo fai apposta, ma c'è sempre un qualche rumore intorno a te. Una spada che sbattocchia, uno sbadiglio, un rutto, una scarpa rumorosa..

5: hai un -2 alle prove di Furtività.

Sangue Debole

10: Il sistema immunitario del personaggio fa decisamente pena. -2 ai Tiri Salvezza su Tempra.

Sbadataggine

Ops..non me ne ero accorta!

10: Tendi a non fare caso a quello che succede intorno a te, meno che tu non abbia ottimi motivi per stare all'erta, o non stia cercando attivamente qualcosa prendi un -1d6 a Consapevolezza.

Schizofrenia

Non sono stato io, ma l'altro!

4: Hai più personalità, o forse ne è convinto l'altro.

Il personaggio ha almeno una seconda personalità (max 6). Ogni Personalità in più da gestire, oltre la prima, concede un +1 al costo. Quindi avere 3 personalità porta lo svantaggio a 6 punti.

Ogni giorno viene tirato 1d6, con 1-2 è la personalità 1, con 3-4 e' la personalità 2, con 5-6 è la terza personalità che viene alla luce.

Sfortunato

le cose non capitano e basta, bisogna saperle anche cercare.

5: ignori il primo critico che fai (TC o TS) nella giornata.

7: ignori i primi tre critici che fai (TC o TS) nella giornata.

Sindrome Maniaco Depressiva

Oggi è venerdì !!! è Venerdì!!!

7: Il personaggio alterna stati di euforia a momenti di cupa disperazione. Ogni giorno viene tirato 1d4. Con 1 il personaggio ha un umore *normale*. Con 2 o 3 si consideri in Depressione, con 4 è in uno stato di gioiosa esaltazione (vedi Incoscienza) e spavalderia.

Soggezione

chiedo scusa.

10: Il personaggio è molto insicuro e tende a fidarsi ciecamente degli altri, specie se carismatici. Prendi un -2 alle prove di Intimidire e Intrattenere Prendi un -2 ai Tiri Salvezza su Ammalialmento.

Sonno Leggero . Ogni rumore ti disturba, non riesci mai a dormire bene

5: Se dormi in una zona con rumori naturali / umani (bosco/città) non riesci a riposare bene. La mattina sei Affaticato. Puoi evitare il problema usando tappi per le orecchie, che ti impongono un -1d6 alle prove di Consapevolezza su udito per svegliarti.

Sordità

Il silenzio ha un suono tutto suo dice chi ci sente, per te è solo uno straziante urlo muto.

10: Non ci senti. Non puoi fare prove di Consapevolezza che richiedano l'uso dell'udito. Non puoi ascoltare le persone che parlano. Ma puoi leggere le labbra se sai farlo.

Vertigini

I disagi si manifestano nel momento in cui il personaggio è conscio dell'altezza. Solo per il fatto di camminare in posizione sopraelevata non ha penalità

5: Ad altezze superiori i 20 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutte le prova su Competenza Base, Tiri per Colpire e Tiri Salvezza.

7: Ad altezze superiori i 10 metri tendi a bloccarti. Prendi un -4 a tutte le prova su Competenza Base, Tiri per Colpire e Tiri Salvezza.

10: Ad altezze superiori i 6 metri tendi a bloccarti. Prendi un -1d6 a tutte le prova su Competenza Base, Tiri per Colpire e Tiri Salvezza.

Visione notturna ridotta

I tuoi occhi non lavorano bene con luminosità ridotta.

5: Quando la luminosità è fioca il personaggio ha un -2 addizionale ai Tiro per Colpire.

Timidezza

5: Sei timido e riservato.

Hai un -1 alle prove basate su Carisma

Zoppo

sei claudicante.

5: il tuo movimento per Azione si riduce di 2 metri (da 9 a 7, da 6 a 4).

7: il tuo movimento per Azione si dimezza (da 9 a 4, da 6 a 3).

10: sei significativamente storpio. -2 alle prove che richiedono Destrezza, il tuo movimento è dimezzato.

Tabella Fobie (5-15 punti)

Nome Fobia	Descrizione
Blennofobia	Paura Delle Cose Viscide
Keraunofobia	Paura Dei Tuoni
Ipocondria	Paura Delle Malattie
Claustrofobia	Paura Dei Luoghi Chiusi
Coimetrofobia	Paura Del Cimitero
Edonofobia	Paura Di Poter Provare Piacere Fisico
Eisoptrofobia	Paura Degli Specchi
Glossofobia	Paura Di Parlare In Pubblico
Monofobia	Paura Di Rimanere Solo
Necrofobia	Paura Dei Corpi Morti
Nictofobia	Paura Del Buio
Acrofobia	Paura Delle Altezze
Agorafobia	Paura Degli Spazi Aperti
Rupofobia	Paura Dello Sporco E Non Igienico. Senti il bisogno di pulire
Afefobia	Paura Del Contatto E Di Essere Toccati
Asimmetrofobia	Paura Delle Cose Non Simmetriche
Gimnofobia	Paura Della Nudità
Emofobico	Paura Del Sangue
Traumatofobia	Paura Di Ferirsi
Sciofobia	Paura Delle Ombre

Incantesimi antichi e perduti

Gli incantesimi qui presenti sono stati persi nella storia e solo leggende rimandano alla loro esistenza. Questi incantesimi non hanno solo la Rarità Leggendaria ma solo i più eruditi ne hanno sentito parlare. Molto spesso si tratta di incantesimi che erano contrari al volere di qualche Patrono che ha provveduto ad eliminarli dalla storia e conoscenza.

Alleato Planare
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 6, Leggendario
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Supplichi un'entità ultraterrena perché ti conceda aiuto. L'essere ti deve essere noto: un dio, un primordiale, un principe dei demoni, o qualche altra creatura di grande potere. Quell'entità invia un celestiale, elementale o demone a essa leale perché ti aiuti, facendo comparire la creatura in uno spazio non occupato a gittata. Se conosci il nome di una specifica creatura, puoi pronunciarne il nome quando lanci questo incantesimo per richiedere l'aiuto di quella creatura, sebbene tu possa comunque riceverne un'altra (a discrezione del Narratore).
Quando la creatura appare, non è sotto l'obbligo di agire in alcun modo particolare. Puoi chiedere alla creatura di svolgere un servizio in cambio di una ricompensa, ma essa non è obbligata a soddisfarti. Il compito richiesto potrebbe essere facile (*portaci in volo oltre il baratro* o *aiutaci a combattere questa battaglia*) o complesso (*spia i nostri nemici* o *proteggici durante la nostra esplorazione del sotterraneo*). Devi essere in grado di comunicare con la creatura per patteggiare i suoi servigi. La ricompensa può assumere diverse forme. Un celestiale potrebbe chiedere una considerevole donazione di oro od oggetti magici a un tempio alleato, mentre un demone potrebbe richiedere un sacrificio umano o il dono di un tesoro. Alcune creature potrebbero scambiare i loro servigi per una missione che dovrai intraprendere per conto loro. Come regola generale, un compito che può essere misurato in minuti richiede una ricompensa di 100 mo al minuto. Un compito misurato in ore, richiede 1000 mo all'ora. Un compito misurato in giorni (massimo 10 giorni) richiede 10000 mo al giorno. Il Narratore può modificare queste ricompense in base alle circostanze nelle quali si è lanciato l'incantesimo Se il compito è allineato alla morale della creatura, la richiesta di pagamento potrebbe essere dimezzata o addirittura annullata. I compiti non pericolosi di solito chiedono solo la metà di quanto suggerito come pagamento, mentre i compiti molto pericolosi possono richiedere donazioni superiori. È raro che queste creature accettino compiti che sembrino suicida.
Dopo che la creatura ha completato il compito, o quando il periodo di servizio concordato è terminato, la creatura tornerà al suo piano natio dopo averti fatto rapporto, se appropriato al compito svolto e se possibile. Se non sei in grado di concordare un prezzo per i servigi della creatura, la creatura tornerà immediatamente al suo piano natio. Una creatura arruolata per unirsi al tuo gruppo è considerata come un suo membro, e riceve una quota piena delle ricompense in punti esperienza.

Bagliore Lunare
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 2, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (diversi semi di bella di notte e un pezzo di felpato opalescente)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Un fascio argenteo di luce pallida risplende in un cilindro di raggio 1 metro, alto 12 metri centrato in un punto a gittata. Fino al termine dell'incantesimo, una luce fioca riempie il cilindro.
Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round o inizia qui il suo round, è avvolta da fiamme spettrali che provocano un dolore terribile, e deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza subisce 2d10 danni da Luce, o la metà di questi danni se lo supera. Un mutaforma effettua il Tiro Salvezza con -1d6. Se lo fallisce ritorna immediatamente alla sua forma originale e non può assumere una forma diversa finché non esce dalla luce dell'incantesimo.
Durante ciascun tuo round dopo aver lanciato l'incantesimo, puoi usare un'Azione per muovere il fascio di 18 metri in qualsiasi direzione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d10.

Contattare Altri Piani
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 5, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Contatti mentalmente un semidio, lo spirito di un saggio da tempo defunto, o qualche altra misteriosa entità di un altro piano. Contattare l'Intelligenza extraplanare può affaticare o addirittura spezzare la tua mente. Quando lanci questo incantesimo, effettua un Tiro Salvezza su Volontà con DC 15. Se lo fallisci, subisci 6d6 danni e resti demente fino all'alba del giorno dopo. Mentre sei demente, non puoi effettuare azioni, non puoi capire quello che dicono le altre creature, non puoi leggere, e parli solo farneticando. L'incantesimo ristorare superiore può porre fine a questo effetto. Se superi il Tiro Salvezza, puoi porre all'entità fino a cinque domande. Devi porre le domande prima del termine dell'incantesimo. Il Narratore risponde-

rà a ciascuna domanda con una parola: *sì*, *no*, *forse*, *mai*, *irrilevante* o *confuso* (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Se una risposta di una parola potrebbe risultare fuorviante, il Narratore potrebbe invece dare come risposta una breve frase.

Evoca Celestiali
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Evochi un celestiale di grado di sfida 4 o inferiore, che appare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. Il celestiale sparisce quando scende a 0 Punti Ferita o l'incantesimo termina. Il celestiale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata dell'incantesimo. Tira l'iniziativa per il celestiale, che agisce durante il proprio round. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi i suoi Tratti. Se non dai comandi al celestiale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di uno il GS della creatura evocata.

Evoca Creature Boschive
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 4, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una bacca di agrifoglio per creature convocata)
Durata: 1 ora
Evochi spiriti fatati che compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Un fatato di grado di sfida 2 o inferiore
- Due fatati di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro fatati di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto fatati di grado di sfida 1/4 o inferiore

Una creatura evocata sparisce quando scende a 0 Punti Ferita o quando l'incantesimo termina. Le creature evocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia appariranno due creature in più di grado inferiore od una di grado superiore.

Evoca Folletto
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 6, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Evochi uno spirito fatato di grado di sfida 6 o inferiore, o uno spirito fatato che assuma la forma di una bestia di grado di sfida 6 o inferiore. Esso compare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La creatura fatata sparisce quando scende a 0 Punti Ferita o quando l'incantesimo termina.
La creatura fatata è amichevole verso di te e i tuoi compagni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 il GS della creatura evocata.

Guardiano della Fede
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 4, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 8 ore
Un guardiano spettrale Grande compare per la durata e fluttua in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere, scelto da te. Il guardiano occupa quello spazio ed è indistinguibile eccetto per una spada luminosa e uno scudo con il simbolo del tuo Patrono.
Qualsiasi creatura a te ostile che entri in uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta durante un round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 20 danni da Luce/Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il guardiano svanisce dopo aver inflitto un totale di 60 danni.

Guardiani Spirituali
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 3, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 3 metri)
Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Richiami degli spiriti che ti proteggano. Per la durata dell'incantesimo, essi fluttueranno intorno a te a una distanza di 3 metri. Sei tu a stabilire l'aspetto dei tuoi Guardiani Spirituali. Puoi designare un qualsiasi numero di creature che ne siano immuni. La velocità di una creatura soggetta viene dimezzata all'interno dell'area, e quando una creatura entra nell'area per la prima volta durante un round o inizia il suo round lì, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza subisce 3d8 danni da Luce o da Vuoto, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8

Legame Planare
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 5, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 24 ore
Con questo incantesimo, cerchi di vincolare un celestiale, elementale, fatato o demone al tuo servizio. La creatura deve restare nella gittata per l'intero lancio dell'incantesimo. (Di solito, la creatura viene prima evocata al centro di un cerchio magico invertito per

tenerla intrappolata mentre questo incantesimo viene lanciato). Al completamento del lancio, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, è vincolato al tuo servizio per la durata. Se la creatura è stata evocata o creata da un altro incantesimo, la durata di quell'incantesimo viene estesa per corrispondere alla durata di questo incantesimo. Una creatura vincolata deve eseguire le tue istruzioni al meglio delle sue capacità. Potresti comandare la creatura di accompagnarti nel corso di un'avventura, di proteggere un luogo o di consegnare un messaggio. La creatura obbedisce le tue istruzioni alla lettera, ma se ti è ostile, cercherà di distorcere le tue parole ai suoi fini. Se la creatura adempie completamente alle tue istruzioni prima del termine dell'incantesimo, qualora vi troviate sullo stesso piano di esistenza ritornerà da te per comunicarti l'avvenuto. Se vi trovate su piani di esistenza diversi, ritornerà nel luogo dove l'hai vincolata e rimarrà lì fino al termine dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la permanenza della creatura.

Marchio del Cacciatore
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 1, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. La creatura è misticamente marchiata come tua preda. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con arma, e hai +1d6 alle prove di Consapevolezza o Sopravvivenza per trovarlo.
Se il bersaglio scende a 0 Punti Ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'Azione Immediata durante il tuo prossimo round per marchiare una nuova creatura.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo un altra ora.

Portale
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 5000 mo)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Evochi in uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere un portale collegato a un posto preciso su di un diverso piano di esistenza. Il portale è un'apertura circolare creata da te, da 1 a 6 metri di diametro. Puoi orientare il portale in qualsiasi direzione desideri. Il portale resta per la durata.
Il portale ha un fronte e un dietro su entrambi i piani in cui compare. Il viaggio attraverso il portale è possibile solo muovendosi dal fronte. Qualsiasi cosa lo faccia viene istantaneamente trasportata nell'altro piano, comparendo nello spazio non occupato più vicino al portale.
Divinità e altri sovrani planari possono impedire ai portali creati da incantesimi di aprirsi in loro presenza o in qualsiasi punto dei loro domini. Quando lanci questo incantesimo, puoi pronunciare il nome di una specifica creatura (lo pseudonimo, titolo o soprannome non funzionano). Se quella creatura si trova su di un piano diverso dal tuo, il portale si apre in prossimità della creatura nominata e attira la creatura attraverso di sé, verso lo spazio non occupato più vicino dal tuo lato del portale. Non detieni alcun potere speciale sulla creatura, ed essa è libera di agire come il Narratore ritiene appropriato. Potrebbe andarsene, attaccarti o aiutarti.

Resurrezione
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura morta, che non sia un Elfo, da non più di un secolo, che non è morta di vecchiaia e che non sia non morta. Se la sua anima è libera e consenziente, il bersaglio ritornerà in vita con tutti i suoi Punti Ferita.
Questo incantesimo neutralizza tutti i veleni e cura le normali malattie che affliggevano la creatura quando è morta. Tuttavia non rimuove malattie magiche, maledizioni e simili; se questi effetti non sono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, affliggeranno il bersaglio al suo ritorno in vita.
Questo incantesimo chiude tutte le ferite mortali e ripristina qualsiasi parte del corpo mancante. Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e prove su competenze di base. Ogni volta che il bersaglio termina una notte di riposo la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.
Lanciare questo incantesimo per riportare in vita una creatura che è morta da un anno o più ti sfianca. Fino al termine di una notte di riposo, non potrai più lanciare incantesimi e avrai -1d6 su tutti i Tiri per Colpire, prove su competenze di base e Tiri Salvezza.
La creatura riportata in vita deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 13 oppure per il trauma subito non torna in vita.
Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Resurrezione Pura
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pò di Acqua santa e diamanti del valore di 25000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura, che non sia un Elfo, morta da non più di 200 anni e che sia morta per qualsiasi motivo ma non di vecchiaia. Se la sua anima è libera e consenziente, la creatura ritornerà in vita con tutti i suoi Punti Ferita.
Questo incantesimo chiude tutte le ferite, neutralizza qualsiasi veleno, cura tutte le malattie e rimuove qualsiasi maledizione che affliggeva la creatura quando è morta. L'incantesimo rimpiazza gli organi e gli arti danneggiati.
L'incantesimo può fornire anche un nuovo corpo se l'originale non esiste più, in qual caso devi pronunciare il nome della creatura. La creatura riapparirà poi in uno spazio non occupato di tua scelta, entro 3 metri da te.
Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Salvare i Morenti
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 0, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 round
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un offerta al tuo Patrono di almeno 5 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Una creatura a 0 Punti Ferita, con cui sei a contatto, torna a 1 Punti Ferita. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi la creatura di 1d4 Punti Ferita.

Simulacro
Lista di Magia: Illusione
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 12 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (neve o ghiaccio in quantità per creare una copia a dimensioni reali della creatura duplicata; un pò di capelli, unghie o altro pezzo del corpo di quella creatura da piazzare in mezzo alla neve o al ghiaccio; e un rubino in polvere del valore di 1.500 mo, sparso sopra il duplicato e consumato dall'incantesimo)
Durata: Fino a che dissolto
Modelli un duplicato illusorio di una bestia o umanoide che resti a gittata per l'intero tempo di lancio dell'incantesimo. Il duplicato è una creatura, in parte reale e formata di ghiaccio o neve, che può effettuare azioni e interagire come una normale creatura. Sembra essere identica all'originale, ma ha la metà dei Punti Ferita massimi di quella creatura, la metà del punteggio di Competenza Magica e Competenza Armi, e si presenta priva di equipaggiamento. Altrimenti, l'illusione usa tutte le statistiche della creatura che duplica.
Il simulacro è amichevole verso di te e le creature da te indicate. Obbedisce ai comandi da te pronunciati, muovendosi e agendo in accordo ai tuoi desideri e agendo durante il tuo round in combattimento. Il simulacro è privo della capacità di apprendere o diventare più potente, e quindi non accresce mai di livello o nelle caratteristiche, né può recuperare gli slot incantesimi spesi.
Se il simulacro è danneggiato, puoi ripararlo in un laboratorio alchemico, usando erbe rare e minerali del valore di 100 mo per punto ferita recuperato. Il simulacro rimane finché non scende a 0 Punti Ferita, a quel punto si ritrasforma in neve e si scioglie all'istante. Se lanci di nuovo questo incantesimo, qualsiasi duplicato da te creato con questo incantesimo attualmente attivo viene immediatamente distrutto.

Spostamento Planare
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una verga di metallo biforcuta del valore di almeno 250 mo, sintonizzata verso uno specifico piano di esistenza)
Durata: Istantanea
Tu e un massimo di altre otto creature consenzienti, che si stringono le mani per formare un cerchio, venite trasportati su di un diverso piano di esistenza. Puoi specificare una destinazione bersaglio in termini generici, e riapparirai all'interno o in prossimità di quella destinazione, a discrezione del Narratore.
In alternativa, se conosci la sequenza di sigilli di un cerchio di teletrasporto verso un altro piano di esistenza, l'incantesimo può condurti a quel cerchio. Se il cerchio di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature che trasporti con te, esse riappariranno nello spazio non occupato più vicino possibile al cerchio.
Puoi usare questo incantesimo per bandire una creatura non consenziente in un altro piano. Scegli una creatura a portata ed effettua un attacco in mischia con incantesimo contro di essa. Se colpisci, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se la creatura fallisce il Tiro Salvezza, viene trasportata in un luogo casuale sul piano di esistenza da te specificato. Una creatura così trasportata dovrà trovare per proprio conto il modo di tornare sul tuo attuale piano di esistenza.

Tempesta di Vendetta
Lista di Magia: Aria, Acqua
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Vista
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Si forma una ribollente nube di tempesta, centrata in un punto che puoi vedere e che si propaga in un raggio di 110 metri. L'area è illuminata da fulmini, vi riecheggiano tuoni e venti forti la spazzano. Quando la nube compare, ogni creatura sotto di essa (ovvero non più di 1.500 metri sotto la nube) deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da suono e resta assordata per 5 minuti.
Ogni round in cui mantieni la concentrazione su que-

sto incantesimo, la tempesta, durante il tuo round, produce ulteriori effetti.
Round 2. Pioggia acida cade dalla nube. Ogni creatura e oggetto sotto la nube subiscono 1d6 danni da acido.
Round 3. Richiami sei fulmini dalla nube per colpire sei creature o oggetti di tua scelta, che si trovino sotto la nube. Una specifica creatura od oggetto non può essere colpita da più di un fulmine. Una creatura colpita deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Round 4. La nube produce una fitta grandinata. Ogni creatura sotto la nube subisce 2d6 danni contundenti.
Round 5-10. Folate di vento e pioggia gelida si abbattono sull'area sotto la nube. L'area diventa terreno difficile ed è in penombra. Ogni creatura nell'area subisce 1d6 danni da freddo. Nell'area diventa impossibile effettuare attacchi con armi a distanza. Il vento e la pioggia sono considerati una distrazione grave ai fini del mantenere la concentrazione sugli incantesimi.
Infine, folate di forte vento (che va dai 30 ai 75 chilometri all'ora) disperdono automaticamente nebbia, foschia e simili fenomeni nell'area, che siano naturali o magici.

Trova Famiglio
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 1, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (10 mo di carbone, incenso e erbe che devono essere consumate dal fuoco in un braciere d'ottone)
Durata: Istantanea
Ottieni il servizio di un famiglio, uno spirito che assume una forma animale di tua scelta: cavalluccio marino, corvo, donnola, falco, gatto, granchio, gufo, lucertola, pesce (frizzo), piovra, pipistrello, ragno, rana (rospo), ratto o serpente velenoso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il famiglio ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o demone (a tua scelta) invece di una bestia. Il tuo famiglio agisce in maniera indipendente da te, ma ubbidisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento, tira la propria iniziativa e agisce durante il proprio round. Un famiglio non può attaccare, ma può svolgere le altre azioni come di norma. Non puoi avere più di un famiglio alla volta.
Verifica Abilità Famiglio per le capacità del famiglio, devi avere l'Abilità Famiglio.

Clone
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 8, Non Comune
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M(un diamante del valore di almeno 1000 mo e almeno 1 libbra di carne della creatura che deve essere clonata, che l'incantesimo consuma, e un recipiente da almeno 2000 mo di valore che abbia un coperchio sigillabile e sia grande a sufficienza da contenere una creatura Media, come una grossa urna, una bara, una fossa piena di fango nel terreno o un contenitore di cristallo pieno di acqua salata)
Durata: Istantanea
Questo incantesimo produce il duplicato inerte di una creatura vivente come salvaguardia dalla morte. Questo clone si forma all'interno di un recipiente sigillato e raggiunge la massima dimensione e maturità dopo 120 giorni; puoi anche decidere che il clone sia una versione più giovane della stessa creatura. Rimane inerte e sopravvive all'infinito, purché il recipiente resti indisturbato.
In qualsiasi momento dopo che il clone è maturato, se la creatura originale muore, la sua anima si trasferisce nel clone, purché l'anima sia libera e consenziente a tornare. Il clone è fisicamente identico all'originale e ha la stessa personalità, ricordi e caratteristiche, ma nulla dell'equipaggiamento dell'originale. I resti fisici della creatura originale, se esistono ancora, divengono inerti e non possono essere riportati alla vita, dato che l'anima della creatura è altrove.
Questo incantesimo non è selezionabile se i Patroni sono attivi

Individuazione del Bene e del Male
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 round per Competenza Magica
Per la durata, apprendi se entro 9 metri da te si trova un'aberrazione, celestiale, elementale, fatato, demone o non morto, e la sua posizione. Allo stesso modo, apprendi se entro 9 metri da te si trovi un luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato magicamente.
l'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia durata raddoppia.
Nota: questo incantesimo non ha effetto sulle creature che seguono i Tratti. A discrezione del Narratore può essere usato per identificare il Patrono di un Seguace o Devoto.

Parola Guaritrice
Lista di Magia: Cura
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione di Reazione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te, recupera Punti Ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica per incantesimi da incantatore. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno su un non morto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la cura aumenta di 1d4.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d4 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura 2d4 in più.

Parola Guaritrice di Massa
Lista di Magia: Cura
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Mentre pronunci parole di cura, fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano Punti Ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno sui non morti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la cura aumenta di 1d4.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d4 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura 2d4 in più.

Proiezione Astrale
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 9, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (per ogni creatura soggetta a questo incantesimo, devi fornire un giacinto del valore di almeno 1000 mo e un lingotto d'argento elegantemente scolpito del valore di almeno 100 mo, tutti i quali sono consumati dall'incantesimo)
Durata: Speciale
Tu e fino ad altre otto creature consenzienti a gittata proiettate i vostri corpi astrali nel Piano Astrale (l'incantesimo fallisce e il lancio è sprecato qualora vi trovaste già in quel piano). Il corpo materiale che ti lasci alle spalle è privo di sensi e in uno stato di animazione sospesa; non ha bisogno di cibo né di acqua e non invecchia.
Il tuo corpo astrale assomiglia in tutto e per tutto alla tua forma mortale, replicando le tue statistiche di gioco e i tuoi oggetti. La principale differenza è l'aggiunta di un cordone argenteo che si estende dalle scapole per 30 centimetri dietro di te, divenendo poi invisibile. Il cordone è la tua connessione al tuo corpo materiale. Finché questa connessione resterà intatta, potrai tornare a casa. Se il cordone viene tagliato (un avvenimento che accade solo quando uno specifico effetto lo indica) la tua anima e corpo vengono separati, uccidendoti all'istante.
La tua forma astrale può viaggiare liberamente per il Piano Astrale e attraversare i portali che da lì conducono ad altri piani. Se entri in un nuovo piano o ritorni al piano su cui eri al momento del lancio dell'incantesimo, il tuo corpo e i tuoi oggetti vengono trasportati lungo il cordone argenteo, permettendoti di rientrare nel tuo corpo al momento dell'ingresso nel nuovo piano. La tua forma astrale è una incarnazione separata. Qualsiasi danno o altro effetto che si applica a essa, non ha effetto sul tuo corpo fisico, né vi compare al tuo ritorno.
L'incantesimo ha termine per te e i tuoi compagni quando userai un'Azione per interromperlo. Quando l'incantesimo termina, la creatura su cui agisce torna al proprio corpo fisico, e si risveglia. L'incantesimo potrebbe anche avere una fine anticipata per te o uno dei tuoi compagni. Un incantesimo dissolvi magie usato con successo sul corpo astrale o fisico termina l'incantesimo per quella creatura. Se il corpo originale della creatura o la sua forma astrale scende a 0 Punti Ferita, per quella creatura l'incantesimo ha termine. Se l'incantesimo ha termine e il cordone argenteo è intatto, il cordone trascina indietro al suo corpo la forma astrale della creatura, ponendo fine al suo stato di animazione sospesa.
Se vieni riportato al tuo corpo prematuramente, i tuoi compagni devono restare nella loro forma astrale e trovare per proprio conto la via di ritorno ai loro corpi, di solito scendendo a 0 Punti Ferita.

Protezione dal Bene e dal Male
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (Acqua santa o argento e ferro in polvere, che l'incantesimo consuma del valore di 5 mo)
Durata: 10 minuti
Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti.
La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere Affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già Affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha +1d6 su qualsiasi nuovo Tiro Salvezza contro l'effetto in questione.
Questo incantesimo non è usabile se si usano Tratti. Il Narratore può concedere i medesimi effetti verso i Seguaci e Patroni di altri Patroni

Semipiano
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: 1 ora
Crei una porta d'ombra su di una superficie piana a gittata e che puoi vedere. La porta è grande abbastanza da permettere il passaggio senza problemi a una creatura Media. Quando viene aperta, la porta conduce a un semipiano che appare come una stanza vuota di 9 metri in ciascuna dimensione, fatta di le-

gno e pietra. Quando l'incantesimo termina, la porta scompare, e qualsiasi creatura od oggetto all'interno del semipiano rimane intrappolato lì, mentre la porta scompare anche dall'altro lato.
Ogni volta che esegui questo incantesimo, crei un nuovo semipiano, oppure permetti alla porta d'ombra di connettersi a un semipiano creato da un precedente lancio dell'incantesimo oppure aumenti di altri 9 metri in ciascuna dimensione un semipiano conosciuto creato da te precedentemente.
Inoltre, se conosci la natura e i contenuti di un semipiano creato dal lancio di questo incantesimo da parte di un'altra creatura, puoi far sì che la porta d'ombra si colleghi invece a quel semipiano.

I Piani

Anche se avventure infinite vi attendono sulla Terra, ci sono altri mondi oltre questo, altri continenti, altri pianeti, altre galassie. Tuttavia anche oltre l'esistenza di innumerevoli pianeti esistono altri mondi, dimensioni completamente differenti dalla realtà, conosciuti come piani di esistenza. Viaggiare tra un Piano e l'altro è complesso e ognuno ha le sue regole.

Sebbene il numero di piani sia limitato solo dall'immaginazione, essi possono ricondursi tutti a cinque tipi generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Energetici, i Piani Esterni e gli innumerevoli semipiani.

?! Coerentemente con l'ambientazione di OBSS i Piani non dovrebbero essere raggiungibili. Lynx non lo permette. La Terrà è stata sigillata. Il Narratore decide il livello di isolamento.

Cos'è un Piano?

Potete immaginare i Piani come gigantesche sfere di diametro non determinato che fluttuano come fossero pianeti in un *vuoto* cosmico che è il Piano Astrale.

Per praticità, e solo per aiutare la limitata mente umana, si immagina la Terra (che corrisponde al Piano Materiale) come al centro, disposti a stella attorno ci sono i Piani Energetici (i Piani Elementali e quelli di Energia), più distanti Piani Esterni. Tra i vari Piani ci sono quelli di Transizione.

Piano Materiale: Il Piano Materiale tende ad essere quello più simile alla Terra e a funzionare facendo uso delle stesse regole naturali. La sua dimensione dipende dalla campagna: si può conformare solo al mondo di gioco effettivo, o comprendere un intero universo di pianeti, lune, stelle e galassie. Il Piano Materiale è il piano di base per il gioco.

Piani di Transizione: Questi piani hanno un importante elemento in comune: sono tutti coesistenti agli altri Piani e servono a viaggiare tra realtà in sovrapposizione. Questi piani sono fortemente interconnessi col Piano Materiale, ed è possibile accedervi usando numerosi incantesimi. Sono dotati anche essi di abitanti nativi. Qui di seguito sono descritti alcuni Piani di Transizione.

- *Piano Astrale*: E' il vuoto tra i piani, un Piano argenteo che connette il Piano Materiale ai Piani Energetici ed ai Piani Esterni, il Piano Astrale è il mezzo attraverso cui le anime dei defunti giungono all'aldilà. Un viaggiatore nel Piano Astrale vede il piano come un infinito vuoto periodicamente punteggiato da minuscoli sprazzi di realtà fisica distaccatisi dagli innumerevoli piani sovrapposti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Astrale per una breve frazione di secondo quando si teletrasportano, o possono usarlo per viaggiare tra i piani.

- *Piano Etereo*: Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta sovrapposta col Piano Materiale e il Piano delle Ombre. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo sperimentano il mondo reale come fosse insonstanziale e si possono muovere tra gli oggetti solidi senza essere visti nel mondo reale. Creature bizzarre abitano il Piano Etereo, così come fantasmi e sogni, molte delle quali possono a volte estendere la loro influenza nel mondo reale in modi misteriosi e terrificanti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Etereo con incantesimi come Forma Eterea, Intermittenza.

- *Piano delle Ombre*: Il misterioso e mortale Piano delle Ombre è una versione grigia e priva di colori del Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale ed è per molti versi un riflesso distorto e perverso del Piano Materiale, infuso di energia negativa (vedi Piani Energetici) e abitato da terribili mostri come ombre o creature ancora peggiori. Incantatori potenti utilizzano il Piano delle Ombre per percorrere rapidamente immense distanze sul Piano Materiale.

Piani Energetici: Questi piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall'elemento del piano. Tra i Piani Energetici ci sono:

- Piani Elementali: I quattro classici Piani Interni sono Piano dell'Acqua, Piano dell'Aria, Piano del Fuoco e Piano della Terra. Da questi piani provengono le creature note come elementali, ma sono abitati anche da altre bizzarre creature, come geni, xorn, mephit e persecutori invisibili.

- Piani di Energia: Esistono due piani di energia, Il Piano dell'Energia Positiva (da cui provengono le scintille vitali) ed il Piano dell'Energia Negativa (da cui proviene la corruzione della non morte). L'energia di entrambi i piani è infusa nella realtà, ed il flusso di questa energia scorre in tutte le creature dalla nascita alla morte. I Devoti utilizzano il potere di questi due piani quando Incanalano Energia Positiva o Negativa. Per quanto sia facile pensare che Ljust sia del Piano dell'Energia Positiva e Calicante del Piano dell'Energia Negativa, così non è essendo entrambi un unica fonte di energia che trascende i Piani.

Piani Esterni: Vasti oltre ogni immaginazione è ad essi che giungono le anime dei morti ed è qui che

dimorano i Patroni. Ognuno di essi ha un suo insieme di Tratti, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, ed i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questi Tratti.

I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati ad un proseguo tranquillo od alla dannazione eterna. Gli abitanti dei Piani Esterni formano mitologie delle civiltà, comprendendo angeli e demoni, titani e diavoli, e innumerevoli altre incarnazioni del possibile. Ogni mondo di gioco dovrebbe avere Piani Esterni diversi che si conformino ai temi e alle necessità specifiche, ma i classici Piani Esterni includono il Paradiso (tratti legali e buoni), l'Abisso (tratti anarchici e malvagi), l'Inferno (legali e malvagi) e l'Eliseo (libertà e bontà). Incantatori potenti possono entrare in contatto con i Piani Esterni per guida e consiglio con incantesimi come Comunione, o possono evocare alleati con gli incantesimi di Evocazioni.

Semipiani: Questa categoria serve a raccogliere tutti gli altri spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno accesso e dimensioni misurabili e limitate. Gli altri tipi di piani hanno in teoria dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere lungo anche soltanto poche centinaia di metri. Ci sono innumerevoli semipiani alla deriva nel piano astrale, e mentre molti sono connessi al Piano Astrale e al Piano Etereo, altri sono tagliati completamente fuori dai Piani di Transizione e sono raggiungibili solo attraverso portali ben nascosti o magie oscure. Un semipiano unisce solitamente gli aspetti e caratteristiche di più Piani.

Viaggio tra i Piani

Due piani che sono separati tra loro non si sovrappongono e non si collegano direttamente l'uno all'altro. Sono come pianeti su orbite diverse. Il solo modo di spostarsi da un piano all'altro è attraversare un terzo piano, come un Piano di Transizione.

Piani Adiacenti: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Laddove si toccano esiste una connessione attraverso la quale i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell'altra. Solitamente i semipiani possono fungere da portale di collegamento.

Caratteristiche Planari

Ogni piano di esistenza ha le sue peculiarità; le leggi naturali del suo universo. Le caratteristiche planari si suddividono in aree generali. Tutti i piani hanno le seguenti caratteristiche.

Caratteristiche Fisici: Determinano le leggi fisiche e naturali del piano, compreso il funzionamento della gravità e del tempo.

Caratteristiche Elementali ed Energetiche: L'influenza di forze elementali ed energetiche è determinata da queste caratteristiche.

Tratti: Proprio come i personaggi possono avere dei Tratti, così molti piani sono legati ad una particolare morale o etica.

Caratteristiche Magiche: La magia funziona in modo diverso da piano a piano; le caratteristiche magiche delimitano il confine tra ciò che la magia può fare e non può fare su ogni piano.

Caratteristiche Fisiche

Le due più importanti leggi naturali determinate dai tratti fisici riguardano la funzione della gravità e del tempo. Altre caratteristiche fisiche riguardano la grandezza e la forma di un piano ed il modo con cui si possa alterarne la natura.

Gravità

La direzione di attrazione gravitazionale può essere inusuale, e potrebbe addirittura cambiare direzioni all'interno dello stesso piano.

Tempo

Il ritmo con cui trascorre il tempo può variare nei diversi piani, sebbene rimanga costante all'interno di un qualunque piano specifico. Il tempo è sempre soggettivo per lo spettatore. La stessa soggettività si applica ai vari piani. I viaggiatori potrebbero scoprire che stanno guadagnando o perdendo tempo muovendosi tra i piani, ma dal loro punto di vista il tempo trascorre in modo naturale.

Tempo Normale: Definisce il trascorrere del tempo sul Piano Materiale. Un'ora su un piano caratterizzato da tempo normale equivale ad 1 ora sul Piano Materiale. A meno che non sia diversamente specificato nella descrizione di un piano, si presume che esso sia caratterizzato da tempo normale. *Tempo Irregolare*: Alcuni piani sono caratterizzati da un tempo che rallenta ed accelera, per cui un individuo potrebbe perdere o guadagnare tempo mentre si muove tra piani come questo ed altri. Per gli abitanti di un simile piano, il tempo trascorre in modo naturale e lo spostamento passa inosservato.

Tempo Fluente: Su alcuni piani, il flusso temporale è considerevolmente più veloce o più lento. Qualcuno potrebbe viaggiare verso un altro piano, trascorrervi un anno e poi ritornare al Piano Materiale per scoprire che sono passati soltanto 6 secondi. Qualsiasi cosa del piano in cui si è tornati ha vissuto appena qualche secondo in più. Per il viaggiatore e gli oggetti, gli incantesimi e gli effetti in funzione su di lui, quell'anno di lontananza è stato completamente reale. Quando progettate il funzionamento del tempo su piani con tempo fluente, pensate per prima al flusso temporale del Piano Materiale, dopodiché al flusso presente nell'altro piano.

Assenza di Tempo: Sui piani che presentano questa caratteristica il tempo trascorre ma i suoi effetti sono limitati. Il modo in cui l'assenza di tempo influenza determinate attività e condizioni quali la fame, la sete, l'invecchiamento, gli effetti del veleno e la guarigione varia da piano a piano. Il pericolo

di un piano con assenza di tempo è che quando un individuo abbandona tale piano per giungere in un altro dove il tempo scorre normalmente, condizioni come la fame e l'invecchiamento si verificano con effetto retroattivo. Se un piano ha assenza di tempo in relazione alla magia, qualsiasi incantesimo lanciato con durata non istantanea diviene permanente finché dissolto.

Caratteristiche Elementali ed Energetiche

Quattro elementi base e due tipologie di energia si combinano per plasmare ogni cosa; gli elementi sono acqua, aria, fuoco e terra; le tipologie di energia sono positiva e negativa. Il Piano Materiale rispecchia un bilanciamento di questi elementi ed energie: in esso è possibile trovarle tutte. Ognuno dei Piani Interni è dominato da un elemento o tipologia di energia. Molti piani non hanno alcuna caratteristica elementale o energetica; tali caratteristiche vengono specificate nella descrizione di un piano solo se presenti.

Acqua Dominante: I piani con questa caratteristica sono per lo più liquidi. I visitatori che non possono respirare sott'acqua o che non riescono a raggiungere una sacca d'aria probabilmente muoiono annegati. Le creature del Fuoco si trovano estremamente a disagio nei piani con acqua dominante. Tali creature, costituite di fuoco, subiscono 1d10 danni ogni round.

Aria Dominante: Costituiti essenzialmente da spazio aperto, i piani con questa caratteristica ospitano giusto qualche pezzo di pietra fluttuante o di altro materiale solido. Di solito sono caratterizzati da atmosfera respirabile, sebbene un piano simile potrebbe presentare nubi di gas acido o tossico. Le creature del Sottotipo Terra si trovano a disagio sui piani con aria dominante vista la scarsa quantità o assenza di terra naturale con cui entrare in contatto. Tuttavia, esse non subiscono alcun danno effettivo.

Terra Dominante: I piani con questa caratteristica sono per lo più solidi. I viaggiatori che vi giungono sono a rischio di soffocamento a meno che non raggiungano una caverna o un altro anfratto. Peggio ancora, gli individui che non possiedono la capacità di Scavare restano intrappolati sotto terra e devono scavare da sè una via d'uscita (1 metro per round). Le creature del Sottotipo Aria si trovano a disagio sui piani con terra dominante visto che li considerano angusti e claustrofobici, ma a parte avere difficoltà nei movimenti non incappano in altri inconvenienti.

Fuoco Dominante: I piani con questa caratteristica sono costituiti da fiamme che bruciano continuamente senza esaurire la loro fonte di alimentazione. I piani con fuoco dominante sono estremamente ostili per le creature del Piano Materiale, e coloro che non hanno Resistenza o Immunità al fuoco vengono inceneriti in poco tempo. Legno, carta, stoffa senza protezione ed altri materiali infiammabili prendono fuoco quasi istantaneamente, così come coloro che indossano vestiario non protetto ed infiammabile. In aggiunta, gli individui subiscono 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui restano in un piano con fuoco dominante. Le creature del Sottotipo Acqua si trovano estremamente a disagio sui piani con fuoco dominante. Tali creature, costituite d'acqua, subiscono il doppio del danno ogni round.

Energia Negativa Dominante: I piani con questa caratteristica sono recessi vasti e vuoti che risucchiano l'essenza vitale dei viaggiatori che li attraversano. Tendono ad essere piani desertici e tormentati, spogliati del colore e riempiti da venti che trasportano i deboli lamenti di coloro che sono morti al loro interno. Esistono due tipi di tratti basati su energia negativa dominante: energia negativa dominante minore e superiore. Nei primi, le creature viventi subiscono 1d6 danni per round. A 0 Punti Ferita o meno, queste si riducono in cenere.

I secondi sono persino più pericolosi. Ogni round, coloro che ne sono all'interno devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 25 i Punti Ferita massimi calano di 6 se muore in questa maniera diventa un Wraith. L'incantesimo Interdizione alla Morte protegge il viaggiatore dal danno e dal risucchio d'energia di un piano con energia negativa dominante.

Energia Positiva Dominante: L'abbondanza di vita contraddistingue i piani che presentano questa caratteristica. Come per i piani con energia negativa dominante, anche i piani con energia positiva dominante possono essere minori e superiori. Un piano con energia positiva dominante minore è una tumultuosa esplosione di vita in tutte le sue forme. I colori sono più luminosi, i fuochi più caldi, i rumori più forti e le sensazioni più intense grazie all'energia positiva diffusa nel piano. Tutti gli individui in un piano con energia positiva dominante rigenerano 2 Punti Ferita a round.

Tratti

Alcuni piani hanno una predisposizione verso uno specifico insieme di Tratti. Gli abitanti di questi piani condividono per lo più tale insieme di Tratti o parte di questi. L'insieme di Tratti di un piano ne influenza le interazioni sociali. I personaggi che hanno dei Tratti diversi da quelli della maggior parte degli abitanti potrebbero avere delle difficoltà quando si confrontano con i nativi e le situazioni del piano. I Tratti hanno molteplici componenti. Prima di tutto ci sono le componenti morali ed etiche. In secondo luogo potrebbe esserci una specifica indicazione se questo insieme di Tratti si manifesta in maniera moderata o in modo più marcato. Molti piani non hanno Tratti; quest'ultimi sono specificati nella descrizione di un piano solo se presenti

In linea di massima i piani elementali, astrale ed etereo non hanno alcun Tratto.

Caratteristiche Magiche

Le caratteristiche magiche di un piano definisce la magia su quel piano rispetto al Piano Materiale. In luoghi particolari di un piano (come quelli sotto il diretto controllo delle divinità) potrebbero applicarsi una diversa caratteristica magica.

Magia Normale: Questa caratteristica magica implica che tutti gli incantesimi e le capacità soprannaturali agiscano come da descrizione. A meno che non sia diversamente descritto, un piano si presume che abbia il tratto magia normale.

Magia Morta: Contraddistingue i piani dove la magia non esiste affatto. Un piano con la caratteristica magia morta funziona sotto tutti gli aspetti come un Campo Antimagia. Gli incantesimi di Divinazione non possono individuare qualcuno che si trovi in un piano di magia morta, né un incantatore può utilizzare l'incantesimo Teletrasporto per muoversi dentro e fuori di esso. L'unica eccezione alla regola assenza di magia è rappresentata dai portali planari permanenti, che funzionano comunque normalmente.

Magia Potenziata: Sui piani con questa caratteristica magica particolari incantesimi e capacità magiche sono più facili da usare o producono effetti più potenti rispetto a come operano nel Piano Materiale. I nativi di un piano sono consapevoli di quali incantesimi e capacità magiche siano potenziate, ma i viaggiatori planari potrebbero scoprirlo di loro iniziativa. Se un incantesimo è potenziato, esso funziona come se avesse fatto un critico magico nella Prova di Magia.

Magia Ostacolata: Particolari incantesimi e capacità magiche sono più difficili da utilizzare sui piani con questa caratteristica, spesso perché la natura del piano li ostacola. Per lanciare un incantesimo ostacolato deve ottenere un critico nella Prova di Magia. Se la prova fallisce, l'incantesimo non ha effetto ma viene comunque sprecato. Se la prova riesce, l'incantesimo ha effetto normalmente.

Magia Limitata: I piani con questa caratteristica consentono il solo uso di incantesimi e capacità magiche che soddisfino particolari requisiti. La magia può essere limitata nei suoi effetti da determinate scuole o sottoscuole, da effetti con certi descrittori o da effetti di un dato livello (o da qualsiasi combinazione di questi aspetti). Gli incantesimi e le capacità magiche che non soddisfano i requisiti semplicemente non hanno effetto.

Magia Selvaggia: Su un piano con la caratteristica di magia selvaggia, incantesimi e capacità magiche funzionano in modo totalmente diverso e a volte pericoloso. C'è la possibilità che qualsiasi incantesimo o capacità magica utilizzata su un piano di magia selvaggia non abbia effetto. Quando l'incantatore lancia una magia deve effettuare due prove se anche solo una fallisce comporta che accada qualcosa di insolito; tirate un d100 e consultate la

Tabella: Effetti della Magia Selvaggia

d100	Effetto
01-19	L'incantesimo rimbalza sull'incantatore con effetto normale. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, non produce alcun effetto.
20-23	Una fossa circolare del diametro di 3 metri si apre sotto i piedi dell'incantatore; la sua profondità è di 3 metri per Competenza Magica dell'incantatore.
24-27	L'incantesimo non ha effetto, ma il bersaglio o i bersagli di quest'ultimo vengono colpiti da una pioggia di piccoli oggetti (qualsiasi cosa, dai fiori alla frutta rancida), che scompaiono non appena hanno colpito. L'attacco continua per 1 round. Durante questo periodo i bersagli sono Accecati e devono effettuare una Prova di Magia per lanciare incantesimi.
28-31	L'incantesimo colpisce un bersaglio o un'area casuale. Scegliete in modo casuale un bersaglio differente fra quelli entro il raggio d'azione dell'incantesimo o centrate quest'ultimo in un luogo a caso che rientri in tale raggio d'azione. Per generare casualmente la direzione, tirate 1d8 e contate in senso orario, partendo da sud. Per generare casualmente il raggio d'azione tirate 3d6. Moltiplicate il risultato per 1 metro per gli incantesimi a corto raggio, 6 metri per quelli a medio raggio e 24 metri per quelli a lungo raggio.
32-35	L'incantesimo funziona normalmente, ma qualsiasi componente materiale non viene consumata e non vengono usati Punti Magia. Allo stesso modo, un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
36-39	L'incantesimo non ha effetto. Invece, qualcuno (amico o nemico) entro 9 metri dall'incantatore riceve l'effetto di un incantesimo Guarigione.
40-43	L'incantesimo non ha effetto. Invece, degli effetti di Oscurità Profonda e Silenzio coprono un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 2d4 round.
44-47	L'incantesimo non ha effetto. Invece, un effetto di Inversione della Gravità copre un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 1 round.
48-51	L'incantesimo ha effetto, ma dei colori scintillanti turbinano attorno all'incantatore per 1d4 round. Considerate quest'area come un effetto di Polvere Luccicante con un Tiro Salvezza con DC 10 + il livello dell'incantesimo che ha generato tale risultato.

52-59 Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale viene utilizzata. L'incantesimo o lo slot incantesimo viene utilizzato, un oggetto perde cariche e l'effetto influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.

60-71 Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale non viene utilizzata. L'incantesimo non scompare dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). Un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.

72-98 L'incantesimo ha effetto normalmente.

99-100 L'incantesimo ha effetto potenziato. La Prova di Magia genera automaticamente un critico

Piano Materiale

Il Piano Materiale è alla base delle definizioni di piani e definisce cosa può considerarsi normale. Si tratta del piano su cui si focalizzano gran parte delle campagne.

Il Piano Materiale presenta i seguenti tratti:

Gravità Normale

Tempo Normale

Nessun Tratto Elementale o Energetico: Tuttavia, luoghi specifici potrebbero presentare tali tratti.

Moderatamente Neutrale: Anche se in alcuni punti potrebbe presentare elevate concentrazioni di Tratti di tipo male o bene, legge o caos.

Magia Normale

Piano delle Ombre

Il Piano delle Ombre è una dimensione poco illuminata che allo stesso tempo coincide e coesiste con il Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale tanto quanto al Piano Etereo, per cui il viaggiatore planare può sfruttare il Piano delle Ombre per coprire grandi distanze rapidamente. Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero privo di colori. Nonostante l'assenza di fonti luminose, alcune piante, animali e umanoidi, considerano il Piano delle Ombre come loro dimora.

Il Piano delle Ombre presenta le seguenti caratteristiche:

Geografia imperfetta: Parti del Piano delle Ombre fluiscono continuamente verso altri piani. Dunque, nonostante la presenza di punti di riferimento, creare una mappa precisa del piano è quasi impossibile.

Tratti: Indisciplinato, Libero, Indeciso, Vendicativo, Pessimista

Magia Potenziata: Gli incantesimi che lavorano con l'ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Nonostante la natura oscura del Piano delle Ombre, gli incantesimi che generano, utilizzano o manipolano l'oscurità non vengono influenzati dal piano.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi di luce o che utilizzino o generino luce o fuoco vengono ostacolati sul Piano delle Ombre. Gli incantesimi che generano luce sono meno efficaci in generale, dal momento che su questo piano tutte le fonti luminose hanno raggio d'azione dimezzato.

Piano dell'Energia Negativa

Per un osservatore c'è ben poco da vedere sul Piano dell'Energia Negativa. È un luogo buio e vuoto, una tomba infinita in cui il viaggiatore potrebbe precipitare finché il piano non abbia cancellato luce e vita. Il Piano dell'Energia Negativa è il più ostile fra i Piani Interni, il più indifferente ed intollerante nei confronti della vita. Soltanto le creature immuni ai suoi effetti di risucchio possono sopravvivere qui.

Il Piano dell'Energia Negativa presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Negativa Dominante Superiore: Le creature che non siano non morte subiscono 10 Punti Ferita di danno da Vuoto a round. Alla morte si diventa un Wraith.

Nelle zone di Energia Negativa Dominante Inferiore le creature che non siano non morte subiscono 2 Punti Ferita di danno da Vuoto a round.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia negativa vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l'energia negativa, come Incanalare Energia negativa, ottengono bonus +4 alla DC del Tiro Salvezza per resistere alla capacità.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia positiva (inclusi gli incantesimi di guarigione) vengono ostacolati. I personaggi su questo piano devono superare con un Critico Magico la Prova di Magia per lanciare incantesimi che curano o rimuovono effetti negativi.

Piano dell'Energia Positiva

Il Piano dell'Energia Positiva non ha superfici ed è simile al Piano dell'Aria con il suo spazio totalmente aperto. Tuttavia, ogni angolo di questo piano è illuminato vivacemente da una potenza innata. Tale potere è pericoloso per le forme mortali, non predisposte a subirlo. Nonostante gli effetti benefici è uno dei Piani Interni più ostili. Un personaggio sprovvisto di difese, traboccherà di potenza non appena l'energia positiva viene convogliata su di lui. Ma, visto che la sua forma mortale non è in grado di contenere tale potere, verrà incenerito. Le visite al Piano dell'Energia Positiva sono di breve durata, ed anche in tal caso i viaggiatori devono essere adeguatamente protetti. Il Piano dell'Energia Positiva presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Positiva Dominante Superiore: Ogni 10 round si subisce l'effetto dell'incantesimo Ristorare

Superiore. Si rigenerano 10 Punti Ferita a round, una volta al massimo dei Punti Ferita si guadagnano 10 Punti Ferita a round temporanei, quando i Punti Ferita temporanei arrivano al doppio dei Punti Ferita massimi la creature esplode in energia colorata.

Nelle zone di energia positiva dominante minori si subisce l'effetto dell'incantesimo Ristorare inferiore ogni 10 round. Si rigenerano 2 Punti Ferita a round, una volta al massimo si prendono 2 Punti Ferita a round temporanei, quando i Punti Ferita temporanei arrivano al doppio dei Punti Ferita massimi la creature esplode in energia colorata.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano l'energia positiva vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l'energia positiva, come Incanalare Energia positiva, ottengono bonus +4 alla DC per resistere alla capacità.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia negativa (inclusi gli incantesimi infliggi) vengono ostacolati.

Piano Elementale dell'Acqua

Il Piano dell'Acqua è un vasto mare senza fondo né superficie, un ambiente liquido illuminato da una luce diffusa. È uno dei Piani Interni più accoglienti, una volta superato il problema di respirare sott'acqua. Gli infiniti oceani di questo piano variano dal freddo gelido al caldo incandescente e dall'acqua salata all'acqua dolce. Gli insediamenti permanenti si formano attorno a relitti sospesi in questo fluido infinito, alla deriva con le maree.

Il Piano dell'Acqua presenta le seguenti caratteristiche:

Acqua Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Acqua o Esterni del Acqua vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale del Fuoco o Esterni del Sottotipo Fuoco vengono ostacolati.

Piano Elementale dell'Aria

Il Piano dell'Aria è uno spazio vuoto, composto esclusivamente di cielo in ogni direzione. È il più confortevole e abitabile tra i piani interni, ospitando una vasta gamma di creature dell'aria. Le creature volanti, in particolare, traggono grandi benefici da questo piano. Anche se i viaggiatori possono sopravvivere qui senza la capacità di volare, sono comunque in una posizione di svantaggio. Il Piano dell'Aria presenta le seguenti caratteristiche:

Aria Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Aria o Esterni dell'Aria vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Aria o Esterni del Sottotipo Aria vengono ostacolati.

Piano Elementale del Fuoco

Sul Piano del Fuoco, tutto è perennemente illuminato. Il suolo è formato da vasti e mutevoli strati di fuoco compresso. L'aria è agitata dal calore delle continue piogge di fuoco, e il liquido più comune è il magma. Gli oceani sono fatti di fiamma liquida e le montagne eruttano lava fusa. Qui, il fuoco brucia senza bisogno di combustibile o aria, ma qualsiasi materiale infiammabile introdotto nel piano viene consumato rapidamente.

Il Piano del Fuoco presenta le seguenti caratteristiche:

Fuoco Dominante

Fuoco Dominante Superiore: Ogni round si subisce 10 Punti Ferita di danno da fuoco non resistibili se non si è immuni al fuoco.

Fuoco Dominante Inferiore: Ogni round si subisce 2 Punti Ferita di danno da fuoco.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale del Fuoco o Esterni del Fuoco vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Acqua o Esterni del Sottotipo Acqua vengono ostacolati.

Piano Elementale della Terra

Il Piano della Terra è un luogo solido costituito da terra e pietra. Un viaggiatore imprudente potrebbe ritrovarsi sepolto da questa vasta massa solida, con i suoi resti polverizzati a fare da monito per chiunque osi seguirlo. Nonostante la sua natura solida e rigida, il Piano della Terra presenta una consistenza variabile, che va dal terreno soffice a vene di metallo più duro e prezioso.

Il Piano della Terra presenta le seguenti caratteristiche:

Terra Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale della Terra o Esterni del Terra vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale della Aria o Esterni del Sottotipo Aria vengono ostacolati.

Piano Etereo

Il Piano Etereo coesiste con il Piano Materiale e spesso anche con altri piani. Dal Piano Etereo, il Piano Materiale è visibile, ma appare silenzioso e indistinto, con colori sfumati e confini sfocati. Sebbene sia possibile vedere il Piano Materiale dal Piano Etereo,

quest'ultimo è generalmente invisibile a chi si trova sul Piano Materiale. Normalmente, le creature del Piano Etereo non possono attaccare quelle del Piano Materiale e viceversa. Un viaggiatore sul Piano Etereo è invisibile, incorporeo e completamente silenzioso per chi si trova sul Piano Materiale.

Il Piano Etereo presenta le seguenti caratteristiche:

Assenza di Gravità

Magia Normale: Gli incantesimi funzionano normalmente sul Piano Etereo, anche se non attraversano il Piano Materiale. Le uniche eccezioni sono gli incantesimi e le capacità magiche e che influenzano le entità eteree.

Nessun attacco magico passa dal Piano Etereo al Piano Materiale, compresi gli attacchi di forza.

Piano Astrale

Il Piano Astrale è il luogo che collega tutti i piani di esistenza. Quando un personaggio attraversa un portale o proietta il proprio spirito su un altro piano, viaggia attraverso il Piano Astrale. Anche gli incantesimi che permettono il movimento istantaneo tra i piani coinvolgono brevemente il Piano Astrale. Questo piano è una vasta distesa infinita di cielo argenteo e limpido, sia sopra che sotto. Qui si possono trovare occasionalmente frammenti di materia solida, ma per la maggior parte il Piano Astrale è uno spazio aperto e sconfinato.

Il Piano Astrale presenta le seguenti caratteristiche:

Assenza di Tempo: L'età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetti nel Piano Astrale, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.

Magia Potenziata: Tutti gli incantesimi e le capacità magiche usate nel Piano Astrale hanno velocità di 1 Azione. Gli incantesimi e le capacità magiche già velocizzati non vengono influenzati, così come gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi velocizzati in tal modo sono comunque preparati e lanciati al loro livello originario.

Vacuus

Il piano del Vuoto. Distese desolate sotto un cielo putrido, Vacuus è avvolto da una nera nebbia nauseante e dall'opprimente crepuscolo di un'eclissi solare senza fine. Il mortale Stige nasce in Vacuus, prima di immettersi come un serpente contorto negli altri piani. Vacuus è uno dei Piani Esterni più ostili: regno dei Caridion, immondi di male puro indifferenti al conflitto tra legge e caos, che rappresentano l'oblio e la distruzione. I Cariddion, governati da quattro Arcicariddion con poteri simili a patroni, sono temuti come divoratori di anime.

Vacuus presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Distruttivo, Implacabile, Incontentabile, Irrazionale, Iracondo, Sadico

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche benevole bene vengono ostacolati.

Abisso

L'Abisso, un piano multi-strato, è formato da giganteschi canyon e gole che si spalancano nel tessuto dei Piani Esterni ed è delimitato dalle nefaste acque del Fiume Stige. Gli infiniti strati dell'Abisso, confinanti con tutti i Piani Esterni, sono collegati l'un l'altro da sentieri in costante spostamento. Nell'Abisso non ci sono regole, leggi, ordine o speranza. L'Abisso rappresenta la corruzione della libertà, un regno da incubo di orrore assoluto dove il desiderio e la sofferenza assumono forma demoniaca, terra di proliferazione di innumerevoli razze di Demoni, tra gli esseri più antichi di tutto il creato. Si racconta che, se mai l'essere allo strato più profondo decidesse di svegliarsi, tutti i piani cesserebbero di esistere.

L'Abisso presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Anarchico, Vendicativo, Permaloso, Arrogante, Doppiogiochista

Fortemente Caotico e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono ostacolati.

Eliseo

Una vasta terra di natura incontaminata e selvaggia, l'Eliseo è il piano del caos benevolo, della libertà e dell'indipendenza, personificati nei nativi Yazata. Nell'Eliseo, la cooperazione disinteressata e la feroce competizione si scontrano violentemente, ma tali conflitti non mettono mai in ombra i nobili concetti di coraggio, creatività e bene non ostacolati da regole o leggi.

Eliseo presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Caritatevole, Anarchico, Innovativo, Competitivo

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvagie vengono ostacolati.

Inferno

I nove strati dell'Inferno formano un labirinto strutturato di male premeditato, dove il tormento va di pari passo con la purificazione. Pianure di città di ferro, desolazioni in fiamme, ghiacciai congelati e picchi vulcanici infiniti: l'Inferno è suddiviso in nove strati concentrici, ciascuno sotto il crudele dominio di un arcidiavolo. Tortura, angoscia e sofferenza sono inevitabili nell'Inferno, ma sono impartite metodicamente, non per dispetto o capriccio, e supportano un disegno pianificato sotto i vigili sguardi dei disciplinati ranghi dei Diavoli minori dell'Inferno. I nove strati dell'Inferno sono, dal primo all'ultimo: Averno, Dite,

Erebo, Flegetonte, Stigia, Malebolge, Cocito, Caina e Nessus.

L'Inferno presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Malvagio, Disciplinato, Iracondo, Sadico, Arrogante

Fortemente Legale e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono ostacolati.

Nirvana

Il Nirvana è un paradiso imparziale situato tra i due estremi di Eliseo e Paradiso. Le sue splendide montagne, colline e fitte foreste rispondono alle aspettative di un paradiso pastorale da parte dei viaggiatori, ma il Nirvana contiene anche misteri che conducono all'illuminazione. È un santuario e un luogo di riposo per tutti coloro che cercano redenzione o illuminazione. Gli Agathos, nativi del Nirvana, hanno volontariamente rinunciato alla propria trascendenza per custodire gli enigmi del piano, mentre i celestiali combattono le forze del male presenti tra i piani.

il Nirvana presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Gentile, Calmo, Semplice, Sicuro

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche malvagie vengono ostacolati.

Paradiso

Il Piano del Paradiso è un regno ordinato di onore e compassione, suddiviso in sette strati. I pendii del Paradiso sono costellati di città ben strutturate e ordinate, oltre a giardini e frutteti puliti e curati. Sebbene gli Arconti del Paradiso abbiano iniziato le loro esistenze come mortali, vedono la legge e il bene come due metà inscindibili dello stesso sommo concetto e si oppongono alle corruzioni cosmiche del caos e del male.

Il Paradiso presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Rigido, Combattivo, Pratico. Sincero, Valoroso

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvagie vengono ostacolati.

Purgatorio

Ogni anima passa attraverso il Purgatorio per essere giudicata prima di raggiungere la sua destinazione finale. Vasti cimiteri e terre desolate riempiono le sue cupe distese, insieme a polverosi e riecheggianti tribunali destinati al giudizio dei defunti. Il Purgatorio è la dimora degli Egoni, una razza che incarna la dualistica natura dell'esistenza, i cui membri sono costantemente in guerra e in pace tra loro e con se stessi.

Il Purgatorio presenta le seguenti caratteristiche:

Assenza di Tempo: L'età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetto nel Purgatorio, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che riguardano la morte o riposo vengono potenziati.

Utopia

Utopia è un baluardo dell'ordine, in netto contrasto con l'anarchia e le infinite orde demoniache dell'Abisso. È una vasta città di perfezione eterna, dove strade ed edifici rappresentano modelli di architettura ed estetica: tutto è in ordine e nulla avviene per caso. Sebbene Utopia non sia governata da alcuna razza specifica, gli Ordinax vi risiedono, impegnandosi costantemente nell'espansione della loro città perfetta.

Utopia presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Rigido, Disciplinato, Serio, Diretto, Freddo

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche vengono ostacolati.

Piano della Genesi

La tradizione narra che i Patroni della Genesi siano su un piano ai confini di tutto e all'interno di tutto. Come sia questo *luogo* non è dato sapere a nessun mortale. Leggende, storie puramente fantastiche, narrano di un ambiente di pura energia divina capace di materializzare ogni pensiero.

Nessuno può arrivare al Piano della Genesi, se mai esistesse, senza un esplicito invito di Calicante, Ljust o Atmos. Il piano è altresì vietato anche ai Patroni tranne che a Lynx.

Indice Analitico

affaticato, 24
Affondamento, 5
Albino, 21
Alcolismo, 20
Ali della provvidenza, 16
Alla moda, 20
Allergia, 21
Allucinazioni, 21
Ambidestro, 16
Amico degli animali, 16, 20
Amnesia, 21
Anfibio, 16
Arcobaleno, 16
Ariete, 9
Artigli, 16
Asceta, 21
Attira animali, 20
Attira guai, 20
Aura di coraggio, 16
Avventure, 13

Balbuziente, 21
Balista, 9
Banana, 20
Bassa soglia del dolore, 20
Bere fa bene, 16
Bombe Laviche, 13
Brufoli, 20

Caduta gatto, 16
Camaleonte, 16
Cambiaforma, 16
Camminare sull'aria, 16
Camminare sulle acque, 16
Caratteristiche dei Piani, 33
Caritatevole, 21
Catapulta, 8
Cecità, 21
Città, 7
Ciuccione, 20
Cleptomania, 21
Codardo, 20
Codice Etico, 21
Cogito ergo sum, 20
Comprensione del vero, 18
Compulsivo, 21
Consigliori, 20
Consumi ridotti, 17
Controllo del metabolismo, 17
Controllo Metabolismo, 17
Credulone, 20
Criceto, 20
Cure efficaci, 17

Daltonismo, 21
Daredevil, 17
Deformità, 21
Denti, 17
Denti marci, 20
Depressione, 22, 24
Digestione universale, 17
Dipendenza, 22
Direzione Assoluta, 17
Disastri, 13
Discalculia, 23
Dislessia, 22
Disonestà Compulsiva, 22
Dita nel naso, 20
Diva, 20
Dolore Cronico, 22
Duro da soggiogare, 17
Duro da uccidere, 17

Elenco Vantaggi, 16
Emicrania, 23
Emofilia, 22
Empatia Animale, 17
Empatia con le piante, 17
Empatia spirituale, 17
Epilessia, 22
Ermafrodito, 17

Faccia comune, 20
Fama, 2
Feticismo, 22
Fobie, 22, 24
Forgiato nell'acciaio, 17
Forma d'ombra, 17
Fortunato, 17
Fotosensibilita, 22

Galante, 20
Gas Venefici, 13
Ghiro, 22
Goffaggine, 22
Guarigione accelerata, 17
Guaritore, 17

I Piani, 32
Igenista, 22
Il fegato non si conta, 17
Illuminato, 17
Immune, 17
Impaurisci animali, 20
Incapace di divertirsi, 20
Incoscienza, 22
Incubi Ricorrenti, 22
Indeciso, 22
Inglese, 20
Invisibile, 17
Ira, 17

Killer, 20

L'Odore del sangue, 17
La mia ombra è mia amica, 17
Lava, 13
Legami di furia, 17
Lento e Fermo, 17
Libro Aperto, 23
Lingua universale, 17

Macchine d'Assedio, 8
Magia esplosiva, 17
Magnetico, 16
Maledetto, 23
Mangione, 20
Mani di Fata, 17
Mano Piede palmata, 17
Mattiniero, 17
Medium, 17
Megalomane, 20
Memoria fotografica, 17
Mentina, 20
Meteora, 20
Miopia, 23
Molto Fortunato, 17
Monco, 23
Musichiere, 20
Muto, 23

Naso peloso, 17
Non dormi, 17
Non empatico, 20
Non invecchi, 17
Non mangi bevi, 17
Non Morti, 14
Non respiri, 17

Obesità, 23
Olfatto/Gusto Difettoso, 23
Onestà Compulsiva, 23
Opzionale - Reputazione e Fama, 2
Oracolo, 18
Ossa di Cristallo, 23
Ossessione, 20
Ottima vista, 18
Ottimo olfatto e gusto, 18
Ottimo tatto, 18
Ottimo udito, 18

Pacco, 20
Paranoioso, 23
Parlare con gli animali, 18
Parlare con le piante, 18
Pelle Sensibile, 23
Percezione Cieca, 18
Perfetto equilibrio, 18
Pessimo Carattere, 21
Pessimo carattere, 20
Pezzata, 20
Piandi di Transiazione, 32
Piani di Energia, 32
Piani Elementali, 32
Piani Energetici, 32
Piani Esterni, 32
Piani Semipiani, 33
Piano Astrale, 32, 38
Piano del Nirvana, 39
Piano del Paradiso, 39
Piano del Purgatorio, 39
Piano dell'Abisso, 38
Piano dell'Eliseo, 38
Piano dell'Energia Negativa, 36
Piano dell'Energia Positiva, 36
Piano dell'Inferno, 38
Piano dell'Utopia, 39
Piano della Genesi, 39
Piano delle Ombre, 32, 36
Piano Elementale del Fuoco, 37
Piano Elementale dell'Acqua, 37
Piano Elementale dell'Aria, 37
Piano Elementale della Terra, 37
Piano Etereo, 32, 37
Piano Materiale, 32, 36
Piano Vacuus, 38
Piedi veloci, 18
Pigro, 23
Pollice verde, 18
Polmoni di ferro, 18
Precognizione, 18

Recupero, 18
Reputazione, 2
Resistenza, 18
Resistenza al danno, 18
Resistenza al magico, 18
Ricordi, 22
Ricostruzione, 18
Rigenerazione, 18
Rigidezza mentale, 20
Rumoroso, 23

Saccente, 20
Sangue dal naso, 20
Sangue Debole, 23
Sbadataggine, 23
Schizofrenia, 23
Sciarpina, 20
Scudo Mentale, 18
Segreto, 20
Seguire il Chaos, 20
Seguire la Legge, 20
Semipiani, 33
Sensi protetti, 18
Senso comune, 18
Senso del tempo, 18
Senso della moda, 18
Senso delle vibrazioni, 18
Senso ragno, 18
Senso Tellurico, 18
Senza paura, 18
Sfortunato, 23
Silenzioso, 18
Sindrome Maniaco Depressiva, 24
Soggezione, 24
Sonno Leggero, 24
Sordità, 24
Spendaccione, 21
Spese e Stile di Vita, 11
Spine, 18
Strade Cittadine, 9
Super piastrine, 18
Svantaggi, 19
Svantaggi di Ruolo, 20
Svantaggi psico/fisici, 21

Talento per le lingue, 18
Talento selvaggio, 18
Tatuato, 20
Timidezza, 24
Tocco gelido, 18
Topi, 20
Torre da Assedio, 9
Troll, 18
Tsunami, 13

Udito subsonico, 18
Ultima parola, 20
Umarel, 20
Unghie, 20

Vampiro, 15
Vantaggi, 16
Vecchio dentro, 20
Vedere l'invisibile, 18
Vertigini, 24
Visione notturna ridotta, 24
Visione Perimetrale, 18
Visione Telescopica, 18
Vista Cieca, 18
Vista demoniaca, 18
Voce suadente, 18
Voce subsonica, 18
Voto, 21
Vulcani, 13

Zoppo, 24