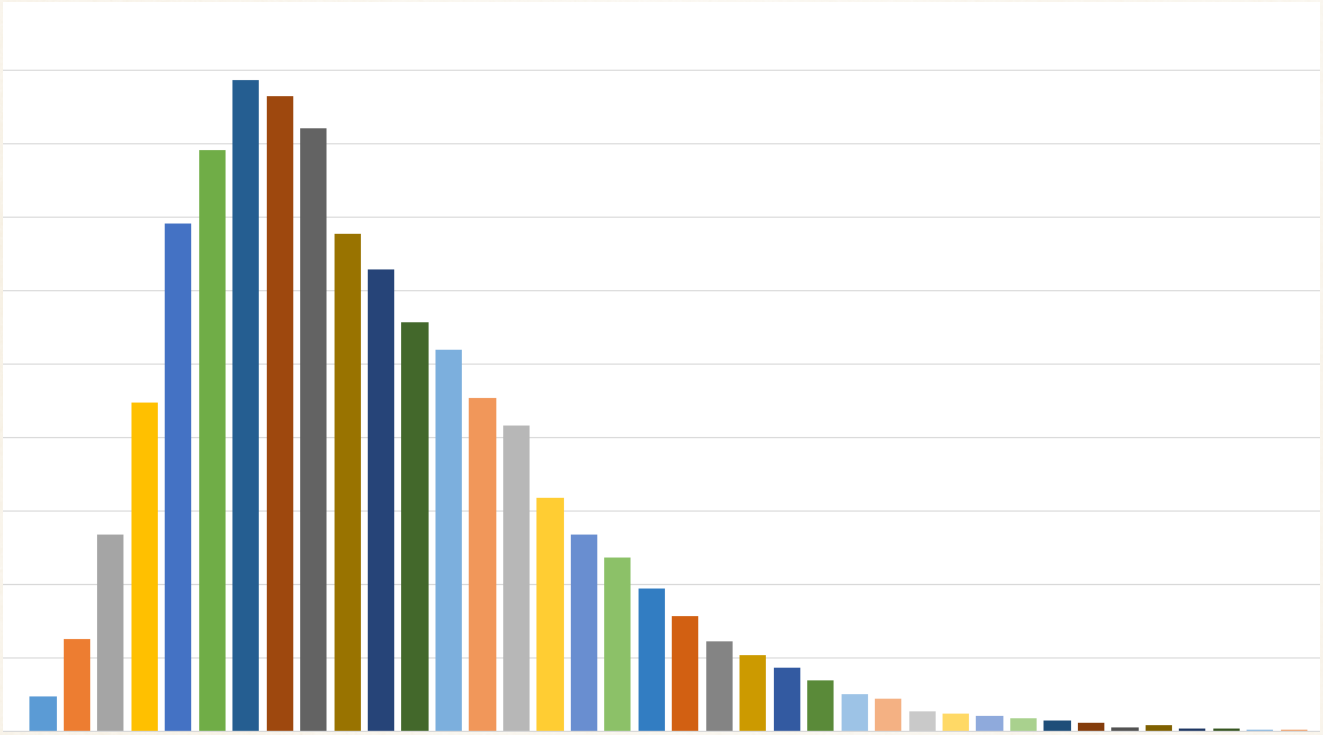
The Untitled System (TUS)

Andres Zanzani

24 ottobre 2020
Gauss Edition v3.0.5



Dedicato all'unica Donna mai amata, colei che ogni giorno mi accompagna nei sogni
Mai rinunciare ai tuoi sogni.

Indice

Introduzione 5
Termini Comuni 7
Razze 10
Umani 10
Elfi 10
Nani 11
Mezzelfo 11
Mezzorco 12
Drow 12
Nibali 13
Diversi 13
Altri 14
Caratteristiche Speciali 15
Visione Crepuscolare 15
Fiuto 15
Vista Cieca (aka "Daredevil") 15
Tremorsense 16
Le Caratteristiche 17
Punti Ferita 17
Punti Fato (Fortuna del Principiante) . . . 18
Tratti 18
Competenze 21
Competenze di Base 21
Competenze Attive 22
Costruiamo il Personaggio 24
Regole per le competenze 26
Superare o Fallire la prova di tanto... 26
Prove opposte 27
Vantaggi e Svantaggi 27
Successo Parziale - Opzionale 28
Descrizione delle Competenze di Base 29
Esempi Prove Competenza . 30
Linguaggi 31
Volare 31
Combattimento 32
L'Iniziativa 32
Risoluzione delle Azioni . . . 32
Azioni nel Round 33
Il Tempo (Round, Minuti e Turni) 34
Movimento 35
Creature Grandi e Piccole in Combattimento * (Opzionale) 35
Vita e Morte 36
Recupero da 0 PF* 36
Tiro per Colpire e Difesa 37
La Difesa 37
Tirare 3 volte 1 38
Tirare 3 volte 6 38
Tiro Critico 38
Esplosione del Danno 38
Tiro Critico Variante Opzionale* . . . 39
Attacchi multipli 39
Armi da Tiro - Archi - Balestre (Arco / Balestre / Pugnali..) 39
Attacchi con armi a spargimento (olio incendiato/acqua benedetta..) 39
Impreparato – Colti di Sorpresa . . . 40
Modificatori di attacco o difesa per situazioni particolari 40
Azioni particolari in combattimento: 41
Attacco a mani nude 41
Attacco di Opportunita' . . . 41
Carica 41
Controcarica 41
Carica con Arma da Controcarica 41
Aiutare un altro 41
Colpo di Grazia 41
Danno non letale 42
Senza Competenza 42
Armi Leggere 42
Armi Versatili 42
Lanciare armi 42
Colpi Potenti 42
Maestria del combattimento . 42
Danno non letale con arma non idonea 42
Fiancheggiare 42
Arma Doppia 43
Arma Lunga 43
Arma lunga a breve distanza 43
Magia in combattimento . . . 43
Prova di Concentrazione . . . 44
Uscire da una zona minacciata 44
Preparare una arma lunga contro una carica . . 44
Prendere la Mira (cecchino) . 44
Alzarsi da prono 44

Combattimento con due armi 44
Usare un'arma da lancio sotto minaccia 44
Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento . . . 44
Usare un'arma con due mani 44
Difesa totale 44
Disingaggiare 45
Mettersi sulla difensiva . . . 45
Disarmare* 45
Finta* 45
Spingere un avversario* . . . 45
Afferrare un avversario* . . . 45
Fare cadere un avversario . . 45
Modificare le proprie dimensioni* 46
Nascondigli e coperture 47
Invisibilita' 47
Lista Armi per Tipologia Omogenea . . . 49
Armi Leggere 49
Asce 49
Rompi Cranio 49
Archi 50
Balestre 50
Armi doppie 50
Armi da carceriere 50
Palle rotanti 51
Armi aggraziate 51
Armi della morte 51
Armi da stordimento 51
Lance 51
Armi letali 52
Aste 52
Spade 52
Scudi 52
Bloccanti 53
Armi da tiro 53
Pugno nudo 53
Armi Semplici 53
Abilita' 54
Animalia 54
Armatura del Devoto 54
Arciere a cavallo 54
Arma Focalizzata 55
Attacco turbinante 55
Cecchino 55
Colpi poderosi 55
Colpo furtivo (Attacco alle spalle) . . 55
Colpo Indebolente 55
Colpo Mortale 55
Colpo Paralizzante 55
Combattere alla Cieca 56
Combattimento con due armi 56
Creare Oggetti Magici 56
Creare Oggetti Magici Superiori . . . 56
Creare Oggetti Magici Meravigliosi . 56
Decifrare scritti magici 56
Difendere Cavalcatura 56
Distillare pozioni 57
Doppia porzione 57
Energia Psichica 57
Colpo Psichico 57
Raggio Psichico 57
Essenza Psichica 57
Eludere 58
Esperto 58
Animaletto / Famiglio 58
Fare Infuriare 58
Ferocia 58
Finta Morte 58
Flagello Danzante 58
Forgiato nella furia 58
Freccia chiamata, freccia consegnata 59
Furia 59
Giocoliere 59
Guerriero dell'Essenza 59
Ho detto CADI! 59
Incantare in Combattimento 59
Incantatore Prudente 59
Immunità ai veleni 59
Imposizione delle mani (energia negativa o positiva a seconda dei tratti) 60
Incanalare energia (energia negativa o positiva a seconda dei tratti) 60
Incanalare energia a distanza 60
Incanalare energia concentrata . . . 60
Iniziativa migliorata 60
Kensai 61
La mia morte la tua morte 61
La mia Testa è più Dura 61
Lo scudo è mio amico 61
Magie efficaci 61
Montagna umana 61
Occhio Clinico 61
Opportunista 61
Passo sicuro 62
Passo tattico 62
Percettivo 62
Persona veramente malvagia 62
Più sono grossi più fanno rumore quando cadono 62

Proseguire 62
Questo è il mio pugnale 63
Questa è la mia arma! 63
Radici magiche 63
Rappresaglia 63
Resistenza della pietra 63
Rilevare il Magico 63
Ricarica rapida (Balestra) 63
Riflessi fulminei 63
Schivare trappole 63
Schivata prodigiosa 64
Seconda pelle 64
Segugio 64
Senso Trappola 64
Senza Traccia 64
Stai giu'! 64
Tiro preciso 65
Tiro rapido 65
Toccata e fuga 65
Tocco pietoso 65
Vampiro 65
Volontà Ferrea 66
Famiglio 67
La Magia 69
Competenza Magica ed Essenza . . 69
Le regole delle Essenze 70
Creature ed Elementi 70
Caratteristiche base delle Essenze . . 71
Tiro per Colpire ed Essenze 71
Recitare l'Essenza 71
Potenziamenti delle Caratteristiche dell'Essenza 71
Aree di effetto diverse 73
Influenzati da più Essenze 73
Scegliere l'effetto dell'Essenza 73
Altre regole 73
Attacco con Essenze non di Attacco 73
Usare due Essenze concatenate 74
Essenze Cumulate 74
Alterare le Essenze 74
Esecuzione di Essenze in maniera collaborativa . 74
Tentare Essenza con impedimenti 75
Riuscire e Fallire nella prova di Magia 75
Resistenza alla Magia 76
L'esplosione del 6 nella Magia 76
Tentare la sorte con la Magia 76
Resistere all'Essenza (Tiro Salvezza) 76
Più Essenze nello stesso round . . . 76
Check di Concentrazione 77
Un ultimo suggerimento 77
Lista delle Essenze 77
Essenza Alterare 78
Essenza Attacco 79
Mani brucianti di Alac Zalzir 80
Fuocopalla Ardente 80
Essenza Charme 81
Essenza Convocazione 83
Essenza Creazione 84
Essenza Cura 86
Mano calda di Ljust 87
Sfera curativa di Ljust 88
Benedizione della Fenice . . . 88
Essenza Difesa 89
Essenza Distruzione 91
Essenza Illusione 94
Essenza Movimento 95
Essenza Protezione 98
Essenza Rivelazione 99
Essenza Trasformazione 100
La Magia (Semplificata – Opzionale) 102
Vantaggi 103
Svantaggi 107
Svantaggi di Ruolo 108
Svantaggi psico/fisici 110
Cosmologia 116
Patroni (Dei) 119
Ljust 119
Calicante 121
Atmos 121
Lynx 122
Gradh 122
Atherim 123
Belevon 124
Cattalm 124
Efrem 125
Erondil 126
Gaya 126
Krondal 127
Ledyal 128
Nethergal 128
Nedraf 129
Nihar 130
Orudjs 130
Orlaith 131
Rezh 131
Sumkjr 132
Shayalia 133
Sixiser 134
Tazher 134
Thaft 135

Torbiorn 135
Tabella collegamento Patrono - Tratto 136
Utilizzo delle divinità Antiche 137
Le divinità Antiche 137
Koira 138
Daern 138
Moraim 139
Solimi 139
Isar 139
Talo 140
Sefryn 140
Jaskara 140
Ediath 141
Xabax 141
Seeyek 141
Daraka 142
Zxcvbnm 142
Zarkor 143
Eramide 143
Averim 143
Kyriel 144
Gli aspetti generici 144
Equipaggiamento 147
Ricchezza e Denaro 147
Monete 147
Altre Ricchezze 147
Equipaggiamento - Armi 148
Equipaggiamento - Armature e Scudi 151
Tabella Armature 151
Tabella Scudi 153
Merci e Servizi 154
Equipaggiamento d'Avventura 155
Oggetti e Sostanze Speciali 164
Armi Alchemiche 168
Attrezzature Alchemiche 168
Rimedi Alchemici 169
Attrezzi per professioni ed artigiani 171
Cavalcature e Relativo Equipaggiamento 174
Accessori e Varie 174
Vestiario 176
Vitto e Alloggio 178
Trasporti 179
Magie e Servizi 180
Oggetti da Intrattenimento 180
Materiali Speciali 181
Acciaio Forgiato a Caldo . . . 181
Acciaio Forgiato a Freddo . . 181
Acciaio Vivente 181
Adamantio 181
Argento Alchemico 182
Ferro Freddo 182
Mithral 182
Pelle di Drago 183
Sfondare ed Entrare 184
Rompere Oggetti 185
Tabella: DC per Rompere o Forzare oggetti - Prova di Potenza . . 186
Ambiente 187
Regole Ambientali 187
Visione e Luce 187
Buio 188
Accecato 188
Cadute 188
Effetti dell'Acido 189
Effetti del Fumo 189
Fame e Sete 189
Oggetti Cadenti 189
Pericoli dell'Acqua 190
Pericoli del Caldo 190
Prendere Fuoco 191
Pericoli del Freddo 191
Effetti del Ghiaccio 192
Soffocamento Lento 192
Tempo Atmosferico - Meteo 193
Tempeste 194
Nebbia 195
Venti 195
Avventure in Acqua 197
Avventure in Citta' 200
Avventure e Disastri 205
Avventure nei Dungeon 208
Pericoli nei Dungeon 214
Pericoli in Avventura 217
Avventure e Trappole 220
Altre Peculiarità delle Trappole 224
Progettare una Trappola . . . 224
Veleni e Pozioni 230
Veleni Naturali 231
Pozioni naturali 232
Droghe 235
Pozioni generiche 236
Movimento e Trasporto 237
Tabella: Movimento e Distanza e Velocità : a Piedi 237
Movimento Tattico 237
Movimento Locale 238
Movimento Via Terra 238
Tabella: Cavalcature e Veicoli 239
Fuga e Inseguimento 240

Capacità di Carico e Trasporto: Ingombro . . . 240
Ingombro . . . 240
Oggetti e valori di Ingombro 240
Come stimare l'Ingombro . . 240
Ingombro delle Monete . . . 241
Trascinare . . . 241
Creature Più Grandi e Più Piccole . . . 241
Altri Tipi di Movimento . . . 242
Masterizzare . . . 243
Il Narratore . . . 243
Punti Esperienza . . . 243
Tabella punti Esperienza / Livello . . . 243
Incontri . . . 244
Costruire un Bottino . . . 248
Recitare . . . 249
Altre Abilità speciali . . . 250
Etereo . . . 250
Paura . . . 250
Paralizzato . . . 251
Creare Oggetti Magici . . . 252
Creare Armature Magiche . . . 252
Creare Armi Magiche . . . 252
Creare Bacchette . . . 253
Creare Bastoni . . . 253
Creare Oggetti Magici . . . 255
Creare Pergamene . . . 255
Creare Pozioni . . . 255
Creare Verghe . . . 256
Aggiungere Nuove Capacita' . . . 256
Oggetti Magici . . . 258
Tabella: Generazione Casuale degli Oggetti Magici . . . 258
Taglia e Oggetti Magici . . . 258
Oggetti Magici sul Corpo . . . 258
Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici . . . 259
Danneggiare gli Oggetti Magici . . . 259
Riparare gli Oggetti Magici . . . 259
Cariche, Dosi e Usi Multipli . . . 259
Acquisire Oggetti Magici . . . 260
Armature Magiche . . . 261
Tabella: Generazione casuale di Armature e Scudi Magici . . 261
Tabella Generazione Capacità Speciali delle Armature . . . 262
Tabella Generazione Capacità Speciali degli Scudi . . . 262
Tabella: Armature e Scudi Magici: Capacità Speciale . . . 263
Scudi Magici . . . 263
Capacità Speciali delle Armature Magiche e degli Scudi Magici 263
Descrizione delle Capacità Speciali delle Armature e Scudi Magici . . . 264
Armi Magiche e Speciali . . . 269
Tabella: Armi Magiche . . . 269
Tabella: Capacità Speciali delle Armi a Distanza . . . 271
Descrizione delle Capacità Speciali delle Armi Magiche . . . 271
Anelli Magici Speciali . . . 276
Bastoni Magici Speciali . . . 284
Oggetti Maledetti . . . 286
Draghi . . . 290
I Colori dei Draghi . . . 291
Drago Nero . . . 291
Drago Blu . . . 291
Drago Verde . . . 292
Drago Bianco . . . 292
Drago Porpora . . . 292
Drago Giallo . . . 293
Drago Rosso . . . 293
Yeru . . . 294
I Portali . . . 295
Il Calendario . . . 296
I cicli millenari . . . 296
Condizioni . . . 298
Scheda e Manuale . . . 303
Licenza . . . 307
Changelog . . . 309

Introduzione

> Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione. (Platone)

Per chi ha già esperienza con i giochi di ruolo: TUS è un rpg ispirato a D20 OGL che usa 3d6 al posto del d20 per una distribuzione normalizzata. E' un sistema classless dove la magia è freeform ed è ispirata a Ars Magica e Talislanta. Il sistema è basato su prove che possono esplodere (anche il danno) ed un sistema di svantaggi e vantaggi alla Gurps.

Per tutti gli altri...

TUS è un gioco di ruolo cooperativo e narrativo nel quale i giocatori creano personaggi che vivranno fantastiche e strabilianti avventure. Il Narratore si preoccuperà di dipanare la storia e fare partecipare i personaggi. Come in un gioco di narrazione ogni personaggio contribuirà attivamente alla storia con le sue scelte, le sue decisioni e le sue azioni.

Se sei un giocatore allora preparati a creare un personaggio che ti accompagnerà in terribili caverne e oscuri villaggi e fin sulle vette delle montagne più alte. Sarai tu a decidere tutto, dall'aspetto,al nome, alle sue capacità e ciò che possiede. Sarà un pirata rubacuori o un cavaliere timido.. un barbaro delle steppe o uno stregone ? Oro o Gloria ? Onore o Tirannia ? La scelta dipende sempre e solo da te.

Se sei il Narratore invece tu governi il mondo, la storia, l'avventura. Il tuo ruolo è di illustrare lo scenario in cui i giocatori si muovono e prendono decisioni. Li condurrai nelle profondità della terra alla ricerca del Tomo dimenticato di Atmos oppure a sfidare i grandi Draghi per la corona dell'Onniscienza?

Il tuo compito non è facile, usa fantasia, buon senso e la regola principale: divertititi. Quando sei in difficoltà non cercare la regola precisa, usa la tua più grande alleata: l'immaginazione, unisci un pizzico di assennatezza e cerca di stupire i giocatori. Lo scopo è sempre e solo uno, divertirsi insieme e crescere, come giocatori, come personaggi, come amici.

Oltre questo manuale avrai bisogno anche di un pò di dadi, i classici usati nei giochi di ruolo. Chiamati solitamente d4, d6, d8, d10, d12, d20 stanno ad indicare un dado a 4 facce, il dado a 6 facce (di questi devi averne 3 o 4 almeno!), il dato a 8 facce, quello a 10 (solitamente vengono venduti in coppia, per poter ottenere il d100), il solitario dado a 12 facce e il sempiterno dado a 20 facce. Ogni qual volta ti verrà chiesto di tirare un dado questo sarà scritto con la notazione XdZ, ovvero tiro X volte un dado con Z facce. Es. 4d6 indica di tirare 4 volte il dado a 6 facce.

Anche qualche miniatura potrebbe essere necessaria, altrimenti anche gli omaggi di merendine o degli ovetti al cioccolato possono essere sufficienti.

All'interno di questo manuale troverai tutto il necessario, come regole, per giocare, a te (voi) servirà fantasia, amicizia, dadi, qualche foglio di carta e divertimento (sorry, patatine e bibite non sono incluse nel manuale!)

Disegna ed usa una mappa ogni qual volta la descrizione e la situazione necessitano di una descrizione accurata ed un posizionamento precisa.

Crea e gioca il personaggio che più ti aggrada, che più senti tuo e ti fa divertire, non cercare le combinazioni di Abilità e capacità che ti danno più potere altrimenti prima o poi il personaggio ti verrà a noia.

Più giocherai, più il tuo personaggio guadagnerà esperienza ed anche tu lo interpreterai meglio. Il personaggio acquisirà oggetti meravigliosi, armature lucenti, armi volanti, oro, preziosi e gioielli e chissà cos'altro.

Il Narratore si preoccuperà di dirti quanta esperienza il tuo personaggio ha maturato, in base a come hai giocato, come hai collaborato nel gruppo, quanto hai aiutato il gruppo di giocatori a divertirsi. Ti terrà impegnato in scontri pericolosi, forse mortali, metterà a dura prova il tuo personaggio e come gruppo riuscirete, forse non sempre, a risolvere le intricate situazioni che il Narratore ha preparato. Ricorda che il Narratore ha sempre l'ultima parola in ogni discussione.

In questo libro troverai molte regole, eppure molte situazioni dovranno essere gestite utilizzando la prima regola, divertirsi. Buon senso, esperienza e fiducia nel Narratore risolveranno ogni situazione.

Sia che tu decida di essere il Narratore sia che tu decida di interpretare un personaggio è necessario che tu legga con attenzione i capitoli che seguono. è importante che tu abbia una buona conoscenza delle regole base e che, soprattutto, sappia dove cercare cosa quando ti servira'!

Buona lettura e buon divertimento!

Nota riguardo ai generi: il TUS il giocatore viene indicato come maschile. Non è una questione di sessismo, semplicemente in italiano la forma neutra (e quindi applicabile a giocatori e giocatrici) è maschile, le giocatrici sanno giocare meglio dei compagni maschi!

Termini Comuni

Ti elenco un pò di termini che troverai ripetuti più volte nel libro.

Arrotondamenti: sempre per difetto se non esplicitato diversamente. Es. 7/2 = 3, 9/4=2.

Abilita': sono le capacità particolari che il personaggio ha imparato ad usare. Sono spesso al limite del magico, permettono azioni particolari ed anche di sovvertire le regole. Sono rare e si prendono ai passaggi di livello.

Azione: è ciò che si fa in un intervallo di tempo. Ogni cosa che viene fatta dal personaggio si misura in Azioni. Combattere, lanciare Essenze, scassinare, bere pozioni, lo spostarsi... in ogni round si possono fare 3 Azioni.

Bonus: qualsiasi modifica dovuta a fattori esterni, ambientali, magici, di circostanza o che decida il Narratore è un bonus o malus da applicare al tiro di dado o difficoltà nella prova. Se ci sono più bonus dello stesso tipo si tiene solo il valore maggiore.

Classe: In TUS non ci sono classi. Ogni personaggio è costruito in base a ciò che sa fare. Quindi non troverete la parola Classe nel manuale.

Check/Prova: un check (o prova) è il tiro di 3d6 più un punteggio indicato dalla Caratteristica e Competenza coinvolta.

Prova di Concentrazione: quando un incantatore vuole usare una Essenza ma è disturbato, attaccato, ferito o comunque distratto durante il lancio deve effettuare una prova di concentrazione per capire se riesce a lanciare la magia. Se e' una distrazione allora la prova di magia questa deve riuscire di almeno 15. Se il mago e' colpito prima di lanciare una Essenza la prova stessa deve riuscire almeno 10 + danno subito altrimenti l'incantesimo non riesce.

Classe di Difficoltà (DC): indica quanto è difficile riuscire in una prova. può essere usato per verificare le competenze (nuotare..) come le conoscenze (veleni..). Indica nelle magie la difficoltà a resistere ad una magia. Indica a che valore arrivare per superare e riuscire nel nella prova.

Competenza (skill): la competenza indica il grado di conoscenza di una singola capacità. Possa essere lo studio di una lingua, l'arrampicarsi, il notare piccole cose.

Competenza con le Armi (da mischia o distanza) (CA): è la tua capacità di saper colpire l'avversario con armi da mischia (spade, mazze..) o da tiro/distanza (pugnali da lancio, archi, balestre..)

Competenza Magica (CM): è la tua capacità di attingere dalle Essenze, più è alto questo valore più le tue magie saranno efficaci.

Creatura: qualsiasi essere presente e partecipante nell'avventura viene identificata come creatura.

Dadi Vita: per dadi vita si intendono i livelli di una creatura. Di base servono ad indicare quanti punti ferita e livello ha. Se non indicato una creatura ha 6 PF per Dado Vita.

Difesa: per Difesa si intende il valore totale ottenuto da 10 + Scudo + Armatura + Agilità + vari ed eventuali bonus.

+1d6 oppure -1d6: è un bonus o malus ad una prova. Aggiungi o sottrai un tiro di dado a 6 alla prova, oppure un +4/-4

Distanza: la distanza, per quando riguarda il combattimento è misurato in quadretti da 1 metro.

Devoto: un usufruitore di Essenze che si e' legato ad un Patrono e' ha almeno 3 tratti in comune. Puo' scegliere le Essenze del suo Patrono con i vantaggi e svantaggi che concedono. Vedi anche Seguace

Esplosione del 6: quando, esegui il Tiro per Colpire, Tiro Salvezza, prova di Magia (leggi le specifiche nel capitolo dedicato) o comunque ogni volta che viene indicato che vale l'esplosione del 6 significa che per ogni dado tirato che ha fatto 6 va segnato il risultato e ritirato il dado. Il risultato del nuovo tiro va anche lui sommato e se si fa un 6 nuovamente si somma e si continua a ritirare finché si continua a fare 6.

Essenza: indica un potere magico, una magia o incantesimo. Le Essenze si suddividono in varie tipologie che governano aspetti diversi della magia.

Iniziativa: è una prova di Agilità oppure Intelletto. Stabilisce l'ordine delle azioni in combattimento. Chi ha il punteggio più alto agisce per primo.

Livello: il livello indica la competenza e potere raggiunto dal personaggio. Può indicare quando è forte il nemico/personaggio.

LP: Livello Potere indica a che forza si manifesta una Essenza, possa essere tramite un oggetto o tramite un potere magico di un mostro.

Incantatore: indica un qualsiasi usufruitore di magia/Essenze a qualsiasi titolo.

Mischia: con mischia si intende il combattimento di contatto,spada a spada, ovvero quando il tuo personaggio combatte con una spada o comunque con un'arma che non è da tiro (arco/balestre..) contro un avversario. Si considera in mischia qualsiasi creatura che il personaggio possa raggiungere con la sua arma non da tiro. Un nemico di grandi dimensioni (o con un arma lunga) potrebbe essere in mischia con il personaggio ma non viceversa.

Movimento: il movimento rappresenta la capacità di spostarsi. Una Azione di movimento rappresenta lo spostarsi del personaggio. Più è alto il valore di movimento più una creatura può muoversi lontano.

Narratore: il Narratore è la persona che conduce l'avventura, stabilisce le regole e controlla gli elementi della storia. Il dovere di ogni Narratore è fare divertire ed essere corretto.

Patrono: o divinità. Il Patrono è un essere superiore che può concedere poteri e garantire vantaggi. Il Patrono concede l'uso delle Essenze.

Penalita' : come il bonus le penalità o malus sono valori, numeri, che indicano le circostanze sfavorevoli, magie penalizzanti o quant'altro renda più difficile la prova. Purtroppo a differenza dei Bonus le penalità, se non specificato diversamente, si sommano sempre fra loro.

PG, Personaggio: è la creatura che viene guidata, gestita, ruolata dal giocatore.

PNG: personaggio non giocante. Sono personaggi particolari, importanti o meno che il Narratore tiene per condurre l'avventura.

Punti Esperienza: ogni qual volta si risolvano difficoltà, mostri, indovinelli, si giochi bene il personaggio e ci si diverta si guadagna esperienza. Questi punti accumulati nel tempo stabiliscono il livello del personaggio.

Punteggi caratteristica: abbreviati anche in caratteristica o statistiche. Ogni personaggio ha 5 Caratteristiche: Potenza (POT), Agilità (AGI), Intelletto (INT), Volontà (VOL) e Magnetismo (MAG). Più è alto il valore maggiore è la valenza o capacità del personaggio in quello specifico ambito.

Punti Fato: o Fortuna del Principiante sono dei punti a disposizione che il giocatore puo' trasformare in d6 da aggiungere ai Tiri Salvezza o Tiri per Colpire o Tiri Competenze. Vengono chiamati Fortuna dei Principianti perche' il loro numero e' diminuisce all'aumentare di livello.

Punti ferita (PF): indicano l'energia vitale della creatura. Finche' la creatura ha 1 punto ferita combattera' al suo meglio , senza problemi (certo.. potrebbe anche decidere di scappare piuttosto che morire..). Ad ogni passaggio di livello si guadagna un certo numero di punti ferita, stabilito da certe regole. Ogni ferita si sottrae da questa somma di energie e quando si raggiungono gli 0 (zero) punti ferita si sviene, incapaci di agire. Se si viene ulteriormente feriti o comunque i propri punti ferita scendono fino 10+valore triplo della Potenza allora si e' morti.

Resistenza alla Magia (RM): Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza alle Essenze, in ogni forma si presenti. Ogni qual volta la creature è influenzata direttamente da una Essenza deve effettuare una prova di RM, ovvero tirare 3d6 sommare il valore di RM e se è superiore alla prova di magia effettuata dall'incantatore l'Essenza non ha effetto.

Riduzione del Danno (DR): alcune creature hanno una resistenza innata al danno e ferite. Questa resistenza si denota come DR. E' solitamente indicata come Valore/Particolare, dove il valore indica quanto si e' resistenti e il Particolare indica da che cosa si e' danneggiati. Es "10/cold iron" indica che si ha una resistenza a tutti i danni di 10 tranne quelli causati da ferro freddo. Se il particolare e' indicato da un trattino "-" allora questa resistenza non e' oltrepassabile e si applica a tutti i tipi di danno.

Resistenza al Danno (RD) : una creatura potrebbe avere una resistenza ad una tipologia di danno. In questo caso si considera che dimezzi automaticamente il danno subito. In caso di Essenza se il TS riesce il danno è ridotto a 0.

Round: il combattimento o azioni sono divise in round. Un round rappresenta una unità temporale di circa 6 secondi. Durante il round ogni creatura ha la possibilità di agire in base alla sua iniziativa ed eseguire fino a 3 Azioni.

Sucesso Critico/Fallimento Critico : nel caso in cui il giocatore passi la prova di un ampio magine otterrà benefici (o malus). Controllate nelle competenze e nella magia.

Tiro per colpire: è una prova di CA (Competenza Armi) contro Difesa (armatura + scudo + abilità + magia...). Il Tiro per Colpire può essere da mischia (ovvero per le creature prossime alla tua arma, a distanza di mischia) oppure da distanza (per archi, balestre, ma anche pugnali..).. Leggi bene il capitolo del combattimento.

Tiro Salvezza (TS): quando una creatura è sottoposta ad un effetto particolare spesso viene concesso un Tiro Salvezza per mitigare o annullare gli effetti. Il Tiro Salvezza è un'azione che non occupa tempo o azioni.

I Tiro Salvezza riguardano i riflessi e lo schivare (Agilità), resistere a veleni/malattie o cambiamenti del corpo (Potenza) oppure per resistere ad attacchi mentali ed effetti che agiscano sull'arbitrio (Volonta').

Tratto: indica una componente del carattere. Ogni personaggio sceglie 4 tratti per comporre e costruire la sua personalità.

Turno: sono 10 minuti, ovvero 100 round

Uno porta male: se tiri un 1 con il dato togli 1 dal risultato totale. Non per questo un 6 tirato diventa un 5, l'esplosione del 6 rimane.. solo che togli 1 al risultato finale. Detta diversamente 1 vale 0.

Razze

> Il vero viaggio di scoperta non consiste nel trovare nuovi territori, ma nel possedere altri occhi, vedere l'universo attraverso gli occhi di un altro, di centinaia d'altri: di osservare il centinaio di universi che ciascuno di loro osserva, che ciascuno di loro e'. (Marcel Proust)

> Non è la specie più forte o la più intelligente a sopravvivere, ma quella che si adatta meglio al cambiamento. (Leon C. Megginson)

Umani

Gli uomini con il loro desiderio di scoperte, potere, gloria e violenza sono la razza dominatrice.

Le caratteristiche fisiche degli umani sono varie quanto i climi del mondo. Il colore della pelle, l'abbigliamento, le tradizioni culturali ed alimentari, gli stili di vita possono essere i piu' disparati ed originali e tutto rende solo piu' umano il personaggio.

Lasciate fuori il razzismo da Yeru, ci sono gia' abbastanza guerre per crearne di nuove solo perche' quelli usano le asce al posto delle spade.

Gli umani sono stati la razza creata da Ljust e Calicante insieme perché con la loro spinta caotica, mutevole e vitale potessero fare e disfare ricominciando continuamente da capo e migliorando di continuo.

Modificatori razziali: +1 ad una caratteristica a piacere
Caratteristiche fisiche: altezza 150-185 cm, 50-130 kg, aspettativa di vita 70 anni
Dimensioni: Medie
Velocita': 9m
Linguaggi: Comune
Vantaggio: +1 abilità al primo livello

Elfi

Gli elfi sono la razza creata direttamente da Ljust perché guidasse il mondo con l'eleganza, l'intelligenza e la lungimiranza di una razza immortale.

Dopo millenni di pace e vita nell'intero mondo, dopo che bellezze naturali ed architettoniche si erano diffuse in armonia il mondo, la creazione delle nuove razze e la loro spinta espansionistica hanno portato gli elfi a diventare insofferenti, ad essere infastiditi dagli altri. Sono diventati progressivamente xenofobi ed hanno incominciato a stravolgere l'impianto originale del loro mandato.

Se erano stati creati come guida etica, morale e culturale di tutto il creato adesso molte fazioni vedono come necessaria una pulizia etnica per portare a compimento la purezza originaria del piano divino.

Molti hanno preso a conquistare, soggiogare e sterminare le razze inferiori.. qualsiasi creatura che non sia elfica, un una spirale di violenza ed espansione senza eguali.

Altri hanno preso a ritirarsi sempre più lontano, sempre più all'interno del loro regno, rimanendo custodi solitari della purezza del creato.

Gli elfi hanno rappresentato l'idea originale del creato e questo spesso li ha portati ad essere più affini agli gli dei originari e con Kyriel che con le successive divinità.

Gli elfi sono generalmente più alti e snelli degli umani. Gli occhi sono sempre grigi, con riflessi metallici, le gambe agili.

Gli elfi apprezzano la parola scritta e la magia. Sono una razza istintiva, guidata da mente acuta e sensi eccellenti, da passione e amore per le scoperte e conoscenze.

Gli piace la ricerca magica ma spesso questa è più frutto di ispirazione che scrupolosi studi. La magia è funzionale ed artistica fondendosi in una vera arte simile al canto ed alla poesia, al ballo se non alla pittura. La magia è arte e amore per il mondo elfico.

Modificatori razziali: +1 Intelletto, +1 Agilità, -1 Potenza
Caratteristiche fisiche: altezza 165-195 cm, 50-110 kg, aspettativa di vita 1000+ anni
Dimensioni: Medie
Velocita': 9m
Linguaggi: Elfico
Vantaggio visione crepuscolare di 18 metri

Nani

I nani sono una razza stoica e severa abituata al comunismo più puro, senza un vero concetto di proprietà ma di pura comunanza di beni secondo l'idea che ogni nano lavora per la comunità e non per se stesso.

I nani sono una razza bassa e piazzata, raggiungono un'altezza massima di circa 140 cm con una corporatura robusta e compatta che dà loro un aspetto massiccio. Sia i maschi che le femmine portano orgogliosamente i capelli lunghi e gli uomini decorano spesso le barbe con vari generi di fermagli e trecce intricate, altresì vero che nani pelati sono frequenti, ma non senza barba. Le donne nane non hanno barba ne peluria in eccesso. Il sesso è libero e socialista.

I nani sono guidati da onore e tradizione e comunismo. Sono spesso visti come burberi, ma hanno un forte sentimento di amicizia e giustizia e rispetto per chi lavora sodo e si impegna per la comunità.

I nani sono la razza creata da Erondil con l'aiuto di Atmos.

Giudicano gli Elfi con severità perché non hanno saputo portare a termine il dettato della Creazione e quindi si sentono il compito, l'onere e l'onore di forgiare il creato e nel creato la bellezza e la maestosità di Erondil.

Modificatori razziali: +1 Potenza, +1 Volontà, -1 Magnetismo
Caratteristiche fisiche: altezza 100-140 cm, 45-90 kg, aspettativa di vita 450 anni
Dimensioni: Medie
Velocita': 6m
Linguaggi: Nanico
Speciale: Professione: Architetto o Fabbro ha un +1
Vantaggio visione crepuscolare di 18 metri
Svantaggio: Pessimo carattere

Mezzelfo

Per un elfo non c'è nulla di più impuro di un mezz'elfo. Nessun mezz'elfo nasce per volontà di un Elfo. Ogni mezz'elfo è figlio di violenza. Questo è almeno quello che continuano a dire gli elfi.

Ci sono anche rari mezz'elfi nati da rapporti romantici. Benché solitamente di breve durata, anche per gli standard umani, questi incontri segreti portano di solito alla nascita dei mezzelfi, una razza che discende da due culture, ma non è erede di nessuna. I mezzelfi possono riprodursi tra loro, ma persino questi mezzelfi "di sangue puro" sono visti come bastardi dagli elfi.

I mezzelfi sono più alti degli umani ma più bassi degli elfi. Ereditano la corporatura slanciata e i lineamenti attraenti del loro lignaggio elfico, ma il colore della loro pelle è normalmente dettato dalla loro parte umana. I loro occhi tendono ad essere simili a quelli degli umani nella forma, ma presentano un'esotica gamma di colori dall'ambra al viola fino al verde smeraldo e al blu scuro, sempre con riflessi metallici.

I mezzelfi comprendono la solitudine e sanno che il carattere spesso è più un prodotto dell'esperienza di vita che della razza di appartenenza.

Modificatori razziali: +1 ad una Caratteristica a propria scelta
Caratteristiche fisiche: altezza 160-185 cm, 50-100 kg, aspettativa di vita 210 anni
Dimensioni: Medie
Velocita': 9m
Linguaggi: Comune oppure Elfico
Vantaggio: visione crepuscolare di 18 metri

Mezzorco

Agli occhi delle razze civilizzate, i mezzorchi sono delle mostruosità, il risultato di perversione e violenza e raramente sono il risultato di unioni amorose, come tali solitamente sono costretti a crescere velocemente e duramente, lottando continuamente per proteggersi o farsi un nome. Alcuni mezzorchi trascorrono le loro intere vite a dimostrare agli orchi purosangue che sono feroci quanto loro.

I mezzorchi sono alti in media 1.9 metri, con fisico potente e pelle verdastra o grigia. I loro canini crescono spesso piuttosto lunghi fino a sporgere dalle loro bocche e queste "zanne", unite ad una fronte ampia e le orecchie un pò a punta, danno loro quel noto aspetto "bestiale". A dispetto di questi ovvi tratti orcheschi, i mezzorchi sono tanto variegati quanto i loro genitori umani.

Se all'interno delle tribù orchesche devono guadagnarsi continuamente il rispetto dei "purosangue", nella società umana non va meglio. Derisi, sbeffeggiati, esclusi ed abbandonati i mezzorchi spesso trovano rifugio nella criminalità.

Gli orchi sono stati creati direttamente da Cattalm con l'aiuto di Calicante. Molto della tendenza caotica e distruttrice del loro creatore rimane nella natura dei mezzorchi.

I mezzorchi sono spesso vittime di pregiudizi.

Modificatori razziali: +2 Potenza -1 Magnetismo
Caratteristiche fisiche: altezza 160-210 cm, 60 - 140 kg, aspettativa di vita 70 anni
Dimensioni: Medie
Velocita': 9m
Linguaggi: Comune oppure Orchesco
Vantaggio visione crepuscolare di 18 metri
Svantaggio: Seguire il Chaos

Drow

La genesi e storia dei Drow si divide un due grandi tronconi storici, strettamente legati alla storia Elfica.

In principio Shayalia, gelosa degli Elfi plasmo i Drow a loro immagine e poi li rese cupi, oscuri, freddi come la notte perché fossero l'ombra nera degli elfi.

Conosciuti anche come elfi scuri, dimorano nelle profondità del sottosuolo in complesse città plasmate nella roccia dalle Essenze.

I drow hanno una fisicità simile a quella degli uomini, mediamente sono più bassi degli elfi ma condividono con loro i lineamenti e lo slancio, comprese le caratteristiche lunghe orecchie a punta. Il colore della pelle dei drow varia dal nero carbone al viola scuro. I loro capelli sono solitamente bianchi o argentei, sebbene non siano insolite altre varianti.

La società drow è per tradizione matriarcale e suddivisa in classi. I maschi drow solitamente adempiono ai ruoli militari, difendendo la famiglia dai pericoli esterni, mentre le femmine drow assumono ruoli di comando e autorità.

A rafforzare questi ruoli, un drow ogni cinquanta nasce con capacità eccezionali e viene quindi considerato un nobile, e la maggioranza di questi drow speciali sono femmine. Le casate nobili determinano la politica drow, e ciascuna di esse è governata da una nobile matriarca e composta di famiglie di rango inferiore, imprese commerciali e compagnie militari.

I drow sono fortemente motivati dall'interesse e dalla crescita personale, che plasmano la loro cultura con ribollenti intrighi e conflitti politici, mentre i drow comuni fanno del loro meglio per ottenere il favore della nobiltà, e quest'ultima si eleva al potere per mezzo di una miscela di omicidi, seduzioni e tradimenti.

I drow hanno un forte senso di superiorità razziale e suddividevano le altre razze in due gruppi distinti: gli schiavi e coloro che non sono ancora schiavi.

L'odio dei drow verso gli elfi separa questi esseri da tutte le altre razze, e gli elfi scuri non desiderano nulla di più al mondo che distruggere tutto quello che ha a che vedere con i loro cugini di superficie.

I drow danno grande importanza al potere e alla sopravvivenza e non provano alcun rimorso a causa delle scelte spregevoli che potrebbero essere costretti a fare per assicurare la propria sopravvivenza. Non

sanno cosa farsene della compassione e sono spietati nei confronti dei loro nemici, antichi o attuali che siano.

Poi gli Elfi diventarono più reclusi, indifferenti, xenofobi e nazisti, pari passo che Shayalia riusciva a manipolare la creazione di Ljust. E mentre Shayalia era distratta con gli Elfi, Sumkjr si faceva largo nei drow. Una volta conosciuti come l'anima nera del mondo adesso sono tra i maggiori portatori di speranza, vita, saggezza e cultura.

Riuscendo ad adattare il proprio regime sociale le matriarche Drow sono diventate le filantrope che si interessano dei poveri, degli emarginati, degli svantaggiati, dell'ambiente e cultura promuovendo una nuova consapevolezza universale.

Chiaro che, purtroppo, non tutti hanno accettato questa conversione e si possono trovare, a pari degli Elfi, soggetti che perseguono le vecchie abitudini.

Modificatori razziali: +1 Agilità, +1 Intelletto, -1 Potenza
Caratteristiche fisiche: altezza 140-170 cm, 40 - 100 kg, aspettativa di vita 1000+ anni
Dimensioni: Medie
Velocita': 9m
Linguaggi: Drow
Vantaggio visione crepuscolare di 36 metri
Svantaggio: ~~razzisti~~

Nibali

I Nibali sono una razza creata magicamente per essere schiava ai grandi maghi del nord.

La leggenda dice che i terribili maghi del nord, partendo da una coppia di umani (dopo che a migliaia erano morti atrocemente nei precedenti esperimenti) riuscì a creare manipolando con la magia, un razza più robusta, più forte, più intelligente ed allo stesso tempo più docile e disciplinata con pregio che ogni figlio generato sarebbe stato assolutamente identico fisicamente al padre o alla madre.

Queste cose accadevano ormai più di 2000 anni or sono ed il regno del male eterno crollò sotto la sua stessa incapacità di evolversi e percepire i nuovi problemi.

I Nibali hanno continuato a prosperare ed usufruendo di quanto il regno del ghiaccio gli aveva lasciato hanno creato una tra le civiltà più moderne, democratiche e civili del mondo.

Per molti l'estrema efficienza e dedizione dei Nibali è odiosa, un giogo che non lascia spazio alle libertà personali, per i Nibali è solo un modo efficiente di progredire.

Tutti i Nibali sono uguali tra loro a parità di sesso ma il fatto che non possano avere figli con altre razze non li rende un popolo chiuso o razzista, anzi l'assorbire il meglio di ogni cultura li rende migliori ed anche ottimi diplomatici.

Ciò che veramente distingue un Nibali da un altro è l'acconciatura, i tatuaggi, il vestiario... L'estrema libertà personale, legata indissolubilmente alla libertà di gruppo, permette ad un nibali di esprimersi come meglio crede nell'aspetto esteriore.

Modificatori razziali: +1 Potenza, +1 Intelletto, - 1 Volonta'
Caratteristiche fisiche: altezza 183cm maschi, 172 cm femmine, 50 - 120 kg, aspettativa di vita 130 anni
Dimensioni: Medie
Velocita': 9m
Linguaggi: Comune
Svantaggio: Seguire la Legge

Diversi

Benedetti o maledetti i Diversi non sono come noi. Non sono gli amici che ti aspetti. Un Diverso è frutto di una unione non voluta. Se i Patroni non possono agire direttamente nel mondo, o almeno questo è quello che cerca di evitare Gradh, sovente invece usano i loro poteri per creare una stirpe a loro fedele.

Un Diverso è fedele al suo Patrono e non può fare diversamente. Per fortuna sono sterili con gli umani, altrimenti avrebbero già dominato il mondo.

Un Diverso è più forte e più intelligente e può meglio nell'oscurita. Purtroppo per loro la loro vità frenetica è segnata da una breve durata. Solitamente un Diverso non supera i 40 anni di vita.

Un Diverso è segnato, da qualche parte sul suo corpo c'è il simbolo del suo Patrono.

Modificatori razziali: +1 Potenza, +1 Intelletto

Caratteristiche fisiche: altezza 155-185 cm, 50-110 kg, aspettativa di vita 45 anni (40+1d10 anni)

Dimensioni: Medie

Velocita': 9m

Linguaggi: Comune

Speciale visione crepuscolare di 18 metri, deve individuare un Patrono ed avere almeno 3 tratti comuni.

Altri

in un mondo dominato dal chaos chi ha provato a scappare nell'oscurità delle caverne e della notte ha subito la punizione di Gradh per non aver tentato di migliorare il mondo.

Questi esseri insolitamente gracili hanno una forte intelligenza e agilità, la loro carnagione è diventata chiara, quasi madreperlacea. Ormai sono passati duemila anni da quando il primo Altro nacque e a seguito ogni madre per generazioni partorì solo Altri, finché non ci fu nessun umano, finché tutti ebbero pagato il peccato di non volere migliorare il mondo.

La maggior parte degli Altri si è votata a Calicante ed ai Patroni Oscuri, alle arti magiche più malvagie e corruttive. Pochi, reietti, sentono la colpa e abbracciano la Luce e vengono in superficie.

Un Altro può essere riconosciuto da una voglia naturale, come un tatuaggio, che disegna tre anelli dorati attorno al polso.

Trattati come mostri o malvagi senza neanche una domanda, un Altro non ha mai la vita facile, per fortuna la loro naturale agilità e la capacità innata di vedere nell'oscurità gli permette di vivere, anche se spesso solo di notte, lontano dalle luci e dagli affetti che vorrebbero provare.

Modificatori razziali: +1 Intelletto, +2 Agilità , -2 Potenza

Caratteristiche fisiche: altezza 155-185 cm, 50-110 kg, aspettativa di vita 100 anni

Dimensioni: Medie

Velocita': 12m

Linguaggi: Comune

Vantaggio visione crepuscolare di 36 metri

Nota sulle Razze: Nessuna descrizione di una razza potra' mai imbrigliare e sottomettere un personaggio. Ogni giocatore e' libero di creare il personaggio della razza preferita (concessa dal Narratore) e descriverlo, inquadrarlo, sentirlo, renderlo vivo come piu' gli piace. Non limitatevi alle descrizioni qui proposte, vogliono essere solo spunti, non sentitevi limitati nelle scelte perche' la vostra razza dice questo o quello. Fate nascere i piu' belli ed completi personaggi possibili. Ogni personaggio e' vivo ed e' una persona e come tale sara' sempre diverso l'uno dall'altro, ognuno fantastico in maniera diversa.

Nota sugli Svantaggi: il giocatore, in accordo con il Narratore, può scegliere uno svantaggio diverso da quello indicato purché sia coerente con la storia del personaggio.

Caratteristiche Speciali

> Non basta avere gli occhi per vedere (anonimo)

Visione Crepuscolare

Quello che per molti e' oscurità per chi ha visione crepuscolare e' vedere bene purche' ci sia una fonte minima di luce.

La visione crepuscolare è una visione a colori. Un incantatore dotato di visione crepuscolare può leggere una Pergamena fino a quando ha accanto come fonte di luce anche la più smorta delle candele.

I personaggi dotati di visione crepuscolare possono vedere all'esterno nelle notti illuminate dalla luna come se si trovassero alla luce del giorno.

Fiuto

Questa qualità speciale permette ad una creatura di sfruttare l'olfatto per individuare i nemici nascosti o in avvicinamento e di seguire le tracce. Le creature dotate di fiuto possono identificare con l'olfatto gli odori familiari come gli umani fanno con quello che vedono.

La creatura può individuare le creature entro 6 metri di distanza con l'olfatto. Se l'avversario è sottovento, il raggio aumenta a 18 metri; se è sopravento, il raggio diminuisce a distanza di mischia. Gli odori più forti, come il fumo, spazzatura o corpi in decomposizione, possono essere individuati al doppio del raggio sopra indicato.

Quando una creatura individua un odore, non viene rivelata l'esatta posizione della sua fonte, ma solo la sua presenza entro il raggio d'azione. La creatura può utilizzare un'Azione per individuare la direzione da cui proviene l'odore. Quando si trova a distanza di mischia dalla fonte, ne individua la posizione.

Una creatura dotata di fiuto può seguire tracce utilizzando l'olfatto, effettuando una prova di Sopravvivenza per trovare e seguire una traccia. La tipica DC di una traccia fresca è 10 (a prescindere dalla superficie su cui si trova la traccia). La DC aumenta o diminuisce a seconda dell'intensità della traccia, del numero di creature che la lasciano e del tempo trascorso da quando è stata lasciata. Per ogni ora trascorsa la DC aumenta di 2.

Per il resto, questa capacità segue le regole dell'abilità Sopravvivenza. Le creature che seguono tracce con il fiuto ignorano gli effetti delle superfici su cui si trova la traccia e della scarsa visibilità.

Una creatura con la capacità Fiuto identifica gli odori familiari così come un umano potrebbe identificare un luogo familiare. L'acqua, e in particolare l'acqua corrente, nega la capacità di seguire tracce delle creature.

Alcuni forti odori possono facilmente mascherarne altri. La presenza di un odore simile rende impossibile individuare o identificare esattamente una creatura mediante il Fiuto; la DC base dell'abilità Sopravvivenza per seguire tracce in presenza di odori coprenti passa da 10 a 20.

Vista Cieca (aka "Daredevil")

Utilizzando sensi diversi dalla vista, come la percezione delle vibrazioni, un fiuto sensibile, un udito acuto o un sonar, una creatura dotata di vista cieca si muove e combatte bene quanto una creatura dotata della vista. Utilizzando sensi diversi dalla vista, come la percezione delle vibrazioni, un fiuto sensibile, un udito acuto o un sonar, una creatura dotata di vista cieca si muove e combatte bene quanto una creatura dotata della vista.

Invisibilità, buio e la maggior parte delle forme di copertura sono inutili, anche se la creatura dotata di vista cieca deve avere una linea di effetto per notare una determinata creatura o oggetto.

Il raggio della capacità è indicato nella descrizione della creatura. La creatura, in genere, non deve effettuare prove di Consapevolezza per notare creature entro il raggio della sua vista cieca.

Il raggio della capacità è indicato nella descrizione della creatura. La creatura, in genere, non deve effettuare prove di Consapevolezza per notare creature entro il raggio della sua vista cieca.

A meno che non sia diversamente indicato, la vista cieca è sempre attiva e la creatura non deve compiere azioni per attivarla. Alcune forme di vista cieca devono essere attivate come azione immediata. In questo caso, viene indicato nella descrizione della creatura.

Se una creatura deve attivare la vista cieca, ne ottiene i benefici solo durante il proprio turno.

Tremorsense

Una creatura dotata di Tremorsense è sensibile alle vibrazioni del suolo, e può automaticamente individuare qualsiasi cosa sia in contatto con il terreno entro il raggio specificato dal tremorsense.

Le Creature Acquatiche dotate di tremorsense (ecolocalizzazione) possono percepire la posizione di creature in contatto con l'acqua.

Il raggio della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura

Le Caratteristiche

> Vivere non è respirare: è agire, è fare uso degli organi, dei sensi, delle facoltà, di tutte quelle parti di noi stessi per cui abbiamo il sentimento di esistere. (Jean-Jacques Rousseau)

Ogni personaggio ha 5 caratteristiche (chiamate anche statistiche) che rappresentano i suoi attributi base e costituiscono il suo potenziale talento e capacità innata.

Anche se raramente un personaggio effettua una prova usando soltanto una sua Caratteristica, i punteggi di Caratteristica influiscono praticamente su ogni aspetto delle capacità e delle abilità del personaggio.

Le 5 caratteristiche sono:

Potenza: indica la forza fisica ma anche la resistenza agli sforzi del personaggio, Un personaggio con un punteggio di Potenza pari a -5 è morto.

Agilità: indica la capacità di coordinamento, riflessi ed agilità del personaggio, Un personaggio con un punteggio di Agilità pari a -5 è incapace di muoversi ed è completamente immobile (ma non privo di sensi).

Intelletto: indica la componente razionale, logica, cognitiva del personaggio. Un personaggio con un punteggio di Intelletto pari a -5 è in stato di coma.

Volonta': indica la forza di volontà, il buon senso, la perspicacia e l'intuito del personaggio. Un personaggio con un punteggio di Volontà pari a -5 è incapace di pensiero razionale ed è privo di sensi.

Magnetismo: misura la forza della personalità, la capacità di persuasione, il magnetismo personale, la predisposizione al comando e il fascino di un personaggio. Un personaggio con un punteggio di Magnetismo pari a -5 è privo di sensi.

Ogni punteggio di Caratteristica in genere va da 0 a 3, anche se i bonus e le penalità razziali possano alterarli; un punteggio di Caratteristica buona è 1, 2 ottima, 0 è "normale", 3 è giudicato "eccezionale".

Un punteggio di -1 e giudicato debole, un -2 subnormale, un -3 severamente problematico, un -4 porta quasi ad un non utilizzo della caratteristica, un -5 è opportuno che stia nel letto e basta (se non è già in una bara).

Ogni giocatore distribuisce 6 punti tra le 5 Caratteristiche, ogni Caratteristica deve avere come minimo un punteggio di -1 e come massimo 2 prima dei modificatori razziali.

Ogni quattro livelli (4, 8, 12, 16, 20..) si può aumentare di un punto una caratteristica, fino a raggiungere un massimo di valore 5. Per aumentare oltre 5 sono necessario oggetti magici o Essenze.

Punti Ferita

> Chi non stima la vita, non la merita. (Leonardo da Vinci)

Punti ferita rappresentano l'energia vitale del personaggio e finche' il personaggio/avversario ha almeno 1 punto ferita combattera' e lottera' al meglio delle sue capacita".

Ogni personaggio parte con 4 punti ferita al primo livello + il punteggio della Potenza. Ad ogni livello, oltre il primo, guadagna 1d4 Punti Ferita + il punteggio della Potenza.

Ogni punto preso in Competenza Armi aumenta i punti ferita presi di 3. Ulteriori abilita' possono alzare questo punteggio.

Segna nella scheda i PF (Punti Ferita) totali che hai e indica il valore attuale di volta in volta che per vari motivi di gioco ne perdi o riprendi.

Segna sulla scheda sempre qual e' il totale di punti ferita attuale, dopo ogni colpo o danno. I punti ferita si recuperano in diversi modi:

- per ogni notte di riposo (almeno 8 ore) il proprio valore di Potenza+CA (con un minimo di 1)

- Tramite l'Essenza della Cura (magie , pozioni.. o altri oggetti magici)
- Competenza Sopravvivenza (Guarire), tramite trattamenti più o meno lunghi

Punti Fato (Fortuna del Principiante)

> Se il destino è contro di noi, peggio per lui. (motto del 1° Reggimento Carabinieri Paracadutisti "Tuscania")

In un mondo non facile la Fortuna del Principiante aiuta' chi non ha esperienza. Ogni personaggio ha un numero di Punti Fato pari a (20 - Livello)/4, con un minimo di 1. I Punti Fato si conteggiano per sessione di gioco.

Ad ogni sessione si azzerano e si ricalcolano, ne consegue che non si accumulano Punti Fato tra una sessione di gioco e l'altra.

Esempio di calcolo: Un personaggio di livello 5 ha: 20 - 5= 15/4 = 4 (arrotondi per eccesso) Punti Fato da usare nella sessione se non li userai tutti non potrai cumularli per la sessione successiva.

Un Punto Fato si usa come azione di reazione ed ogni Punto Fato utilizzato concede un bonus di +1d6 alla prova in corso.

Il Punto Fato puo" essere utilizzato per avere un dado in più nel Tiro Salvezza oppure nei Tiri per Colpire, con potenziale esplosione del dado, oppure una prova di competenza o per aumentare la propria Difesa per quel round.

I Punti Fato si devono dichiarare prima del tiro o dopo il tiro ma prima di sapere se la prova (Tiro Salvezza, Tiro per Colpire... propria o dell'avversario) ha avuto successo. Prima di dirti se sei riuscito o meno il Narratore ti chiedera' (oppure sarai tu a dichiararlo) se vuoi usare dei Punti Fato.

Una volta dichiarato l'ammontare di Punti Fato che si vogliono utilizzare non e' possibile utilizzarne di più o di meno.

Tratti

> Chi dunque sa fare il bene e non lo compie, commette peccato. (Giacomo il Giusto 4.17, Lettera di Giacomo. NdA riferendosi ai Tratti scelti)
>
> E' un diritto naturale saziarsi l'anima con la vendetta. (Attila)
>
> Est Sularus Oth Mithas. ("Il mio onore è la mia vita", Giuramento dei Cavalieri di Solamnia.)

In TUS non c'è una netta distinzione tra bene e male, legge e caos, tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato.

In TUS esistono i Tratti, aspetti e sfumature caratteriali che contribuiscono al background del personaggio, aiutano il giocatore a ruolare meglio e gli possono fornire quelle linee guida per interpretare in maniera più corretta il personaggio che ha voluto creare.

Un Tratto è un dettaglio che aiuta meglio a inquadrare il personaggio, ne delinea i 'trattì principali concedendogli sfumature diverse.

Ogni giocatore sceglie 4 Tratti per il proprio personaggio alla creazione del giocatore. Questi saranno le "bussole morali, etiche e comportamentali" che guideranno il personaggio nell'agire e nelle scelte.

I Tratti non sono il personaggio, non lo bloccano ne lo fissano eterno nel tempo. Un personaggio è sempre in costante evoluzione e così il suo carattere, morale, comportamento e desideri. Non essere rigido ma usa i Tratti per darti delle linee guida entro cui muoverti.

Dei Tratti scelti al primo livello individuane uno, questo partirà, sempre al primo livello, con valore 1, gli altri partiranno a valore 0.

Col passare del tempo e delle avventure potranno essere guadagnati o sostituiti (in concerto tra Narratore e giocatore in base a come giocato) da altri Tratti.

Potranno essere anche enfatizzati certi Tratti, ovvero il Narratore a seguito di particolari scene e ruolate potrà fare aumentare di un punto un Tratto del personaggio.

Ad esempio a seguito di una particolare scelta e climax di avventura il Narratore potrebbe concedere a tutti o qualcuno Tratto Coraggioso o dare un +1 a Coraggioso a chi ha già questo Tratto. Per i Tratti non presi si considera il valore base in punti di -1. ovvero il primo punto serve per prendere il Tratto ed i successivi per enfatizzarli.

Mentre è "relativamente" facile acquisire nuovi Tratti è estremamente difficile cambiare quelli già presente. Parlane con il Narratore, saprà preparare situazioni ed avventure che ti aiuteranno a comprendere come evolvere il personaggio ed eventualmente a cambiare i Tratti scelti.

Ogni azione particolarmente importante dove il personaggio abbia seguito un Tratto porta il personaggio ad avvicinarsi al Patrono competente per quel tratto.

Nella scheda troverai dei check da mettere vicino ai tratti, questi vengono segnati a seguito di azioni idonee ad accrescere il valore del tratto; raggiunti i 10 punti il Tratto aumenterà di 1 punto e si ricomincierà a segnare una nuova decina.

Sarà il Narratore durante l'avventura a dirti quando segnare, o cancellare, dei punti parziali.

All'aumentare del valore del Tratto il personaggio potrà acquisire dei poteri, indipendentemente sia un credente di quella divinità (Patrono) o meno.

- A **5** punti si può incominciare a sentire la presenza di un Patrono legato ad un Tratto
- A **10** punti si sente la vicinanza di un Patrono legato ad un Tratto
- A **15** punti si è legati ad Patrono da un Tratto
- A **20** punti si è un Campione del Patrono legato ad un Tratto.

Non è necessario credere in un Patrono per sentirne la vicinanza, semplicemente è la propria natura (i propri Tratti) che è affine al Patrono, che lo si voglia o meno. Dato che lo scopo di un Patrono è fare che i propri tratti siano dominanti sugli altri, avere persone di alto livello e potere che siano così affini a lui tornerà utile nel giudizio dei 1000 anni.

Chiunque voglia diventare un incantatore deve avere individuare un Patrono ed avere almeno due tratti in comune con questo ed altri due tratti a piacimento.

Il valore dei tratti solitamente aumenta con il passare del livello e dell'esperienza. Il Narratore può sempre decidere in base ad azioni particolarmente ispirate o comportamenti idonei di aumentare anche nel mezzo di un livello il valore di un tratto.

Il Narratore è libero di inserire nuovi Tratti a suo piacere o richiesti dai giocatori, ci si deve però ricordare di attribuire questi tratti anche ai Patroni.

Tabella dei Tratti

Accumulatore	Aggressivo	Allegro	Anarchico	Arrogante
Caritatevole	Altruista	Altezzoso	Aperto	Avventato
Combattivo	Attento	Avaro	Calmo	Calcolatore
Crudele	Bugiardo	Buono	Caritatevole	Casto
Disordinato	Cattivo	Clemente	Codardo	Controllato
Egoista	Corretto	Cortese	Creativo	Coraggioso
Freddo	Determinato	Diretto	Disciplinato	Curioso
Impacciato	Distaccato	Distruttivo	Doppiogiochista	Disponibile
Incostante	Equilibrato	Esuberante	Fiducioso	Empatico
Indipendente	Gentile	Giusto	Immaturo	Generoso
Introverso	Impetuoso	Implacabile	Incontentabile	Imparziale
Istintivo	Ingenuo	Indomito	Indifferente	Indisciplinato
Logorroico	Iracondo	Innovativo	Integerrimo	Industrioso
Onesto	Morigerato	Ironico	Irrazionale	Leale
Ordinato	Pessimista	Lussurioso	Libero	Meticoloso
Perfezionista	Prudente	Narcisista	Negligente	Mite
Pio	Riflessivo	Paranoico	Osservatore	Permaloso
Saccente	Sadomasochista	Pratico	Passionale	Pianificatore
Socievole	Serio	Rigido	Riservato	Protettivo
Studioso	Solitario	Sarcastico	Semplice	Razionale
Tenace	Superficiale	Scontroso	Sincero	Sadico
Tradizionalista	Tranquillo	Sicuro	Sprovveduto	Semplice
Valoroso	Truffatore	Silenzioso	Tollerante	Sognatore
Vanitoso	Vendicativo	Sospettoso	Volubile	Superbo

Competenze

> Chi dice che una cosa è impossibile, non dovrebbe disturbare chi la sta facendo.
> Non hai veramente capito qualcosa fino a quando non sei in grado di spiegarlo a tua nonna. (Albert Einstein)

Ogni personaggio ha conoscenze e/o sa fare qualcosa e questo qualcosa è una competenza. A seconda dei background ed avventure giocate i personaggi valorizzano e imparano determinate competenze.

Alla creazione del personaggio attribuire 1 punto libero in Artigianato o Professione o Intrattenere o Cultura per giustificare competenze di background.

Se non specificato diversamente per tutte le prove di competenza (Base, Attive) valgono tre regole base (golden rules):

- I **6 esplodono**, ovvero se nella prova dei 3d6 un dato fa sei, somma il risultato e ritira, e se fa 6 nuovamente sommi il risultato e ritiri ancora e ancora..
- Gli **1 portano male**, se fai 1 con il dado togli 1 alla somma dei dadi tirati (e quindi il dado che ha fatto 1 conta zero)
- **Affidarsi alla sorte**. Per ogni 4 punti di competenza che rinunci a sommare nella prova tira un dado a 6 in piu', che rispetta le regole base.

Regola Bonus: quando una penalità è indicata come "-1d6" (o peggio..) significa che si toglie 1 dado alla prova, se non è una prova si toglie 4 al risultato finale per ogni dado di penalità. Il risultato minimo per il tiro dei dadi è 0.

Competenze di Base

> Anche se indubbiamente il desiderio di conoscere è naturale per tutti gli uomini, la voglia di imparare non è cosa da tutti; la maggior parte, anzi, assaggiato quanto lo studio sia fatica e provata la stanchezza sulla propria pelle, butta alla leggera la noce ancor prima di aver rotto il guscio per gustarne il gheriglio. (Richard de Bury)
>
> Lo studio è per i perdenti! (Lobo)

Ogni personaggio al primo livello sceglie delle Competenze di Base, su queste distribuisce 4 punti, con un massimo di 2 punti per Competenza al primo livello.

Ad ogni livello successivo distribuisce un numero di punti pari la metà del punteggio di Intelletto +2 ((Int+2)/2)) con un minimo di 1 punto tra le competenze già conosciute perfezionate nell'avventura o apprese ex novo. Nessuna competenza di base può avere un punteggio superiore al livello del personaggio+1.

Un personaggio puo' apprendere una nuova competenza con uno studio/pratica di 4 ore al giorno per almeno 4 mesi. Dopo questo lasso di tempo il giocatore puo' assegnare un punto alla competenza di base per cui si e' applicato.

Queste le competenze ed i loro ambiti di utilizzo:

Acrobatica(Agilità)**:** arrampicarsi, equilibrio, saltare, acrobazia

Arcano(Intelletto): Conoscenza arcana, piani, occulta, riconoscere essenze, creature magiche

Consapevolezza (Volonta'): percezione, percepire inganni, nascondersi nelle ombre

Cultura (Intelletto): geografia, natura, erboristeria, storia, religione, tradizioni e storia locale, dungeon, ingegneria, falsificare

Criminalita' (Agilità): travestirsi, disattivare congegni, artista della fuga, mani di fata, muoversi silenziosamente

Faccia tosta (Magnetismo): valutare, intimidire, diplomazia (arguzia), raggirare, persuadere

Intrattenere (Magnetismo): cantare, suonare, recitare, travestirsi, diplomazia (oratoria)

Lavoro (Volonta'): artigianato, professione (es.: allevatore, architetto, azzeccagarbugli, barcaiolo, cacciatore, mercante, sarto, fabbro, apicoltore, conciatore..)

Resistenza (Potenza): nuotare, correre, saltare, scalare

Sopravvivenza (Volonta'): seguire tracce, sopravvivenza, gestire animali, cavalcare, usare una corda, curare/pronto soccorso, creature naturali

Il Narratore potrebbe quindi chiederti genericamente una prova di Criminalità oppure dirti di fare una prova da mani di fata (borseggiare), il risultato non cambia effettui comunque una prova di Criminalità, ovvero 3d6 + punteggio in Criminalità + Agilità + eventuali bonus o malus.

Ricordati sempre delle 3 regole base: esplosione del 6, gli uno portano male ed affidarsi alla sorte.

Potranno esserci situazioni od oggetti che concedono un bonus specifico ad una competenza ovvero non tanto un bonus a Criminalità ma solo a mani di fata, in quel caso il bonus si applica non a tutte le prove di Criminalità ma solo a quelle specifiche di mani di fata.

Competenze Attive

> C'è solo un modo per allenarsi: quello giusto. (Carl Lewis)
>
> Wang Chi: Sei pronto?
> Jack Burton: Io sono nato pronto! (Grosso guaio a Chinatown, Film 1986)

Ogni personaggio prende 3 punti da distribuire nelle Competenze Attive a livello. Si può assegnare massimo 1 punto a livello in una singola Competenza Attiva.

Le Competenze Attive sono: Competenza Magica, Competenza Armi, Tiro Salvezza su Tempra, Tiro Salvezza su Arbitrio e Tiro Salvezza su Riflessi.

Competenza Magica (CM) (varie): indica la capacità e competenza nel lanciare una Essenza.

Competenza Armi (CA) (Potenza o Agilità): è la capacità e bravura di combattere con un'arma da mischia o da tiro/distanza.

Il **Tiro Salvezza su Tempra** indica quanto si è in grado di sopportare le sofferenze fisiche o attacchi contro la propria vitalità e salute. Ai Tiri Salvezza su Tempra si aggiunge il valore della Potenza.

Il **Tiro Salvezza su Arbitrio** indica la resistenza contro l'influenza mentale ed altri effetti magici, ciò che vuole modificare il tuo libero arbitrio nelle scelte e nell'agire. Ai Tiri Salvezza su Arbitrio si aggiunge il valore di Volontà.

Il **Tiro Salvezza su Riflessi** indica quanto si è agili e pronti per evitare ostacoli o magie. Ai Tiri Salvezza su Riflessi si aggiunge il valore di Agilità

Esempio: un personaggio di quarto livello distribuisce le competenze attive in questa maniera:
1 livello: +1 Competenza Armi , +1 Tiro Salvezza Tempra, +1 Tiro Salvezza Riflessi
2 livello: +1 Competenza Armi, +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Riflessi
3 livello: +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Tempra, +1 Tiro Salvezza Arbitrio
4 livello:+ 1 Competenza Armi, +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Riflessi
per un totale di +3 CA, +3 CM, +3 TS Riflessi, +2 TS Tempra, +1 TS Arbitrio

Ogni punto attribuito (CA, CM, TS) permette di usufruire di +1 nella prova (o Tiro Salvezza) relativa.

La **Competenza Armi** (abbreviata in **CA**) indica la capacità e bravura nel colpire l'avversario con armi.

Il **Tiro per colpire**, per le armi da mischia si risolve con una prova di Competenza Armi (**CA**) + Potenza + eventuali capacità e bonus magici contrapposto alla Difesa dell'avversario (Agilità + armatura/scudi/bonus).

Il **Tiro per Colpire con armi da distanza** (archi, pugnali da lancio, sassi..) si risolve con una prova di Competenza Armi (**CA**) + Agilità + eventuali capacità e bonus magici contrapposto alla Difesa dell'avversario (Agilità (schivare) + armatura/scudi/bonus).

Quando si assegna un punto ad **CA** va sempre precisata su quale gruppo di arma si prende, se non si dichiara allora è come averlo preso nel gruppo armi semplici. Controllare l'elenco Armi per Tipologia Omogenea.

Il personaggio può decidere di assegnare il suo punto ad una tipologia che già conosce, migliorando così la sua capacità e competenza nell'uso od apprendere un altra tipologia di arma. Il giocatore deve considerare che migliore è la sua capacità con una tipologia di arma più facilmente può usufruire di vantaggi nella stessa, ma conoscerà meno armi.

Se il giocatore non ha assegnato alcun punto nella **CA** può utilizzare, senza penalità al colpire, solo le armi raggruppate come armi semplici.

Le **armi semplici** sono: Pugnale, Mazza Leggera, Randello, Morningstar, Lancia corta da fante, Bastone, Balestra (Leggera), Giavellotto

Usare un'**Arma senza l'adeguata competenza** nel gruppo di appartenenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire.

Per poter utilizzare **Armature Leggere** è necessario avere almeno un punto in Competenza Armi.

Per poter utilizzare **Armature Medie** e **Scudi Leggeri** o **Medi** è necessario avere almeno 2 punto in Competenza Armi.

Con almeno 3 punti in CA si possono usare senza penalità **Armature Pesanti** e **Scudi Pesanti**.

Usare un'**Armatura senza l'adeguata competenza** impedisce di usare il valore di Agilità in Difesa ed il bonus conferito dall'armatura alla Difesa si riduce di 1.

Usare uno **Scudo senza l'adeguata competenza** peggiora il Tiro per Colpire di 1 e lo scudo conferisce un bonus massimo a Difesa di 1.

La **Competenza Magica** (abbreviata in **CM**) permette al personaggio di poter lanciare più magie , più potenti, più efficaci e più facilmente.

Un personaggio con alta **CM** sa manipolare più Essenze e con risultati migliori.

I tiri salvezza si eseguono confrontando la DC (prova di difficolta') che conosce il Narratore con la prova relativa.

Se ti chiedono un Tiro Salvezza Riflessi per evitare un fulmine (Essenza Attacco, Elettricità), farai un Tiro Salvezza Riflessi (3d6 + valore TS Riflessi + bonus Agilità +- varie ed eventuali) questo valore lo comunicherai al Narratore che lo confronterà con la DC del Tiro Salvezza.

Il Narratore non ti dirà di fare un Tiro Salvezza a difficoltà 18, è lui che confronta il tuo tiro con la difficoltà, potrà dirti che la prova è complessa, difficile o facile...

Costruiamo il Personaggio

"Mai dimenticare chi sei, perché di certo il mondo non lo dimenticherà.Trasforma chi sei nella tua forza, così non potrà mai essere la tua debolezza. Fanne un'armatura, e non potrà mai essere usata contro di te." (Tyrion Lannister)

Come prima cosa prepara davanti a te la scheda ed un foglio dove prendere note ed appunti.

Parti immaginando, visualizzando l'aspetto del tuo personaggio. Come te lo immagini ? In possente barbaro delle steppe ghiacciate od un mago scavezzacollo alle prime esperienze ?

Individua il nome e pensa a ciò che conosce, quali esperienze ha avuto e quali lo hanno segnato.

Come si comporta con gli altri? è un tipo ordinato, ha delle fisse, ha qualche tic o abitudine ?

è cresciuto in famiglia, in un clan, vagabondo, per strada.. cosa l'ha portato e che scelte ha fatto per arrivare fino ad adesso ?

Quale è il suo stile di combattimento e strategia tipo ? Magia, Spada, dalle retrovie.. incitare i compagni.. scappare...

Per incominciare leggi il capito sulle Razze ed individua quella del tuo personaggio.

Hai 6 punti caratteristica, 0 è un valore medio, -1 debole, +1 buono, al massimo una caratteristica può avere 2 (buono) come valore. Messi i punteggi applica i modificatori razziali se presenti.

Se hai Intelletto pari o superiore a 2 scegli un altra lingua parlata/scritta oltre al comune.

Competenze Attive, qui ha 3 punti da distribuire tra Competenza Armi, Competenza Magica e Tiri Salvezza.

La competenza armi ti aiuta nel colpire meglio. La competenza magica è l'unica cosa che ti permette di usare la magia.

Ricorda anche che i punti in Competenze Armi vanno dichiarati a quale lista di armi sono stati applicati.

Se non hai punti in Competenza Armi puoi usare solo le armi semplici senza incorrere in penalità al Tiro per Colpire.

Puoi assegnare ai Tiri Salvezza un punto per tipo (non puoi mettere due punti in un solo Tiro Salvezza al passaggio di un livello). Questi valori determinano la tua capacità di sopravvivenza e di resistere a traumi e magie

Competenze di Base, al primo livello distribuisci 4 punti con un massimo di 2 punti per Competenza.

Assegna anche 1 punto libero a Professione / Artigianato / Intrattenere / Cultura giustificando il background del personaggio.

Ad ogni livello successivo distribuisci un numero di punti pari a metà del punteggio di Intelletto+2 tra le competenze già conosciute e perfezionate nell'avventura o apprese ex novo.

A questo punto scegli i Tratti. Fallo con attenzione e cura, stai costruendo il tuo personaggio ed i tratti delineano a forti pennellate il carattere. Ricordati che saranno fondamentali per le Essenze.

Scegli lo svantaggio di ruolo e se vuoi anche svantaggi e vantaggi. Ricorda di giocarlo, altrimenti non è divertente.

Se hai messo dei punti in Competenza Magica a questo punto devi scegliere (dopo aver parlato con il Narratore su quale sistema magico è in uso) quali Essenze conosci. Ricorda che per ogni punto in Competenza Magica puoi decidere di apprendere due nuove Essenze o specializzarti in un Essenza già nota dandogli un bonus di +1 alle prove.

Passa alle Abilità, al primo livello ne scegli due, stai attento ai prerequisiti ed anche ad eventuali abilità che ti concede la tua razza. Ogni livello dispari prenderai un altra abilità.

Scegli l'equipaggiamento, armatura, armi, zaino, due torce, qualche razione di cibo.. un peluche.. quello che ti sembra indispensabile per l'avventura.

Aggiorna poi la parte di scheda relativa alla Difesa segnando che bonus ti da l'armatura e scudo indossata.

Infine entra nella parte, concediti di giocare questo straordinario personaggio. Se mai ti stufassi di giocarlo e volessi provare qualcosa di diverso parlane con il Narratore, saprà consigliarti e suggerirti

la strada migliore. Oltretutto hai il vantaggio che in TUS le classi non esistono, il personaggio cresce evolve ed impara in base a ciò che fai e sperimenti.

Regole per le competenze

> Occorre che la legge sia breve, perché più facilmente i mal pratici la ricordino. (Seneca)

Le prove (i check) per le competenze si eseguono tirando 3d6, al risultato dei dadi si somma il punteggio della competenza (di base, attiva) e della caratteristica collegata ed eventuali bonus magici e di circostanza o Abilità, il risultato ottenuto deve essere comunicato al Narratore, il quale lo confronterà con il DC della prova.

Quando dovete stabilire una difficoltà partite pensando che la prova deve essere rapportata da una persona "normale". Non pensate "se la dovessi fare io allora la prova sarebbe impossibile", "se la prova la fa Arsenio Lupin la prova è facilissima". Partite dal presupposto che la difficoltà deve racchiudere in se tutti gli elementi circostanziali.

Pensate se piove, c'è poca luce, il personaggio sta correndo, è ferito, fa le cose di fretta ed anche alla complessità della cosa che deve fare, saltare un fosso di 3 metri non è come uno di 4 metri al buio, senza scarpe, sotto la pioggia ed inseguiti e con le tasche strapiene di monete...

Decifrare uno scritto antico potrà essere una passeggiata per un linguista esperto, ma per una "persona normale" che non ha idea di cosa può avere davanti la prova è semplicemente impossibile.

E non spaventatevi se i personaggi falliscono le prove, renderà l'avventura più interessante, e vi permetterà a voi Narratore di introdurre fatti, suggerimenti ed indizi.

Quando devi fare una prova per una competenza di base in cui non sei preparato, ovvero non hai punti devi tirare solo 1d6 + punteggio della caratteristica collegata.

Quando si scrive -1d6 significa che si tira un dado in meno (o due se è -2d6), parimente se c'è scritto +1d6 si tira un dado a 6 in più e si somma.

La tabella qui sotto serve a rapportare la difficoltà alla abilità minima necessaria per riuscire la prova con un tiro medio (un punteggio di 10 lanciando 3d6). Usate queste indicazione per avere una idea delle scale di difficoltà.

Il Narratore non ti dirà fammi una prova a difficoltà 10, ma dirà che la prova non presenta elementi di particolare difficoltà.

Classe di Difficolta'

Classe di Difficoltà (DC)	Descrizione difficolta'	Competenza necessaria
DC 5	Estremamente facile	Mediocre
DC 10	Facile	Normale
DC 15	Normale	Buona
DC 20	Difficile	Ottimo
DC 25	Molto difficile	Eccellente
DC 30	Estremamente difficile	Stupefacente
DC 35	Quasi impossibile	Fenomenale
DC 40	Inumana	Divina

Se devi fare una prova su una Caratteristica non correlata ai Tiri Salvezza, devi tirare 3d6 e sommare il punteggio della Caratteristica e altri bonus inerenti. Comunica questo risultato al Narratore che la confronterà con la difficoltà (DC).

Superare o Fallire la prova di tanto...

Ogni qual volta la prova è superata brillantemente (di 10 o più rispetto alla difficoltà necessaria) il Narratore può decidere di dare maggiori informazioni, concedere bonus alle azioni successive (+1/+2).. qualsiasi cosa possa valorizzare quanto agevolmente la prova è stata superata.

Viceversa se la prova fallisce di 10 o più rispetto al valore necessario il Narratore potrebbe descrivere come miseramente la prova è fallita e come il risultato pessimo influenzi l'azione o quelle successive.

Questi modificatori aggiuntivi non si applicano alla prova del Tiro per Colpire.

Prove opposte

Ci sono situazioni in cui il personaggio deve effettuare una prova in contrapposizione con un avversario, ad esempio muoversi silenziosamente alle spalle di una guardia, rubare dalle tasche del mercante, intimidire l'orchetto per farsi dare indicazioni..

In questi casi il personaggio ed il Narratore effettuano una prova, chi ottiene il valore più alto vince, in caso di parità vince chi ha il valore più alto nella competenza, poi nella caratteristica ed infine l'eventuale "avversario".

Alcuni esempi di prova contrapposta

- Ingannare qualcuno: Faccia Tosta Vs Consapevolezza
- Travestirsi per sembrare qualcun'altro: Intrattenere Vs Consapevolezza
- Creare una mappa falsa: Cultura Vs Cultura
- Nascondersi: Consapevolezza Vs Consapevolezza
- Indimidire: Faccia tosta Vs TS Volonta'
- Rubare: Criminalità Vs Consapevolezza
- Slegarsi da delle corde: Criminalità Vs Sopravvivenza

Ogni qual volta la prova opposta riguarda una **caratteristica correlata ai Tiri Salvezza** (Potenza, Agilità, Volonta') per tutti gli interessati, fate fare un Tiro Salvezza come valore contrapposto. Es. una prova di braccio di ferro è un Tiro Salvezza Tempra contrapposto. Chi riesce a fare più alto con il Tiro Salvezza vince.

Vantaggi e Svantaggi

Il Narratore a seconda delle circostanze può concedervi un bonus od un svantaggio.

Vantaggio/Svantaggio	Valore in prove dinamiche	Valore in prove fisse
Bonus leggero	+1	+1
Bonus normale	+2	+2
Bonus forte	+1d6	+4
Bonus molto forte	+2d6	+8
Svantaggio leggero	-1	-1
Svantaggio normale	-2	-2
Svantaggio forte	-1d6	-4
Svantaggio molto forte	-2d6	-8

Il valore nelle prove dinamiche è da usarsi quando la prova viene fatta tirando i 3d6, in questo caso si potranno sommare bonus (+2) o addirittura tirare dadi in più (+2d6) o se in svantaggio dadi in meno, fino a tirare solo 1d6 (con 2d6 di penalita')

Si intendo prove a valore fisso quando non è necessario tirare dei dadi (es. Difesa), in questo caso il punteggio si alza/abbassa del punteggio indicato.

Cercate di rimanere sempre tra questi valori di vantaggio e svantaggio, altrimenti potete dire che la prova è direttamente riuscita o fallità. Il giocatore può comunque richiedere di effettuare la prova anche se il risultato è certo.

Se un personaggio non è in difficoltà o pressione nell'effettuare la prova può prendere il 10 (+ competenze + abilita..), ovvero non tirare i dadi e considerare che abbia tirato 10 con i dadi. L'azione impiega 10 round.

Se il personaggio non ha impellenti limiti di tempo, ovvero può dedicare almeno 10 minuti per lavorarci (100 round) può considerare di prendere 15. Ovvero come se avesse fatto la prova e tirato 15 con i 3d6.

Se il tempo diventa un fattore da non considerare, ovvero il personaggio ha almeno 1 ora per pensare e lavorare considerare di avere tirato 18 (ma non c'è nessuna esplosione di dadi anche se il totale è 18...)

Se vuoi prendere questi valori chiedilo al Narratore, sarà lui che ti permette o meno di usare questi punteggi, in base alla situazione, urgenza, pericolosità di ciò che ti circonda. Mettersi a scassinare una porta in un dungeon chiedendo il 10 richiede un estremo sangue freddo o incoscienza.

Prendere il 18 è fattibile solo se il personaggio non ha penalità nell'effettuare la prova.

Aiutare un altro: si può aiutare un amico in una prova dandogli supporto e suggerimenti. L'aiutante deve effettuare una prova a due gradini di difficoltà inferiore (-10) (esempio se il personaggio impegnato deve fare una prova a difficoltà 25 l'aiutante la fa a difficoltà 15, se ci riesce da un +2 alla prova del compagno.

Più personaggi possono aiutare lo stesso amico; i bonus di questo tipo sono cumulabili fino ad un bonus pari alla metà della difficoltà da battere (es +12 nel caso di difficoltà 25).

Il Narratore valuterà la possibilità che più di un personaggio fornisca aiuto considerando spazi, modi e tempi (non è facile aiutare qualcuno ad infilare un filo nella cruna di un ago).

Esplosione del 6: anche nelle prove di delle competenze base c'è l'esplosione del 6. Se con un dado fai 6 lo sommi e ritiri e continui così se fai ancora 6.

Tirare un 1 nei check: porta male anche nei check competenze, ovvero non si somma. Tirare un 3 nella prova di competenza (tutti 1 nei 3d6) non è un fallimento automatico è solo un tiro molto basso (zero + valore di competenza)

Successo Parziale - Opzionale

Il Narratore può anche decidere di valutare una prova non riuscita come un successo parziale.

Se la prova fallisce di 1 potrà considerarsi riuscita anche se con un problema leggero, se è fallita di 2 si porta dietro un problema serio se è fallita di 4 è riuscita con un problema critico.

Ad esempio se Tups vuole slegarsi i polsi, con un fallimento di 1 avrà fatto rumore forse svegliando la guardia, con un fallimento di 2 si è slogato il pollice con un -2 alle prove di CA e prove con quella mano per un giorno.

Con un fallimento di 4 è si riuscito a liberarsi a costo di essersi slogato il polso!

In questo sistema può essere anche il giocatore a richiedere una "Prova con Rischio" in situazioni di particolare tensione ed urgenza. Questa richiesta va fatta prima di tirare i dadi.

Descrizione delle Competenze di Base

> E quando Alessandro vide l'ampiezza dei suoi domini pianse, perché non c'erano più mondi da conquistare. Sono i vantaggi di un'istruzione classica. (Hans, Trappola di Cristallo (film), 1988)

Criminalità (Agilità):

questa competenza riguarda molte delle capacità spesso usate dai ladri. Ogni qual volta c'è da scassinare un lucchetto, liberarsi da dei legacci o manette, rubare dalle tasche di qualcuno, oppure travestirsi, mascherarsi, truccarsi per sembrare qualcun'altro, è necessario una prova di Criminalità.

Solitamente ad una prova di Criminalità è contrapposta alla prova di Consapevolezza dell'avversario.

Sopravvivenza (Volonta'):

questa competenza riguarda tutta una serie di capacità e conoscenze legate dall'attenzione e dalla vita selvaggia.

Ogni qual volta si debba legare un nemico, seguirne le tracce, sopravvivere nei boschi recuperando cibo ed un giaciglio, si debba riconoscere o calmare ed addestrare animali entra in gioco la Sopravvivenza.

Anche l'abilità di pronto soccorso, per determinare malattie, prestare le prime cure o anche a lungo termine, ricade in sopravvivenza.

Faccia Tosta (Magnetismo):

ogni qual volta il personaggio deve interagire con un altro convincendolo, persuadendolo anche in maniera aggressiva oppure per ingannarlo si usa la competenza Faccia Tosta.

Se il personaggio vuole ingannare un avversario è una prova opposta di Faccia Tosta contro Consapevolezza (percepire inganni).

Intimidire l'avversario è una prova contrapposta a difficoltà 3d6 + livello (dadi vita) dell'avversario + Magnetismo dell'avversario.

Acrobatica (Agilità):

se devi trovare l'equilibrio su un sottile cornicione, atterrare sui piedi dopo un salto, saltare su un terrazzo, arrampicarsi su una parete sono tutte prove di Acrobatica.

Ogni qual volta agilità, precisione ed equilibrio del personaggio sono messe a prova viene richiesta una prova di Acrobatica.

Consapevolezza(Volonta'):

la Consapevolezza è la capacità di verificare le piccole cose, di accorgersi dei piccoli mutamenti. Consapevolezza è la capacità di calarsi nell'ambiente e farlo proprio.

Ogni qual volta dovete verificare, vedere, udire, percepire qualcosa, sentire nella voce dell'avversario una incrinatura perché si sta raccontando menzogne oppure voi dovete fondervi nell'ambiente muovendosi silenziosamente o nascondendovi allora sono effettuate una prova di Consapevolezza.

Cultura (Intelletto):

tutto ciò che è sapere non magico è cultura. Possa essere la storia e gli avvenimenti di un continente, le tradizioni ed abitudini di una nazione. Sapere come si prepara un decotto o legge una mappa, ogni ora passata su un libro è conoscenza.

Sapere se un edificio è stato costruito bene, e come e quando può essere una prova di ingegneria e quindi Cultura.

Conoscere le feste tipiche di una divinità è una prova di religione. Conoscere i mostri tipici di un dungeon e le loro abitudini alimentari è una competenza di sopravvivenza.

Falsificare uno scritto o mappa in maniera credibile richiede Cultura

Arcano (Intelletto):

ricordare i dettagli su un antico oggetto magico, riconoscere uno scritto magico in una pergamena, comprendere le Essenze lanciate da altri o riconoscerne gli effetti.

Sapere la geografia astrale dei piani, sapere usare un oggetto magico intuendone le funzioni, riconoscere creauture magiche (DC è il CR della creatura modificato dalla rarità della stessa). Riconoscere o sapere formulare rituali non standard.

Ogni qual volta si ha a che fare con la magia in qualsiasi sua forma è una prova di Arcano.

Lavoro (Volonta'):

qualsiasi mestiere che costruisca (Artigianato, come sarto, fabbro, apicoltore, barcaiolo.. cacciatore.. conciatore..) o fornisca servizi (Professione come architetto, avvocato.. mercante..) è assimilabile ad un Lavoro.

La competenza in lavoro permette di guadagnarsi da vivere e conoscere un mestiere che potrebbe rendersi utile.

Lavoro è spesso una competenza di background del personaggio, ma rimane sempre utile in tante e diverse situazioni. Se ad esempio è necessario lavorare del legno, creare una corda, esaminare un palazzo, ogni qual volta una professione può essere pertinente con una prova si applica il bonus di competenza.

Intrattenere (Magnetismo):

un personaggio che voglia cantare, suonare, recitare, travestirsi deve effettuare una prova di Intrattenere.

Maggiore è la competenza di Intrattenere maggiore sarà noto il nome del personaggio, maggiore sarà l'affluenza alle sue esibizioni.

Una prova di diplomazia fatta su Intrattenere sarà basata più sulla fisicità e sensualità che sulla capacità di argomentare.

Resistenza (Potenza):

Nuotare in acque placide o burrascose, correre per chilometri , saltare un crepaccio o scalare una dirupo sono tutte prove di Resistenza.

Ogni qual volta si deve mettere a prova forza e resistenza fisica entra in campo la prova di resistenza. Un salto che richieda potenza (per la distanza) lo si fa con una prova di Resistenza, mentre un salto di precisione o in disequilibrio si farà su Acrobatica.

Valutate oltre alla pura "forza/resistenza" anche i fattori esterni in quanto possono influire facilmente con modificatori anche significativi.

Come sempre ogni volta che si stabilisce una difficoltà cercate sempre di essere obiettivi e lineari, valutate ogni interferenza e fattore esterno che possa essere applicato, considerate i bonus e malus della situazione e siate corretti.

Esempi Prove Competenza

- Una prova riuscita (base DC 15) in Sopravvivenza (pronto soccorso) può fare recuperare 1d4 PF dopo uno scontro o concedere un +2 ad un tiro salvezza su tempra per resistere ad un veleno.
- Una prova riuscita (base DC 15) in Sopravvivenza riduce di 1 i danni da Sanguinamento. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 3, e la prova la riduce comunque di 1 alla volta.
- Una prova riuscita (base DC 13) in Sopravvivenza (pronto soccorso) per prendersi cura per 8 ore di un paziente fa recuperare a questo il doppio dei punti ferita (con un minimo di 4) e concede un nuovo Tiro Salvezza su Tempra per resistere a Malattie o Veleni già in corso.
- Saltare

Salto in Lungo (Distanza)	DC
1.5 m	5
3 m	10
5 m	15
7 m	20
+1,5 m	+5

Salto in Alto (Altezza)	DC
0.02 m	4
0.5 m	8
1 m	12
1.5 m	16
+0.5 m	+4

Linguaggi

In Yeru ogni razza è custode di una propria lingua parlata e scritta. Ogni personaggio che abbia almeno Intelletto -1 parla il linguaggio della propria razza, con 0 lo scrive anche. Per ogni punto superiore o pari a 2 parla e scrive un altra lingua che sarà scelta alla creazione del personaggio. Per ogni punto in Cultura che dedica specificatamente ai linguaggi, parla e scrive un altra lingua.

Tabella delle Lingue

Razza	Linguaggio Parlato	Scritto
Nanica	Nanico, Comune	Nanico
Umani	Comune	Comune
Elfica	Elfico	Elfico
Drow	Elfico, Comune	Elfico
Orco, Goblin. Gnoll	Goblinoide	Goblinoide
Giganti	Gigante	Nanico
Uccelli senzienti	Auran	Auran
Abitanti marini senzienti	Acquan	Acquan
Abitanti dei boschi	Silvano	Silvano
Draghi	Draconico	Draconico
Celestiale	Celestiale	Celestiale
Infernale	Infernale	Infernale
Elementali Fuoco	Ignam	Ignam
Elementali della Terra	Terran	Terran

Volare

Volare è una competenza che si impara con sofferenza ed impegno. Se si vuole imparare a governare il volo è necessario dedicare specifici punti di competenza a Volare e sapere volare.

COMBATTIMENTO

> Si vis pacem, para bellum ("se vuoi la pace, prepara la guerra", anonimo)
>
> Non conta come cadi, ma se e come ti rialzi (anonimo)
>
> Non sono un eroe. No e non lo sarò mai. Sono solo un cattivo che viene pagato per pestare tipi peggiori di lui. (Deadpool)

Il combattimento è tra le fasi principali di un avventura ed è quando i prodi o codardi danno sfoggio della loro maestria con le armi o magie.

Il combattimento è diviso in 2 fasi:

- verifica dell'iniziativa
- risoluzione delle azioni (movimento, attacco, azione varie..)

L'INIZIATIVA

L'iniziativa è una prova (3d6+) di Agilità o Intelletto ed Abilità inerenti che potete avere.

Il giocatore sceglie il valore che preferisce. Se viene scelta Agilità saranno i riflessi a determinare la reazione del personaggio, mentre Intelletto guiderà la capacità di cogliere le tattiche dell'avversario ed anticiparle.

Chi ha l'iniziativa tra giocatori e nemici più alta incomincia per primo e successivamente agiscono gli altri in ordine decrescente.

In caso di Iniziativa di pari punteggio agisce per primo chi ha il punteggio caratteristica più alto, altrimenti lo scontro sarà in contemporanea.

L'iniziativa vale per l'intero scontro e si ritira al cambio dell'avversario.

RISOLUZIONE DELLE AZIONI

> ...il passato è il prologo e il futuro sta nelle vostre mani e nelle mie. (Antonio, La Tempesta, Shakespeare) s

Dal più veloce al più lento c'è la risoluzione delle azioni.

Il Narratore chiederà al più veloce di dichiarare la sua azione e agire, proseguirà poi a chiedere e fare agire gli altri giocatori e nemici.

In questo modo la scelta dell'azione avviene quando è il turno del giocatore che potrà agire anche in base alle azioni e risoluzioni già avvenute.

E' possibile ritardare la propria azione per aspettare una determinata situazione. Il personaggio che ritarda la propria azione agisce per primo tra i soggetti che agiscono in quel valore o successivo di iniziativa .

Se un personaggio dichiara di fare una certa azione in conseguenza di un'altra vuol dire che ritarda la propria azione, ciò gli sarà possibile solo se ha ancora azioni da spendere nel round ed è più veloce di colui che deve compiere l'azione che scatena l'azione.

Azioni nel Round

Un personaggio può eseguire 3 Azioni per round.

Queste azione possono essere eseguite nell'ordine preferito.

Nella tabella sottostante sono indicate le Azioni principali che un personaggio può eseguire, sono linee guida da seguire. Nel capitolo dedicato al combattimento vengono elencate altre Azioni ed i loro costi, in azioni, relative.

Una Azione non può essere interrotta da un altra Azione, ma può essere seguita da una Reazione o da una Azione Immediata, se nel proprio round.

Se un personaggio vuole fare più attacchi spostandosi nel campo di battaglia puo', ad esempio, usare una Azione per eseguire un attacco, usare una Azione di movimento per spostarsi fino a tutto il suo movimento a disposizione, ed usare un ultima azione di attacco per eseguire un ultimo singolo attacco, questo secondo attacco (e singolo) conta comunque come attacco multiplo con le dovute penalità.

Tabella Azioni per Round

Cosa si fa	Costo Azioni
Eseguire un unico attacco con armi in mischia	1
Eseguire due o più attacchi con armi in mischia	2
Scoccare una freccia/dardo	1
Scoccare due o più frecce/dardo	2
Lanciare una Essenza	2
Eseguire una Azione di Movimento (ci si sposta fino a tutto il proprio movimento)	1
Alzarsi da prono	1
Scambiare un discorso con qualcuno	1
Cercare qualcosa nello zaino di pronto	2
Usare qualcosa di appena preso dallo zaino/cintura	1
Bere una pozione tenuta alla cintura	1
Estrarre l'arma (poi rimane estratta)	1
Imbracciare lo scudo (poi rimane imbracciato)	1
Usare un anello/bacchetta/verga/bastone magico	1
Scambiare poche battute con qualcuno	0
Eseguire una prova su una competenza	2
Mantenere la concentrazione di una Essenza	1
Azione Immediata	*
Azione Reazione	*

Questo elenco non è completo, prendetelo come linee guida per stabilire il peso delle decisioni dei giocatori.

L'ordine con cui si eseguono le Azioni non è importante se non per correlazione logica e fisica. L'Azione di Movimento può essere spezzata tra altre Azioni (movimento parziale, attacco/essenza altra azione, movimento parziale).

Un personaggio potrebbe attaccare, muoversi ed ancora attaccare, questo secondo attacco avrebbe le penalità descritte negli attacchi multipli.

Una Azione "**Reazione**" può essere eseguita liberamente anche fuori dal proprio round. Questa Azione è solitamente dovuta ad Abilità particolari. Se non indicato diversamente una Reazione costa zero Azioni e accade immediatamente dopo la causa che la scatena.

Una Azione "**Immediata**" può essere eseguita liberamente nel proprio round, primo o dopo la propria Azione. Se non indicato diversamente una Azione Immediata costa zero Azioni.

E' possibile se non descritto specificatamente nell'Abilità eseguire solo una Azione Immediata ed una Azione di Reazione per round.

Una creatura che ha una distanza di mischia (portata) superiore all'avversario si considera che abbia un bonus di **+4 all'iniziativa** per il primo round, ovvero come se usasse un'arma lunga. Il round

successivo la sua iniziativa in corpo a corpo non avrà questo vantaggio a meno che abbia mantenuto la distanza non facendosi raggiungere. Questo bonus non si applica con le armi da lancio (gittata).

Il Tempo (Round, Minuti e Turni)

> "L'esitazione è la morte del vantaggio" (Magic, V.E. Schwab)

Un Round dura 6 secondi circa, è un lasso di tempo normale per agire, correre, parlare.. combattere. Un Minuto sono quindi 10 round, ed un Turno dura 10 Minuti (o 100 round).

I round si usano nelle azioni di combattimento o dove la tensione deve rimanere costantemente alta ed a ogni azione corrisponde un evolversi della situazione.

Movimento

"Un mobile più lento non può essere raggiunto da uno più rapido; giacché quello che segue deve arrivare al punto che occupava quello che è seguito e dove questo non è più (quando il secondo arriva); in tal modo il primo conserva sempre un vantaggio sul secondo" (Paradosso di Zenone)

Il movimento di un personaggio è dato dalla sua taglia e razza e da ciò che porta, dai pesi, ingombri ma anche magie ed oggetti magici.

Il movimento indica quanti metri per Azione (di Movimento) il personaggio può fare.

Una creatura o personaggio potrebbe anche decidere di spostarsi più velocemente del solito ovvero correndo o andando veloci.

In caso di **Corsa** si raddoppiano i metri percorsi (2x9 metri) per Azione (di Movimento). Per un umano (Movimento 9) significa fare 18 metri in una Azione.

- Chi attacca il personaggio che **corre** ha un bonus di 1d6 al Tiro per colpire. Il personaggio che va veloce ha un malus di 2d6 nel Tiro per Colpire nel round in cui si corre.

Non è possibile spostarsi anche solo di 1 metro se non si spendono Azioni di Movimento.

Queste precisazioni hanno senso e vanno usate quando si tratta di combattere ed il dislocamento è fondamentale, durante gli spostamenti normali, mentre si cavalca o cammina liberi senza pericoli, si usa la normale gestione del movimento orario.

Nel caso di spostamento diagonale si conta una distanza di 1,5 metri per quadretto.

Per **distanza di Tocco** si intende una distanza che permette il toccare l'avversario, quindi non più di un metro per creature di taglia media. La distanza di tocco e' anche la distanza di mischia.

Se non indicata nell'avversario/mostro la distanza di tocco aumenta di 0.5 metri per ogni taglia oltre la media.

Per **distanza di Mischia** si intende una distanza che permette il combattimento corpo a corpo (1 metro attorno al personaggio). Nei mostri questa distanza è indicata dalla portata, per le armi da lancio è chiamata gittata.

Es. per un umano armato di lancia, la distanza di mischia è 2 metri perché l'arma è lunga.

Per un nano armato di martello la distanza di mischia è 1 metro. Per un gigante delle colline la distanza di mischia è 2 metri. Per un grande drago la distanza di mischia per il soffio (portata) è 18 metri dato che può attaccare da quella distanza facilmente, mentre per gli artigli è 3 metri.

Quando si parla di "**quadretto**" per indicare una distanza od una influenza si intende un quadretto di mappa di 1 metro x 1 metro. Se un movimento termina in "mezzo" quadretto si arrotonda per difetto. Se ci si sposta in terreno difficile, un umano copre 4 metri per Azione di movimento (la meta' del proprio movimento).

L'Azione (di movimento) può avvenire prima e dopo l'Azione (di Attacco).

A distanza di mischia una creatura di dimensioni medie può avere al massimo 8 creature medie.

Creature Grandi e Piccole in Combattimento * (Opzionale)

Le creature molto piccole possono stare più di una ad una distanza di mischia, mentre creature grandi tenderanno ad occupare tutto lo spazio di mischia.

Tabella: Taglia e Scala delle Creature

Taglia della Creatura	Creature in distanza di mischia
Piccolissima	100
Minuta	64
Minuscola	32
Piccola	16
Media	8

Questi sono i valori tipici delle creature per la taglia indicata. Sono frequenti eccezioni.

Vita e Morte

> Chi non conosce la morte, non conosce la vita. (Grand Hotel, film 1932)

Quando un personaggio raggiunge i 0 (zero) Punti Ferita si considera svenuto, ovvero inabile a fare qualsiasi cosa. Una Essenza di Cura od una pozione di Cura lo portera' cosciente ed ai punti ferita curati. Una prova di pronto soccorso (Sopravvivenza) a DC 15 lo portera' ad 1 punto ferita.

Un personaggio morente ha Punti Ferita negativi (-1 o meno) ed è privo di sensi e prossimo alla morte. Continuera' a perdere un punto ferita a round fiche il valore non raggiungera' il triplo della Potenza+10 ed il personaggio morira', se non viene curato. Una Essenza di Cura, di qualsiasi livello di potere lo portera' a 1 Punti Ferita successive cure funzioneranno normalmente. Una prova di Sopravvivenza (pronto soccorso, 3 Azioni) a difficolta' 11 piu'il valore dei punti ferita negativi portera' il personaggio a 0 punti ferita.

Es. Tups e' gravemente ferito ed ha attualmente -6 punti ferita, Jade decide di provare a curarlo (dopo averlo spostato in un posto piu' sicuro). Jade tenta una prova di pronto soccorso per almeno stabilizzare il compagno, la sua difficolta' alla prova e' 11+6 ovvero deve superare con Sopravvivenza DC 17 per riportarlo a 0 PF (svenuto)

Quando un personaggio arriva a punti ferita negativi pari 10+triplo del suo punteggio di Potenza e' morto. Es. Se ha Potenza 2 morira' a -10-6=-17 PF, se ha Potenza 0 morira' a -10 PF, se ha Potenza -2 morira' a -10+6=-4 PF. In caso di valori di Potenza pari od inferiore a -3 il personaggio muore a -3 punti ferita.

Un personaggio morto non puo' beneficiare delle cure normali o magiche, e non puo'' essere riportato in vita da una Essenza. Solo un Patrono ha sufficiente potere per riportare l'anima nel corpo e riportare in vita la creatura. L'Essenza di Distruzione può rianimare un corpo, ma come non morto.

Recupero da 0 PF*

Nel caso vogliate un sistema meno letale potete applicare la regole opzionali.

Ogni round successivo ad essere andato a 0 punti ferita, quindi svenuto, deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra a difficolta' 15, se riesce riprende coscienza e va ad 1 punto ferita.

Se fallisce la prova puo' effettuarne un altra a DC +1 rispetto alla precedente il round successivo. Quanto la difficolta' raggiunge 18 (ovvero 3 prove fallite di seguito) il personaggio incomincia a morire, va a -1 punti ferita e diventa morente. Appena la prova riesce (entro i 3 fallimenti) il personaggio torna ad 1 punto ferita.

Eventuali punti caratteristica persi si recuperano al ritmo di 1 punto totale al giorno, se non indicati come perdita permanente.

Tiro per Colpire e Difesa

> Applica sempre la giusta forza, mai troppa mai troppo poca. (Kano Jigoro)

Il Tiro per Colpire è una prova contrapposta data da:
Se l'attaccante usa:

- **Armi da Mischia o Contatto**: l'attaccante deve effettuare un **Tiro per colpire (TC)**= 3d6 + Competenza Armi + Potenza ed eventuali bonus di Abilita' o magici dell'arma o fattori circostanziali (ambiente, maledizioni..)
- **Armi da Distanza o Versatili**: l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = 3d6+ Competenza Armi + Agilità + Bonus vari (archi, balestre, pugnali, scimitarre...)
- **Essenze**: l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = 3d6+ Agilità

Se la Distanza è tocco userà il valore della Difesa a tocco.
Chi si difende ha una **Difesa** pari a: 10 + Agilità + Scudo + Armatura + eventuali bonus magici ed Abilità e bonus circostanziali. Il giocatore può decidere di rinunciare a del bonus dato dalla Competenza con Armi per avere un migliore punteggio di Difesa. Questi punti non saranno a disposizione nell'attacco successivo.
Ogni qual volta di parla di Bonus Difesa o Agilita' si intende un valore da sommare al valore Difesa ottenuto con il calcolo di cui sopra.

La Difesa

> La difesa è sempre legittima (anonima vittima)

Ogni Tiro per Colpire (3d6 + Competenza con Armi + Potenza o Agilità + eventuali bonus/malus) si raffronta la Difesa ovvero un valore pari a 10 + Agilità + Scudo + Armatura + eventuali bonus/malus.
Se il Tiro per Colpire è pari o superiore al valore della Difesa l'avversario è stato colpito e si stabilirà il danno della ferita, dato dall'arma + punteggio Potenza ed altri fattori quali bonus magici e di abilità (se in mischia).
Se invece chi ha la difesa ottiene un risultato più alto avrà parato, schivato, evitato.. La scelta la si lascia al giocatore, evitato l'attacco non subiscono ferite.
Altre situazione possono avvantaggiare la Difesa quali coperture, nascondigli, come fosse, porte, compagni di taglia molto più grande della propria. Consultate i paragrafi relativi per capire il vantaggio che possono dare.
Ci sono occasioni in cui non è importante penetrare la difesa e sferrare un colpo ma semplicemente basta toccare l'avversario.
Altre volte l'avversario è sorpreso e non può difendersi completamente.
Se il personaggio usa una Essenza, in distanza di Mischia, se non opera tramite un arma, ovvero "consegna" la magia con una spadata, si considera che sia un incantesimo a tocco.
Se è **sufficiente toccare l'avversario** la Difesa sarà 10 + Agilità + bonus magici, senza bonus Scudo e Armatura.
Se **l'avversario è sorpreso** ovvero non si aspetta l'attacco la Difesa sarà 10 + bonus magici + Armatura, senza bonus di Scudo e Agilità.
Anche per il Tiro per Colpire valgono le Golden Rules. I d6 esplodono in caso si tiri 6 con il dado, fare 1 porta male ed affidarsi alla sorte.
Se il Tiro per colpire (TC) è superiore od uguale alla Difesa allora hai colpito, se è inferiore hai mancato.
Se i modificatori e circostanze portano il danno inflitto ad essere negativo comunque farai 1 di danno.

Questa regola si applica ai modificatori del danno dell'arma che appunto non possono portare il danno totale ad essere inferiore a 1, se ci sono protezioni magiche o riduzioni del danno questo può diventare zero e quindi non ferirai l'avversario (ma se diventa negativo non lo curi!).

Come prima cosa, come spiegato poco prima, ricorda che per ogni 6 tirato (nei 3d6 del Tiro per Colpire) devi tirarne un altro e continuate a tirare finché continui a fare 6 con il dado.

Se colpisci, **ogni due 6 tirati** (contando quelli del Tiro per Colpire e quelli scaturiti dal fatto di aver tirato 6), l'arma fa del danno in più ovvero un critico. Tira nuovamente il danno dell'arma + Potenza, senza magia o Abilità particolari ogni due 6 tirati nel Tiro per Colpire.

Puoi **togliere 4** al tuo attacco per tirare un d6 in piu', l'azione è da fare nelle situazioni più disperate dove solo la fortuna può risolvere il duello.

In caso si tiri un 1 nel Tiro per Colpire questo abbassa di 1 (quindi 1 non conta) il valore totale ma non influisce sul fatto di aver fatto critico o meno.

Il fatto di tirare un critico non è garanzia di aver colpito, bisogna sempre superare la Difesa.

Anche per il Tiro per Colpire valgono le regole base delle Competenze. La Difesa è un valore fisso e come tale non è soggetta a modifiche causate dalle regole base delle Competenze.

Tirare 3 volte 1

Se nei primi 3 tiri per colpire fai tre volte 1 mancherai l'avversario (indipendentemente dal risultato finale del Tiro per Colpire) ed il Narratore potrebbe decidere brutte cose sul tuo attacco (ti cade l'arma, colpisci un amico, ti si rompe l'arma, ti ferisci, cadi, appare un demone delle fosse per caso...)

Tirare 3 volte 6

Se nei primi 3 tiri per colpire fai tre volte 6 prenderai l'avversario indipendentemente dal risultato finale del Tiro per Colpire. Oltre ad avere la certezza di aver fatto un critico (vedi sotto) il Narratore potrebbe decidere di applicare qualche effetto descrittivo (o effettivo) ulteriore.

Tiro Critico

Ogni qual volta hai colpito, tiri un danno aggiuntivo di arma (senza bonus magici o di Abilità, solo arma) per ogni due volte che hai tirato 6 nel tiro per colpire.

Es tiro 6 4 5, tiro in aggiunta 6, tiro in aggiunta un 6, tiro in aggiunta 4: come danno tiri 2 volte il danno dell'arma, una perché ho colpito una perché hai tirato tre volte 6 (se avessi tirato un ulteriore 6 sarebbero stati Arma + Potenza + bonus/abilita + 2*Arma).

L'esplosione del danno si ha con il primo dado di danno, eventuali danni critici non esplodono.

Esplosione del Danno

Ogni qual volta dal tiro del dado del danno ottieni il valore massimo (nel classico d8 per la spada ad esempio fai 8 ed è quindi il valore massimo del dado), ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado). In caso di armi con più dadi (esempio 2d4, il valore massimo deve essere ottenuto come somma dei due dadi, ovvero 8). Non c'è esplosione del danno per le armi con danno massimo inferiore o uguale a 6. Questa esplosione di danno si può fare una sola volta.

Alcune armi hanno una esplosione del danno diversa. Nella tabella delle armi dove è segnato EDX (es ED9), il valore X sta per il valore minimo sufficiente per tirare un'altra volta il danno, quindi in caso di ED9 puoi fare il critico con 9 o 10.

Questa è una caratteristica di alcune armi estremamente letali.

L'esplosione del danno non esplode a sua volta, anche se fai il massimo del dado con il dado aggiunto questo non esplode nuovamente.

Il danno aggiunto da critico, ottenuto lanciando almeno due 6, non ha il vantaggio dell'esplosione del danno.

Tiro Critico Variante Opzionale*

Il Narratore potrebbe prediligere meno il caso e gestire i critici in base alla "bravura" del personaggio di usare l'arma. Un metodo alternativo e' quello di concedere un danno di arma aggiuntivo (solo il danno dell'arma, senza altri bonus) quando il Tiro per Colpire e' superiore di 5 (e multipli) rispetto alla Difesa dell'avversario. Es. TC 21, la Difesa dell'avversario e' 13. Lo colpisco con un margine di 8, ovvero aggiungo 1 critico al danno. Se il TC fosse stato 26 si sarebbero aggiunti 2 danni Critici. In questa variante non si ha Tiro Critico (ottenere piu' 6 nel TC) ne l'esplosione del danno.

Attacchi multipli

Con una Azione il personaggio può eseguire un singolo attacco in mischia.

Con due Azioni il personaggio può effettuare più tiri per colpire consecutivi.

La prima azione di attacco non ha malus mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco.

Se ho CA 5 e Potenza 2, il primo Tiro per Colpire sara' 3d6+7, il secondo sara' 3d6+2. Non e' possibile effettuare un terzo attacco in quanto il bonus al colpire diventerebbe negativo. Si conta solo CA e Potenza/Agilita' e bonus dati da Abilita' ma nessun bonus magico dell'arma per capire quanti attacchi e' possibile fare.

Se il malus al colpire cumulativo diventa -1 o peggio non e' piu' possibile fare ulteriori attacchi.

Nel caso il personaggio voglia eseguire attacchi multipli, deve dichiarare se fare gli attacchi su un solo avversario o su più.

Se dopo il primo attacco il target muore (in caso di azione di multiattacco) non puoi dirigere gli attacchi rimanenti su altri bersagli tranne se ha l'abilità Proseguire e il successivo avversario è già in mischia con te.

Diversamente può dichiarare di effettuare il primo attacco su una creatura ed il secondo (o successivi) su altro, purché in mischia con il personaggio.

Armi da Tiro - Archi - Balestre (Arco / Balestre / Pugnali..)

Il numero di attacchi massimi con armi da lancio è 2 usando due Azioni, il secondo lancio si considera un secondo attacco con un -5 al colpire.

Solo particolari Abilità permettono di effettuare ulteriori attacchi.

Il bonus al danno dato da Potenza si applica in automatico per le fionde, Pugnali..ovvero con tutte le armi che vengono lanciate "a mano", gli archi applicano questo bonus solo se sono di tipo composito, le balestre non lo applicano mai.

Attacchi con armi a spargimento (olio incendiato/acqua benedetta..)

In caso l'attacco manchi tirare un d8 e consultare questo schemino per capire dove la boccia è caduta:

1 2 3
4 **X** 5
6 7 8

X si considera il bersaglio del tiro.

Se il tiro manca di 5 o più tirare un 2d6 per determinare lungo la direzione indicata dal d8 precedente a quanti metri è caduto distante dal bersaglio, ovvero contate i metri dal target.

Ad esempio con il tiro del d8 faccio 5 e poi tirando 2d6 faccio 4, significa che la boccetta è caduta a destra del bersaglio a 4 metri.

è anche possibile che ci si sia tirati sui piedi la boccetta (es faccio 7 e poi 6.. potrei averla tirata addosso ad un compagno o dietro di me!).

Impreparato – Colti di Sorpresa

Se i personaggi vengono colti di sorpresa, ovvero non si aspettano di essere attaccati, si deve considerare questo primo round come round di sorpresa. Quando si è sorpresi non si può usare la propria Agilità o Scudo in Difesa.

Per quel round e per quell'attacco ti difenderai solo con la Armatura (senza scudo), non potrai reagire; dal round successivo potrai dichiarare l'iniziativa ed agire normalmente. Le medesime considerazioni valgono per gli avversari.

Per valutare se un personaggio è sorpreso effettuate un tiro salvezza su Riflessi, confrontandolo con la bravura nel nascondersi degli avversari, se la prova è fallita il personaggio è sorpreso.

Quando personaggi e nemici sono colti entrambi di sorpresa per valutare chi effettivamente è sorpreso effettuate un Tiro Salvezza su Riflessi, chi ottiene il risultato più basso è sorpreso e per quel round non potrà agire.

Modificatori di attacco o difesa per situazioni particolari

Il migliore suggerimento che si può dare nel gestire le situazioni di combattimento più caotiche è pensare a queste come ad un film, valutate la cinematicità della situazione.

Non è una questione di miniature, spazi, quadretti.. E' una questione di divertimento e visualizzazione della scena. Soluzioni non ortodosse per situazioni non ortodosse.

Concedete un d6 di bonus o malus (ovvero togliete un d6 dal numero di d6 da tirare) ogni qual volta il giocatore abbia un vantaggio o svantaggio ed allo stesso modo all'avversario. Se il bonus o malus è sulla Difesa allora usate +-2 (o +-4 se il bonus è maggiore) di bonus al posto del d6.

Esempi in situazione di Attacco (bonus o malus al Tiro per Colpire)

- Situazione con +2 bonus: più di uno ad attaccare un avversario
- Situazioni con 1d6 bonus: posizione sopraelevata, carica, invisibile
- Situazione con 1d6 di svantaggio: sei abbagliato, sei intralciato, sei prono, sei ristretto nei movimenti, sei spaventato o scosso, usare un arma da lancio contro un avversario in mischia, attaccare con arma lunga in distanza da mischia

Esempi in situazione di Difesa:

- Situazioni con +2/+4 bonus (bonus alla Difesa): hai copertura (vedi sotto),
- Situazioni con -4 di svantaggio (malus alla Difesa): sei accecato, immobilizzato, sei in ginocchio o seduto, sei prono, sei ristretto in uno spazio, sei stordito, lanci una Essenza

Quando si scrive -1d6 significa che si tira un dado in meno (o due se è -2d6), parimente se c'è scritto +1d6 si tira un dado a 6 in più e si somma.

Quando il malus è alla Difesa considerare ogni -1d6 come un -4 alla Difesa.

Se non si vuole tirare il dado di bonus/malus considerare allora ogni d6 come valore +-4 (a seconda che sia un bonus od un malus).

In linea di principio in combattimento un bonus leggero è un +2, un bonus medio è +1d6 (o +4), un bonus molto alto è +2d6 (o +8), viceversa per per i malus.

Ricordate sempre lo scopo è divertirsi, a scapito (per il Narratore) di qualche mostro, non siate rigidi ma dinamici e adattatevi alle situazioni.

Azioni particolari in combattimento:

Attacco a mani nude

due armi che non mancheranno mai a nessuno sono i propri pugni e calci. Se non si ha preso la lista d'armi "Pugno nudo" un pugno o calcio fara' 1d2 + Potenza di danno non letale. Solo con la lista d'armi si diventa artisti marziali e le "armi" diventano Versatili (si puo' applicare come danno il valore di Potenza o Agilità) ed il danno diventa letale.

Attacco di Opportunita'

se un avversario usando una Azione di movimento esce o attraversa, comunque termina il suo movimento fuori dalla zona di mischia del personaggio, al personaggio è concesso un singolo attacco. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione. Stessa cosa vale per gli avversari.

Carica

l'avversario deve essere ad una distanza entro 2 Azione di movimento (18 o 12 metri). Si deve correre fino ad essere a distanza di mischia.

Si ottiene un +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, l'attacco successivo al primo ha un -15 al colpire (questo per valutare se è possibile farlo o meno). La carica e attacco costa 3 Azioni. Non si considerano altri malus per avere corso oltre quelli indicati.

Controcarica

un'arma con il talento controcarica se usata contro un avversario/cavalcatura in carica infligge il doppio del danno dell'arma e colpisce per prima, tranne in cui l'avversario abbia un arma lunga e sia in carica in questo caso l'attacco è contemporaneo. Preparare un'arma per la controcarica è una Reazione che costa una Azione.

Se l'avversario attacca con un arma lunga senza caricare non si usa l'azione di controcarica, ma si tirano le rispettive iniziative.

Carica con Arma da Controcarica

se usi un arma con il talento controcarica per caricare un avversario la tua arma fa il doppio del danno dell'arma, ovvero tiri due volte il dado dell'arma, senza contare nel secondo tiro i bonus magici eventuali. Se il difensore non ha un arma lunga allora valgono anche le considerazioni di Arma Lunga.

Aiutare un altro

Si può aiutare un amico ad attaccare o a difendersi negli scontri in mischia, distraendo o interferendo con un avversario.

si può portare un attacco in mischia (1 Azione) contro un avversario che ha già ingaggiato battaglia con un proprio alleato.

Si effettua un Tiro per Colpire contro Difesa dell'avversario con 1d6 di bonus. Se l'attacco va a segno, non si fa danno, l'amico ottiene bonus di +1d6 al Tiro per Colpire con il prossimo attacco (entro la fine del successivo round) verso quell'avversario o un bonus di +4 alla Difesa contro il prossimo attacco di quell'avversario (a propria scelta).

Più personaggi possono aiutare lo stesso alleato; i bonus di questo tipo sono cumulabili (massimo 4 su taglia media), purché l'avversario sia circondato.

Colpo di Grazia

costa 3 Azioni, si può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un target indifeso. Si può anche usare un arco o una balestra, l'importante è che si sia adiacente al bersaglio.

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge due colpi critici (due volte in più il danno dell'arma e Potenza). Se il difensore sopravvive al danno, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra DC pari ai danni inflitti o muore.

Le creature immuni ai colpi critici, non subiscono danni critici, né devono superare un Tiro Salvezza su Tempra per evitare di essere uccisi da un Colpo di Grazia.

Danno non letale

il danno non letale è una forma di danno causato da armi particolari o quando volutamente lo scopo è fare svenire il nemico e non ucciderlo.

Il danno non letale si tratta come il danno normale ma va segnato a parte nella scheda.

Senza Competenza

(Arma) usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire (quindi il TC diventa 1d6+Potenza+abilità..)

Armi Leggere

Il giocatore può usare queste armi come armi secondarie senza subire penalità.

Armi Versatili

Il giocatore può liberamente usare la Agilità invece della Potenza sui tiri per colpire e danno con armi versatili.

Lanciare armi

una spada o comunque un arma non fatta per essere lanciata può comunque essere scagliata contro l'avversario. Il Tiro per Colpire prende un -1d6 e l'arma fa una categoria di danno inferiore (la spada lunga fa 1d6, una spada corta 1d4..). La gittata di lancio è 3 metri.

Colpi Potenti

il giocatore può liberamente aggiungere un +2 al danno togliendo 1 al Competenza Armi (requisito Competenza Armi +1). Non si può togliere più di CA/4 al Tiro per Colpire.

Maestria del combattimento

il giocatore può liberamente aggiungere +4 alla Difesa per ogni -1d6 al Competenza Armi. Il bonus è applicabile solo per gli attacchi in mischia.

Viceversa può prendere un -4 Difesa per alzare di +1d6 il Tiro per Colpire e quindi migliorare l'attacco. Non è possibile assegnare in questa maniera più di 2d6.

Danno non letale con arma non idonea

se vuoi fare danno non letale con un'arma non predisposta al danno non letale hai un -1d6 al Tiro per Colpire.

Fiancheggiare

se due personaggi sono attorno allo stesso bersaglio ma non sono a fianco entrambi prendono +2 al Tiro per Colpire o alla Difesa (a loro scelta quale bonus prendere).

Al massimo ci possono essere 4 personaggi attorno ad una creatura di taglia media che prendono il bonus di fiancheggiare. Il tipo di bonus si sceglie round per round, se non dichiarato vale come +2 al Tiro per Colpire.

Se tirando una ipotetica riga che collega i due personaggi questa attraversa in pieno il quadretto dell'avversario allora c'è la situazione di fiancheggiamento.

Esempio di fiancheggiamento

Personaggio A	Personaggio G	Personaggio D
Personaggio B	Avversario	Personaggio E
Personaggio C	Personaggio H	Personaggio F

In questo schema il fiancheggiamento è preso dalle coppie: A-F, B-E, C-D, G-H

Se la creatura può fronteggiare ed attaccare più creature contemporaneamente queste non godranno del bonus di fiancheggiamento.

Arma Doppia

un'arma doppia è un'arma che è pericolosa da entrambe le estremità. può essere usata come arma singola, oppure, incorrendo nelle penalità del combattimento con due armi, come appunto due armi. Se non specificato un'arma doppia usata per combattimento con due armi equivale ad usare due armi medie.

Arma Lunga

l'arma lunga da diritto a colpire più lontano ovvero entro 2 metri. Concede un bonus all'iniziativa pari a +4. Questo bonus rimane valido finché l'avversario non entra in distanza di mischia (ovvero entro 1 metro).

Nel caso in cui anche l'avversario abbia un arma lunga non considerare il bonus di 4 all'iniziativa (avendolo entrambi si annulla a vicenda).

Es. Tups armato di spada lunga affronta uno brigante armato di lancia lunga. Tups ha iniziativa 5, il brigante 2 ma ha un arma lunga e quindi la sua iniziativa è 6.

Il brigante attacca Tups mentre questo si avvicina, il valore di iniziativa mi "mostra" come il brigante sfruttando la sua arma lunga riesca ad agire prima di Tups. Una volta che Tups si è avvicinato in mischia sarà più veloce del brigante.

Se il brigante avesse avuto iniziativa 0 Tups avrebbe attaccato per primo, praticamente il brigante non sarebbe riuscito a sfruttare il vantaggio dato dell'arma lunga (5 contro 4 di iniziativa).

Se il brigante avesse dichiarato di attaccare e poi allontanarsi avrebbe costretto Tups ad usare due azioni di movimento per raggiungerlo.

Il brigante avrebbe attaccato da distanza di 2 metri ed usato una Azione per andare in distanza di 11 metri (2+9 di velocita'). Tups avanzando normalmente non avrebbe raggiunto il brigante solo facendo una doppia Azione riesce ad andare in mischia

Tups potrebbe correre, usando quindi solo un'Azione (9mx3=27 metri) e poi attaccare ma avrebbe un -2d6 al Tiro per Colpire.

Il brigante una volta raggiunto da Tups butta l'arma lunga a terra per non avere -1d6 di penalità al colpire ed estrae un pugnale.

Arma lunga a breve distanza

è possibile usare un'arma lunga a distanza di 1 metro (mischia) con un -1d6 al Tiro per Colpire.

Magia in combattimento

l'incantatore che lancia una Essenza mentre è in combattimento prende un -4 alla Difesa. Se viene colpito deve fare una prova di concentrazione per mantenere l'incantesimo.

Prova di Concentrazione

quando un incantatore vuole usare una Essenza ma è severamente disturbato o ferito durante il lancio deve effettuare una prova di concentrazione per capire se riesce a lanciare la magia. Vedi capitolo Magia.

Uscire da una zona minacciata

Il nemico potrebbe colpirti mentre la attraversi se ha ancora azioni disponibili. Uscire dal combattimento ed entrare in zona di mischia costa un movimento.

Preparare una arma lunga contro una carica

è una Reazione che costa una Azione.

Prendere la Mira (cecchino)

per ogni round in cui prendi solo la mira, 2 Azioni, guadagni un +1 al Tiro per Colpire, fino ad un massimo di +3 alla fine del terzo round, quando puoi scagliare la freccia (o dardo o pugnale..), oppure all'inizio del round 4 tirando l'iniziativa con un bonus di +3.

Alzarsi da prono

costa due Azione. Prendi un -4 alla Difesa ed un -4 Iniziativa. Una prova di Acrobatica con difficoltà 15 ti permette di dimezzare questi malus e costa una sola Azione alzarsi. Con difficoltà 20 annulli i malus e costa 1 Azione alzarsi.

Combattimento con due armi

ll combattimento con due armi è possibile solo se l'arma secondaria è leggera.

Non serve usare Azioni per attaccare con l'arma secondaria, l'arma secondaria deve essere leggera e non applichi il danno dato dalla Potenza.

I tiri per colpire di entrambe le armi hanno un -4.

Con l'arma secondaria se non si hanno abilità specifiche si fa solo 1 attacco.

Usare un'arma da lancio sotto minaccia

usare un'arma da lancio come arco, balestra o pugnale (che si vuole lanciare) mentre si combatte in mischia impone la negazione del bonus della Agilità alla Difesa ed il Tiro per Colpire ha un -4.

Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento

non è facile prendere la mira corretta, hai un -1d6 al Tiro per Colpire. Il bonus si annulla se c'è una differenza di 2 o più taglie tra avversario e compagno.

Usare un'arma con due mani

un'arma non leggera se usata a due mani permette di applicare una volta e mezza il danno dovuto dalla Potenza.

Difesa totale

costa 2 Azioni. Non fai nessun attacco, puoi fare solo una Azione e guadagni un +8 in Difesa. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario.

Disingaggiare

costa 2 Azioni e ti sposti di 3 metri. Un'avversario ti può colpire se ha una iniziativa migliore della tua o ti insegue (ed è veloce quanto te). Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario. Puo' essere usata per uscire dalla mischia e poi muoversi od effettuare un attacco utilizzando l'Azione rimasta. Se per disingaggiare l'avversario e' necessario spostarsi fino a 6 metri, a causa della grande portata dell'avversario, e' necessario usare 3 Azioni.

Mettersi sulla difensiva

prendi un bonus di +4 alla Difesa, il tuo Tiro per Colpire ha una penalità di -1d6

Disarmare*

fai una prova contrapposta Competenza Armi + Agilità (chi disarma) contro Competenza Armi + Potenza (chi viene disarmato)

Un'arma a due mani concede un bonus di +4, un'arma leggera un malus di -2 a chi deve essere disarmato. Se si fallisce di 5 o più hai disarmato te stesso e non l'avversario. Costa 1 Azione.

Finta*

fai una prova contrapposta di Competenza Armi + Faccia Tosta (chi fa la finta) contro Competenza Armi + Consapevolezza (chi subisce la finta). Se la prova riesce l'avversario perde il bonus della Agilità alla Difesa fino alla fine del round successivo.

Se fallisci di 5 o più perdi tu il round prossimo il bonus di Agilità. Costa 1 Azione.

Spingere un avversario*

è una prova contrapposta di Potenza (TS contrapposti).

Se vinci spingi l'avversario fino a 0.5 metri nella direzioni che vuoi per successo nella prova, altrimenti l'avversario ti spinge nella direzione che vuole fino a 0.5 metri per successo ottenuto (se vinci la prova di 7 sposti l'avversario fino a 3.5 metri). La massima distanza e' di 5 metri. Costa due azioni.

Afferrare un avversario*

è una prova contrapposta di Potenza (TS). Chi ha una taglia maggiore guadagna un bonus di +2 per taglia di differenza.

Costa 2 Azioni fare e mantenere e liberarsi dalla presa. Si considera che chi afferra (o è afferrato) abbia almeno una mano occupata nell'afferrare.

I due contendenti perdono il bonus di Agilità alla Difesa.

Finche' l'avversario e' afferato il terreno si considera difficile.

Puoi attaccare l'avversario afferrato con un arma corta.

L'avversario afferrato puo' usare 1 azione di attacco per cercare di liberarsi. E' sempre una prova di Potenza contrapposta.

Fare cadere un avversario

è una prova contrapposta di Potenza o Agilità, ogni contendente sceglie quella che preferisce.

Ognuno fa un Tiro Salvezza su Tempra o Riflessi e si confrontano i risultati, se la prova e' inferiore, rispetto all'avversario, di 5 o più è chi voleva fare cadere che cade.

Per ogni gamba oltre la seconda che ha l'avversario questo ha un bonus di +2 alla prova. Costa 2 Azioni. L'avversario se fallisce la prova diventa prono.

Modificare le proprie dimensioni*

Nel caso il personaggio la sua Difesa cambia di conseguenza

Nuova Taglia	Modificatore alla Difesa
Piccolissima	+8
Minuta	+4
Minuscola	+2
Piccola	+1
Media	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Mastodontica	-4
Colossale	-8

*** Le azioni marcate con * sono opzionali e concesse a discrezione del Narratore**.

NASCONDIGLI E COPERTURE

Non sempre l'avversario si palesa davanti a noi, spesso questo puo' essere nascosto se non addirittura invisibile. Potrebbe essere nascosto dietro un muretto o dei barili, se non dietro un grosso e gigantesco famiglio. E se fosse alle nostre spalle e neanche l'abbiamo visto ?

L'obiettivo in questo caso si dice che abbia copertura o invisibilità. Questa copertura può essere leggera, media e completa.

Se l'obiettivo ha più della metà (ma non totale) della superficie "esposta" allora la copertura si definisce **leggera**, ovvero ha +2 alla Difesa.

Se l'obiettivo ha meno della metà (ma non completamente) della superficie "esposta" allora la copertura si definisce **media**, ovvero ha +4 alla Difesa.

Se l'obiettivo si sa dove è ma si nasconde completamente affacciandosi solo per controllare i personaggi o tirare una freccia ogni tanto, dietro ad un muro, finestra, porta, una creatura più grande di lui (almeno 2 taglie).. allora la copertura si definisce **completa**, ovvero ha +8 alla Difesa.

Metà del Bonus di copertura si applica anche ai Tiri Salvezza contro Essenze che abbiano un effetto ad area (es. Fuoco Palle che esplodono intorno..).

Se un avversario è invisibile allora si seguono le regole della Invisibilità.

INVISIBILITA'

Anche se si e' invisibili non e' detto che non si possa essere percepiti diversamente attraverso altri sensi, come l'olfatto, l'udito o il tatto.

L'invisibilità rende una creatura non individuabile tramite la vista ma non rende di per sé una creatura immune ai Tiri Critici o Esplosioni del Danno.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza a difficoltà 20 (oppure 10 + prova di Consapevolezza dell'avversario se questo di nasconde attivamente) per individuare la creatura purché questa sia entro un raggio di 3 metri dal personaggio.

L'osservatore ha la sensazione che "ci sia qualcosa" ma non può vederlo o prenderlo di mira in modo accurato con un attacco.

E' praticamente impossibile (DC 30) determinare la posizione esatta di una creatura invisibile con una prova di Consapevolezza.

Una creatura invisibile oggetto di un attacco specifico nel "suo quadretto", ovvero il giocatore decide di colpire un quadretto a caso, se non prima individuata ha un vantaggio alla Difesa come se avesse **Copertura media** (+4 Difesa).

Una creatura invisibile ha un bonus di +1d6 al colpire contro creature che non lo vedono, anche se la sua posizione viene determinata (prova di Consapevolezza DC 30 riuscita).

Ci sono molti modificatori che possono essere applicati a questa DC ad esempio se la creatura invisibile si sta muovendo o sta compiendo un'attività rumorosa.

Tabella Modificatori Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili

La Creatura Invisibile sta...	**Consapevolezza**
Muovendosi a velocità dimezzata	-5
Muovendosi a piena velocità	-10
Correndo o caricando	-20
Usando Muoversi Silenziosamente	Prova di Furtività (Consapevolezza) +10
Ferma	+20
A qualche metro di distanza (3 metri)	+1. +2 per ogni 3 metri oltre
Dietro un ostacolo (porta)	+5
Dietro un ostacolo (parete di pietra)	+20

Una creatura particolarmente grossa e lenta potrebbe godere di una probabilità inferiore di essere mancata.

Se un personaggio invisibile raccoglie un oggetto visibile, l'oggetto resta visibile. Una creatura invisibile può raccogliere un piccolo oggetto visibile e nasconderselo addosso (mettendolo in una tasca o sotto il mantello, chiudendolo nel pugno) e renderlo effettivamente invisibile.

Uno potrebbe spargere su un oggetto invisibile della farina per tenere traccia almeno della sua posizione (finché la farina non cade del tutto o viene soffiata via).

Le creature invisibili lasciano impronte. Le loro tracce possono essere seguite senza problemi. Impronte su sabbia, fango o altre superfici soffici possono dare ai nemici indicazioni sulla posizione della creatura invisibile, riducendo il loro bonus di Difesa a +4 (come se fossero stati individuati).

Una creatura invisibile nell'acqua muove il liquido, rivelando la propria posizione. La creatura invisibile rimane comunque difficile da vedere e gode dei benefici di una copertura leggera (+2 alla Difesa). Una torcia accesa invisibile emana comunque luce (così come un oggetto invisibile soggetto ad una Essenza di Illusione di luce o un altra Essenza simile).

Le creature invisibili non possono utilizzare gli attacchi con lo sguardo. L'invisibilità non influisce sulla Essenza di Rivelazione.

Lista Armi per Tipologia Omogenea

> La forza non risiede in una Spada, ma nelle braccia di un valoroso. (The Legend of Zelda: Twilight Princess)

Ogni qual volta si assegna un punto a Competenza Armi si può decidere se continuare a perfezionarsi in una Lista di Armi o prenderne una nuova.

Nella scheda segnatevi quando assegnate un punto in Competenza Armi come questo viene usato. Per riassegnare un punto di CA sono necessari almeno 4 ore di allenamento per 4 mesi.

Ricordo che usare un arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire.

Armi Leggere

Pugnale, Spada Corta, Mazza leggera, Martello Leggero, Stocco, Scimitarra

Puoi usare Agilità al posto di Potenza con queste armi per il Tiro per Colpire.

- +6 CA: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6..)
- +12 CA: +2 Tiro per Colpire
- +18 CA: la tua arma acquista EDX anche con 6 di danno massimo

Asce

Ascia ad una mano, Ascia da battaglia, Ascia Martello, Grande Ascia Doppia

- +6 CA: La furia dei tuoi attacchi è tale che guadagni un +2 al danno
- +12 CA: Le ferite che provochi sono cosi profonde che provochi sanguinamento. Il primo attacco del round se andato a segna causa 1d4 di danno extra da sanguinamento. Il danno non si applica il round successivo.
- +18 CA: Le asce nelle tue mani abbattono nemici cosi come abbattono degli arbusti. Puoi sacrificare 5 al Tiro per Colpire ma aumentare il bonus alla forza a x2 per le armi a 1 mano e a x3 per quelle a due. Il bonus non si cumula con usare armi a due mani, è alternativo.

Rompi Cranio

Randello, Mazza Leggera, Mazza Pesante, Morningstar, Martello Leggero, Flagello, Martello da guerra, Grosso randello, Flagello Pesante

- +6 CA: Sei diventato cosi abile che puoi controllare la forza dei tuo colpi,puoi fare danno non letale senza malus al colpire (altrimenti -4). Puoi scegliere di ridurre di 4 il Tiro per Colpire per aumentare il danno di 4
- +12 CA: I tuo colpi frastornano il nemico. Se anche solo un tuo attacco va a segno l'avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra (DC 10+CA) se fallisce subirà -2 Iniziativa ed -2 Difesa per la prossima azione
- +18 CA: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 -2d8 - 2d10)

Archi

Fionda, Arco Lungo, Arco Corto, Arco Lungo Composito, Arco Corto Composito

- +6 CA: aggiungi il valore di Agilità al danno, indipendentemente dal tipo di arco. Questo bonus non e' cumulabile ed e' alternativo al danno causato da Potenza per gli archi compositi.
- +12 CA: La tua maestria nell'utilizzo dell'arco in combattimento è tale che non subisci nessuna penalità nel lanciare frecce a nemici in mischia o con copertura pari o minore di leggera.
- +18 CA: scagli una freccia in piu'

L'aggiungere il bonus di Agilità al danno non si somma se si applica un danno da Potenza (in caso di archi compositi), devi scegliere che bonus applicare

Balestre

Balestra leggera, Balestra pesante, Balestra ad una mano, Balestra leggera a ripetizione, Balestra pesante a ripetizione

- +6 CA: guadagni l'abilità Ricarica rapida
- +12 CA: La tua maestria nell'utilizzo delle balestre in combattimento è tale che non subisci nessuna penalità nel lanciare frecce a nemici in mischia o con copertura pari o minore di leggera
- +18 CA: La tua Potenza della tua arma unita alla tua esperienza e precisione sono armi mortali. Puoi decidere di prendere la mira su un nemico per un round, se quel nemico è ancora colpibile nel turno successivo scagli la freccia che se colpisce il bersaglio farà il cinque volte il danno.

Armi doppie

Bastone, Grande Ascia Doppia, Flagello Doppio, Spada a due lame, Urgrosh

- +6 CA: La tua competenza nell'uso di queste armi ti rende estremamente versatile dandoti la possibilità a inizio del tuo turno di scegliere se essere difensivo o offensivo aumentando di 2 il Tiro per Colpire o la Difesa. Non costa azioni.
- +12 CA: La tua tecnica è imprevedibile per l'avversario puoi scegliere se avere un +1d6 di danno con tutti i tuoi attacchi o eseguire un attacco extra questo turno
- +18 CA: La tua maestria è tale che l'avversario vede 3 lame. Per ogni attacco con la mano primaria puoi eseguire due attacchi extra senza bonus di danno alcuno.

Armi da carceriere

Flagello, Flagello Pesante, Flagello Doppio, Frusta

- +6 CA: Nati come attrezzi da contadino e strumenti di lavoro nelle tue mani dispensano morte e sofferenza, guadagni +2 danno
- +12 CA: La tua capacità di infliggere dolore con le tue armi è terrificante. Dopo una tua azione di attacco se hai fatto un critico, tutti i nemici che ti possono vedere devono superare un Tiro Salvezza Arbitrio DC pari a 10+CA se falliscono subiscono -3 ai tiri per colpire per quel round.
- +18 CA: i tuoi colpi sono letali. L'EDX dell'arma, se presente, diminuisce di 1 (ad esempio su un flagello che è 8, su 1d8 diventa 7)

Palle rotanti

Flagello, Flagello Pesante, Catena chiodata, Frusta

- +6 CA: ignori il bonus di protezione dato dallo scudo.
- +12 CA: L'impatto dei tuo colpi è tale da frantumare le ossa. L'avversario deve fare un tiro salvezza su Tempra (DC 10+CA) su fallimento subisce -2 Agilità per 1 minuto. Una creatura non può essere influenzata da questo effetto più di due volte
- +18 CA: La velocità e forza dei tuo colpi è tale da distruggere le difese del nemico, l'avversario prende -5 alla Difesa contro di te

Armi aggraziate

Stocco, Scimitarra, Falcione
puoi decidere di usare l'Agilità per determinare il bonus al colpire ed al danno.

- +6 CA: puoi eseguire un critico, anche su creature normalmente immuni ai critici
- +12 CA: il EDX dell'arma, se presente, diminuisce di 1
- +18 CA: per ogni -1 al danno che prendi la tua iniziativa aumenta di 2, fino ad un massimo di 6

Armi della morte

Picca Leggera, Picca Pesante, Falce, Falcetto

- +6 CA: puoi eseguire un Colpo di Grazie con il costo di 1 Azione
- +12 CA: aumenti di un grado il dado di danno (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6...)
- +18 CA: aumenti di un grado il dado di danno (d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6...)

Armi da stordimento

Pugno nudo, Manganello, Guanto chiodato
+

- +6 CA: un avversario inconsapevole se colpito con queste armi (durante il round di sorpresa) deve dare un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al danno (del round causato da Armi da Stordimento) o rimanere stordito per 1d6 round
- +12 CA: raddoppi il tuo bonus di danno dato dalla Potenza
- +18 CA: la tua arma da stordimento fa 1d6 di danno in piu'

Lance

Alabarda, Tridente, Urgrosh, Lancia da fante, Naginata, Falcione in asta, Lancia, Brandistocco, Tridente

- +6 CA: puoi usarla anche contro avversari a distanza di mischia senza malus, perdi il bonus di controcarica mentre sei in mischia
- +12 CA: usata contro una carica fai il quadruplo del danno
- +18 CA: Se non sei in mischia con un avversario puoi usare la tecnica della Colpo Perforante (questa azione richiede tutto 3 Azioni) puoi caricare un avversario tra 6 e 18 metri: puoi sacrificare 1 punto CA e guadagnare 5 al danno (massimo 10 CA/50 danno) poi esegui un attacco solo col arma. Questo colpo ti porta in mischia con l'avversario e ti lascia scoperto per quel turno, hai un -4 alla Difesa

Armi letali

Pugnale, Machete

- +6 CA: contro avversari sorpresi aggiungi al danno il tuo CA

  +12 CA: la tua arma fa più danno. Guadagni una categoria di danno (d4 - d6 - d8..)

  +18 CA: guadagni EDX. Lo si applica solo facendo il danno massimo con il dado, se l'arma ha già un edx (perché con il bonus precedente è arrivata ad 1d8 di danno) questo diminuisce di 1

Aste

Giavellotto, Lancia da fante, Tridente, Alabarda

- +6 CA: in caso di critico puoi lasciare l'arma nel corpo dell'avversario, penalizzandolo con un -2 Agilità. L'arma quando rimossa fa il suo dado di danno (senza Potenza o bonus magici)
- +12 CA: raddoppi la gittata
- +18 CA: guadagni un +2 all'iniziativa

Spade

Spada Corta, Spada Lunga, Spadone a due mani, Spada bastarda, Spada a due lame, Katana

- +6 CA: La tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +1 a danno, Tiro per Colpire e Difesa
- +12 CA: La tua abilità con la spada ora ti permette di disarmare l'avversario. Questa abilità consuma una azione e l'avversario deve superare un Tiro Salvezza su Agilità (DC 10+CA) per evitare di essere disarmato. Valgono le considerazioni di Disarmare
- +18 CA: Hai raggiunto l'apice della maestria con la spada i tuo colpi sono precisi e difficili da prevedere ottieni +5 a danno, Tiro per Colpire e Difesa, oltretutto hai rimosso ogni movimento superfluo dalla tua tecnica

Scudi

Leggeri, Medi, Pesanti

sei un maestro nell'uso degli scudi, anche come arma.

Puoi usare lo scudo come arma, uno scudo piccolo fa 1d4 di danno (B/S), uno scudo medio fa 1d6 di danno (B/S), uno scudo pesante fa 1d8 di danno (B/S).

Attaccare con lo scudo e con l'arma è considerato attacco a due mani.

- +1 CA: sei competente in tutte le tipologie di scudo
- +2 CA: il bonus di Difesa aumenta di 1 e ogni 4 volte che prendi la competenza
- +3 CA: la penalità CM diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza
- +4 CA: la penalità CA diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza
- +5 CA: aumenta di 1 la categoria di danno dello scudo (1d4 - 1d6 - 1d8 - 1d10 - 2d6 - 2d8) ed ogni 6 punti ulteriori (5,11,17..)
- +12 CA: Abituato a prevedere e parare gli attacchi nemici ora riesci a difendere anche gli alleati adiacenti a te, ogni alleato adiacente a te ha un +2 Difesa. Se desideri puoi subire il danno di un attacco diretto ad un alleato entro 1 metro (al tuo fianco). Usare questa abiltià è una Reazione che non costa Azioni.

Bloccanti

Bolas, Net

- +6 CA: una creature avvolta dalla tua rete o bolas è intralciato e non può muoversi

Armi da tiro

Pugnale, Lancia corta da fante, Martello Leggero, Ascia ad una mano, Tridente

Hai accesso a due abilita':

Tiro Devastante: puoi lanciare una delle tue armi con tale forza da triplicarne il danno (arma e Potenza) ma la precisione ne risente -8 al colpire. Costa 2 Azioni.

Ventaglio di lame: Puoi scagliare le tue armi per un massimo di 6 alla volta lancia un solo Tiro per Colpire con una penalità di -6. Le tue armi colpiscono a caso (scelti dal Narratore) chiunque sia intorno a te nel raggio della tua portata di tiro. Ricordati di raccogliere tutte le armi dopo averle lanciate. Costa 3 Azioni.

- +6 CA: Se diventato estremamente preciso nel lancio della tua arma hai un +2 al colpire e un +1 ai danni
- +12 CA: La tua abilità ti permette di non avere tempi morti dopo il lancio di un arma puoi istantaneamente estrarne un altra senza consumare azioni.
- +18 CA: raddoppi la Gittata dell'arma

Pugno nudo

pugni/calci

- +1 CA:tuoi pugni fanno danno letale (1d4) e diventano Versatili

Pugno Nudo: Ogni volta che prendi questa competenza il danno aumenta seguendo questa progressione: 1d6 (presa la lista 2 volte), 1d8 (5), 2d6 (7), 2d8 (9), 2d10 (11), 3d6 (13), 3d8 (15), 3d10 (17), 4d6 (19), 4d8 (21)...

Il giocatore puo' anche decidere di fare danno non letale non incorrendo in alcuna penalita', al danno puo' applicare a proprio piacere il valore di Potenza o Agilita'.

Armi Semplici

Pugnale, Mazza Leggera, Randello, Morningstar, Lancia corta da fante, Bastone, Balestra (Leggera), Giavellotto

Questa suddivisione è sceglibile anche da chi ha Competenza Armi a zero

Abilita'

> Il martirio è l'unica maniera per un uomo di diventare famoso se non ha abilità (George Bernard Shaw, The Devil's Disciple)

Le Abilità sono capacità peculiari, frutto di allenamento o doti particolari. Le abilità si ottengono più raramente ed hanno sempre un effetto pratico.

Al primo livello si prendono due Abilità. Ogni 2 livelli (e quindi al 3, 5, 7, 9...) si prende un'altra Abilità che può essere la stessa già presa oppure una nuova Abilità appresa durante le avventure.

E' possibile che siano indicati dei Prerequisiti sotto il nume dell'Abilità, in questo caso vanno rispettati per prendere l'Abilità in questione.

Eventuali prerequisiti successivi vengono indicati volta per volta.

Non prendete le Abilità in base al potere, forza, combinazione che hanno ma perché il linea con la storia del personaggio. Scegliere un accozzaglia di abilità solo perché forti non rende un personaggio forte ma sbilanciato, non fate il powerplayer ad ogni costo.

Le Abilità devono essere prese in base al percorso evolutivo del personaggio, in base a quanto vissuto ed appreso durante le avventure.

è possibile cambiare una Abilità scelta, rispettando comunque i requisiti, al 5, 7, 11 e 17 livello, purché ci sia una giustificazione e si sia in accodo con il Narratore.

Animalia

Prerequisiti: Essenza Trasformazione, Competenza Magica 2.

Si acquisisce la capacità di trasformarsi in un animale. Costo 2 Azioni

La **prima volta** che si prende questa Abilità ci si può trasformare in animali non magici di taglia piccola o media, per 10 minuti per punteggio in Competenza Magica. Ci si può trasformare 1 sola volta al giorno.

La **seconda volta**, Competenza Magica 6, che si prende questa abilità si acquisisce la capacità di trasformarsi in animali minuscoli o grandi e ci si può trasformare due volte in più al giorno.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Magica 10, si acquisisce la capacità di trasformarsi in animali di taglia minuta o enorme e ci si può trasformare altre tre volte al giorno. Il tempo minimo di trasformazione giornaliera è di 16 ore

La **quarta volta**, Competenza Magica 16, si acquisisce di trasformarsi in animali di taglia piccolissima o mastodontica ed anche magici (sempre nel limite della taglia). Il tempo minimo di trasformazione è di 24 ore al giorno, e può trasformarsi quante volte vuole al giorno.

Armatura del Devoto

Requisito: Tratti in comune 1 (somma dei tratti in comune con il Patrono)

Il costante allenamento con la tua armatura ti permette di indossare armature leggere senza rischio di sbagliare il lancio di Essenze.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, Tratti in comune 6, puoi lanciare Essenze senza rischio di fallire con armature medie.

La **quarta volta** che si prende l'abilita, Tratti in comune con il Patrono 10, puoi portare Armature Pesanti senza penalità.

Arciere a cavallo

Il malus di tirare frecce da cavallo diminuisce di 2 ogni volta che prendi questa Abilità.

Le penalità standard sono -4 e -6 a seconda che si trotti (movimento x2) o galoppi (movimento x3)

Arma Focalizzata

ottieni un +1 a Iniziativa e Tiro per Colpire quando usi un arma specifica di cui hai competenza.

Attacco turbinante

Requisito: Competenza Armi 12

Usando 3 Azioni puoi eseguire un singolo attacco (con un malus di 5 al Tiro per Colpire) contro tutti gli avversari in mischia attorno a te.

Cecchino

Requisito: Competenza Armi 3

La penalità per i tiri oltre il primo incremento di range diminuisce di 1d6.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, la penalità per i tiri fino al secondo incremento di range diminuisce di 2d6.

La **terza volta** che prendi questa abilità sei in grado di estendere ancora di più il tuo tiro e portarlo ad un quarto incremento con un -1d6 di penalità al colpire. Tirare nei primi due incrementi non ha penalità.

Colpi poderosi

Requisito: Competenza Armi 1

Il tuo stile enfatizza colpi poderosi.

Guadagni un +1 al danno con una lista di arma.

Colpo furtivo (Attacco alle spalle)

Requisito: Competenza Armi 3

Ogni qual volta l'avversario viene attaccato in mischia di sorpresa, per ogni volta che hai preso questa Abilità (prerequisito Competenza Armi +2 rispetto alla volta precedente) il danno aumenta di +2d6.

Colpo Indebolente

Requisito: Colpo furtivo 6d6, Competenza Armi 12

Colpo Indebolente è una forma avanzata di colpo furtivo. Ogni colpo Indebolente abbassa o Potenza o Agilità (scelta giocatore) di 1 punto.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Riflessi con DC 10 + 1/2CA + Potenza/Agilità (a seconda dell'indebolimento scelto)

Colpo Mortale

Requisito: Competenza Armi 5

Esegui il Tiro per Colpire come sempre, ma ne dimezzi il risultato ottenuto. Se colpisci il danno causato dall'attacco viene raddoppiato ad esclusione dei bonus magici. Colpo mortale è una Azione Immediata da dichiararsi prima che il Narratore ti informi se si è colpito o meno.

Colpo Paralizzante

Requisito: Colpo Indebolente, Colpo furtivo 8d6, Competenza Armi 18

Il target dopo che è stato studiato per 10 round con il prossimo tuo colpo andato a segno in mischia, entro 10 round dal termine studio, deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al doppio del danno inflitto o rimanere paralizzato per 3d6 round

Combattere alla Cieca

è la capacità di attaccare gli avversari che non sono chiaramente percepibili.

Requisito: Consapevolezza 2

Un avversario con copertura leggera non ottiene bonus alla Difesa, con copertura media ha un +2 alla Difesa, con copertura totale ha un +4 alla Difesa.

Un attaccante invisibile, non ottiene alcun vantaggio al colpire il personaggio in mischia. I bonus dell'attaccante Invisibile si applicano lo stesso solo per gli attacchi da distanza.

Non c'è bisogno di effettuare prove di Acrobatica per muoversi a piena velocità mentre si è Accecati.

La **seconda volta** che prendi Abilità (Consapevolezza a 10), gli attacchi in mischia riducono di ulteriore due il bonus alla Difesa.

Combattimento con due armi

Requisito: Agilità 2, Potenza 2 , Competenza Armi 2

La **prima volta** che prendi questa abilità puoi eseguire un attacco con l'arma secondaria, che deve essere leggera, e non applichi il danno dato dalla Potenza. Entrambi i tiri per colpire hanno un -2.

Requisito Agilità 3, Competenza Armi 12

La **seconda volta** che prendi questa abilità puoi fare con l'arma secondaria leggera fino a 2 attacchi e non applichi il danno dato dalla Potenza. Non hai penalità al Tiro per Colpire.

Creare Oggetti Magici

Requisito: Competenza Magica 6

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere una Essenza fino al Livello di Potere 13 in un oggetto magico. Se infonde più Essenze deve possederle e la somma non può essere superiore a 26.

Creare Oggetti Magici Superiori

Requisito: Creare Oggetti Magici, Competenza Magica 12

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'Essenza fino al Livello di Potere 21 in un oggetto magico. Se infonde più Essenze deve possederle e la somma non può essere superiore a 42.

Creare Oggetti Magici Meravigliosi

Requisito: Creare Oggetti Magici Superiori, Competenza Magica 16

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'Essenza fino al Livello di Potere 29 in un oggetto magico. Se infonde più Essenze deve possederle e la somma non può essere superiore a 56

Decifrare scritti magici

Requisito: Competenza Magica 1

Saper leggere le scritte magiche. Puoi leggere una pergamena contenente la descrizione di una Essenza con un bonus di +5

Difendere Cavalcatura

Ogni qual volta la cavalcatura viene colpita, puoi effettuare una prova di cavalcare per negare il colpo. La tua prova di Sopravvivenza deve essere maggiore del Tiro per colpire dell'avversario

L'Abilità è utilizzabile solo una volta per round, per un solo attacco, costa 1 Azione.

Distillare pozioni

Requisito: Competenza Magica 1

Competenza nel distillare pozioni.

Acquisti un bonus di +4 su Conoscenze Erboristeria (Cultura)

Doppia porzione

Requisito: Combattimento con due armi, Competenza Armi 4

il costante allenamento con due armi ti permette di applicare il bonus al danno dovuto alla Potenza in maniera piena anche all'arma secondaria.

Energia Psichica

Requisito: Potenza 1, Volontà 2, Competenza Armi 1, Competenza Magia 1

Dopo anni di allenamento, meditazione e ritiri a Nanda Parbat sei in grado di raccogliere la tua Energia Chi.

Ogni giorno dopo almeno 6 ore di riposo e 2 ore di meditazione/allenamento riempi il tuo corpo di energia Chi pari a (CA+CM)/2+Volonta'/2

Colpo Psichico

Requisito: Energia Psichica, Agilità 2

Costo 1 Azione di Attacco, Tiro per Colpire di contatto, e fare 1d6 di danno per punto Chi speso. Non puoi usare un numero di punti Psichici superiore alla Volonta'

Raggio Psichico

Requisito: Colpo Psichico, Volontà 3, Competenza Armi 5

Puoi effettuare un attacco a distanza entro 9 metri usando l'Energia Psichica. Il colpo, Tiro per Colpire a tocco, causa 1d6 di danno per punto Psichico speso. E' possibile usare uno o più punti Psichici per aumentare la distanza ogni volta di 9 metri. Non puoi usare un numero di punti Chi superiore alla Volontà. Costo 1 Azione.

Essenza Psichica

Requisito Energia Psichica, Volontà 3, Competenza Armi 8, Competenza Magia 3

Puoi usare la tua Energia Psichica per eseguire prestazioni oltre l'umano.

Sei in grado di simulare le Essenze di Cura e Movimento (Spostare e Concetto solo se stesso) e Alterazione (solo se stesso) usando l'energia Psichica. Costo 2 Azioni

Punti Chi consumati	Livello di Potere ottenuto
1	11
2	13
3	16
5	19
8	22
13	25

La durata di Alterazione e Movimento è 1 round. E' possibile fare durare 10 round in piu per ogni punto Psichico speso.

Non è possibile usare le Essenze con Competenza Magica per 1 ora dopo aver usato Essenza Psichica.

Eludere

Requisito: Agilità 2, Competenza Armi 4

Il costante allenamento ad evitare essenze e trappole ti permette di annullare il danno nel caso ci sia un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare, ed il TS ti riesca.

La **seconda volta** che si prende: Requisito Agilità 3, Competenza Armi 7

Il costante allenamento ad evitare essenze e trappole ti permette, nel caso il Tiro Salvezza su Riflessi permetta di dimezzare, di annullare totalmente il danno e se fallisci il Tiro Salvezza su Riflessi di dimezzare il danno.

Esperto

Prerequisito: Caratteristica collegata almeno a 1

sei un esperto in un argomento. Ogni qual volta prendi questa abilità guadagni un +1 alle prove su una competenza a tua scelta.

Animaletto / Famiglio

Guadagni un animale naturale. Questo animaletto ha al massimo un numero di dadi vita pari alla tua Volontà. Puoi insegnare azioni di base al tuo animale e fargli fare dei compiti semplici.

Requisito: Competenza Magica 1, se prendi due volte questa Abilità guadagni un Famiglio (vedi argomento specifico).

Fare Infuriare

Le tue abilità dialettiche sono incredibili

Prerequisito: Competenza Armi 2 e Magnetismo 3

Impieghi 2 Azioni ad infamare ed inveire contro un avversario. Il target deve fare un Tiro Salvezza Arbitrio a DC 10+1/2CA + Magnetismo oppure perdere il bonus di Agilità (al Tiro per Colpire e Difesa) per quel round ed il successivo.

L'avversario può non comprendere la tua lingua ma deve avere Intelletto maggiore di -2.

Ferocia

Prerequisito; Competenza Armi 1

La tua rabbia è tale da sconfiggere, temporaneamente, la morte.

Finta Morte

Sei in grado di simulare la morte, rallentando il cuore.

Come Reazione sei in grado di cadere a terra (stramazzare!) morto. Solo una prova di Sopravvivenza (Cura) DC 20 può rivelare che sei vivo.

L'effetto dura al massimo 2 minuti. La capacità non è ripetibile in intervalli inferiori ai 10 minuti.

Flagello Danzante

Requisito: Competenza Armi 1

quando usi il tuo Flagello hai un bonus di +1 alla Difesa e +1 iniziativa.

Forgiato nella furia

Requisito: Competenza Armi 5

Quando effettui un critico, ovvero hai tirato almeno 2 volte 6, si considera che tu abbia tirato un 6 in più per il conteggio totale del numero di critici

Freccia chiamata, freccia consegnata

Requisito: Competenza Armi 2

puoi tirare 2 frecce, una volta al giorno, come azione immediata.

Furia

Requisito: Competenza Armi 1

il tuo stile di combattimento è rappresentato dalla cieca furia omicida. Aggiungi +1d6 al danno ad ogni Tiro per Colpire che fai ed i tuoi avversare guadagnano +1d6 al colpire verso di te.

Giocoliere

Requisito: Agilità 2

hai un talento naturale per maneggiare gli oggetti.

Qualsiasi prova di Atletica che coinvolga il maneggiare oggetti o l'equilibrio ha un +2 di Bonus.

Puoi lanciare un secondo pugnale come azione immediata all'azione di attacco di lancio pugnale con un -3 al Tiro per Colpire. Un eventuale terzo pugnale lanciato ha il normale malus di -5 (e -10.. e così via).

Guerriero dell'Essenza

Non segui solo la via della magie e neanche quella della spada, il tuo stile fonde entrambi in un fendente di pura magia

La **prima volta** che prendi questa abilità, Competenza Armi 2, Competenza Magia 2: sei in grado di scaricare un incantesimo a distanza Tocco con la tua arma. Effettui un Tiro per Colpire normale (CA+Potenza+...) e se colpisci oltre al danno dell'attacco scarichi anche l'Essenza. L'Azione di Attacco è compresa nelle 2 Azioni usate per lanciare l'Essenza.

La **seconda volta** che prendi questa abilità Competenza Armi 6, Competenza Magia 3: sei in grado di attaccare con l'arma e poi riattaccare scaricando l'Essenza con l'arma. Consumi 3 Azioni, fai un attacco, un altro attacco (con penalità per attacchi multipli) dove scarichi l'Essenza.

Ho detto CADI!

Requisito: Competenza Armi 4

Se colpisci 3 volte consecutivamente (fino a 3 round distinti ma consecutivi) un avversario questo deve fare una Tiro Salvezza su Tempra DC 10+1/2CA + Potenza o cadere prono.

Incantare in Combattimento

Ogni volta che prendi questa Abilità il bonus alla prova di concentrazione aumenta di 4.

Incantatore Prudente

La prima volta che prendi questa abilità il malus alla Difesa mentre lanci una Essenza sotto minaccia diminuisce di 2 (da -4 a -2).

La **seconda volta** che prendi questa abilità, CA minimo 3, il malus alla Difesa diminuisce di 1.

La **terza volta** che prendi questa abilità, CA minimo 6, il malus alla Difesa diventa 0.

In ogni caso se si viene colpito bisogna fare la prova di concentrazione.

Immunità ai veleni

Il corpo si abitua ai veleni, il personaggio guadagna un +2 TS.

La seconda volta che prendi l'Abilità divieni immune ai veleni naturali. Non riesci più ad ubriacarti normalmente.

La terza volta divieni immune ai veleni magici, e non ti puoi più ubriacare o subire gli effetti di fumi tossici (ma puoi sempre soffocare).

Imposizione delle mani (energia negativa o positiva a seconda dei tratti)

Requisito: Competenza Magica 3, Tratti 3

Se i tuoi tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia positiva (cura), se sono in comune con un Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa. Usabile un numero di volte pari al valore di Volontà. Effetto 1d6+Volonta'

La **seconda volta**, requisito Competenza Magica 6, che prendi questa Abilità aumenti di 2d6 l'effetto e di 1 volte l'uso.

La **terza volta**, requisito Competenza Magica 12, che prendi questa Abilità aumenti di 3d6 l'effetto e di 1 volte l'uso.

La **quarta volta**, requisito Competenza Magica 18: che prendi questa Abilità aumenti di 4d6 l'effetto e di 1 volte l'uso.

L'energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) e si applica solo a tocco. Usa 2 Azioni

Incanalare energia (energia negativa o positiva a seconda dei tratti)

Competenza Magica 1, Tratti 3

sei in grado di incanalare l'energia magica.

Se i tuoi tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia positiva (cura), se sono in comune con un Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa. Usabile un numero di volte pari punteggio di Volontà. Effetto 1d6+Volontà. Influenzi 1 creatura.

La **seconda volta**, Competenza Magica 6, che prendi questa Abilità aumenti di 2d6 l'effetto e di 1 volta l'uso. Influenzi fino a 2 creature.

La **terza volta**, Competenza Magica 12, che prendi questa Abilità aumenti di 3d6 l'effetto e di 1 volta l'uso. Influenzi fino a 4 creature.

La **quarta volta**. Competenza Magica 18, che prendi questa Abilità aumenti di 4d6 l'effetto e di 1 volta l'uso. Influenzi fino a 6 creature.

L'energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) ed influenza una o più creature entro un metro da te. Usa 2 azioni.

Incanalare energia a distanza

Requisito: Incanalare energia

puoi lanciare l'energia fino a 9 metri, influenza un raggio di 3 metri. Usa 2 azioni.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità l'energia arriva fino a 18 metri.

La **terza volta** che prendi questa Abilità il l'energia arriva fino a 50 metri.

Incanalare energia concentrata

Requisito: Incanalare energia

puoi lanciare l'energia fino a distanza 18 metri. Singolo obiettivo. Usa 2 azioni.

Ogni volta che prendi questa competenza aggiungi un obiettivo entro i 18 metri sul quale dividere a piacimento i dadi disponibili dell'incanalare energia.

L'abilità non è cumulabile con "Incanalare energia a distanza".

Iniziativa migliorata

Aumenti l'iniziativa di +1. L'Abilità può essere presa più volte ed il bonus si cumula.

Kensai

per ogni -5 al Tiro per Colpire guadagni un +10 all'Iniziativa. Il bonus deve essere usato entro la fine del round successivo. La dichiarazione va eseguita ogni round che si intende usare al momento del controllo delle iniziative.

La mia morte la tua morte

Per ogni singolo avversario di combattimento puoi fare che il primo colpo a segno dello scontro causi un danno aggiuntivo pari al doppio di Competenza Armi. L'avversario guadagna un bonus al Tiro per Colpire ed al danno pari al valore della tua Competenza Armi e attacca prima di te quando dichiari di usare questa Abilità.

La mia Testa è più Dura

Requisiti: Competenza Armi 1

la tua Arma Rompi Cranio fa +2 danni

Lo scudo è mio amico

Requisiti: Competenza Armi 1

La penalità alla Competenza Magica diminuisce di 1

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 3, la penalità al CA diminusce di 1, la penalità CM diminuisce ulteriormente 2

La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 5, la penalità al CA diminuisce di 3, la penalità CM diminuisce di ulteriormente 2.

Magie efficaci

Requisiti: Competenza Magica 5

Le tue magie sono straordinariamente efficaci.

Scegli una Essenza, i DC per resistere alle magie di questa Essenza aumentano di 1. L'Abilità può essere presa più volte (ogni volta è richiesto +5 in CM rispetto alla volta precedente) ed il bonus si somma o si applica ad altra Essenza.

Montagna umana

Forse una volta eri gracile e debole, adesso sei una montagna di muscoli.

Quando prendi questa Abilità aumenti di 1 i punti ferita presi per livello.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità aumenti di 1 i punti ferita presi per livello.

La **terza volta** che prendi questa Abilità aumenti il dado per tirare i punti ferita (da d4 a d6). I bonus sono cumulativi e retroattivi ai livelli precedenti, tranne che l'aumento di dado vita.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità aumenti di una taglia.

Occhio Clinico

Requisiti: Competenza Armi 2

sei in grado di fare critici a creature normalmente immuni ai critici.

Opportunista

Requisiti: Competenza Armi 2

puoi tentare di colpire un avversario (un attacco di opportunita') che esce da un area che tu minacci. L'abilità è usabile una volta per round come Reazione a costo 0 Azioni.

Passo sicuro

la capacità di non essere rallentati in un ambiente ostile. E' necessario dichiarare su quale ambiente si prende l'abilità. In questi ambienti il terreno non è difficile per te.

Ambiente	Ambiente
Acquatico (sopra e sotto la superficie dell'acqua)	Giungla
Foresta (conifere e decidue)	Pianura
Deserto (terre brulle e deserto sabbioso)	Montagna (compreso colline)
Freddo (ghiacciai, ghiaccio, neve e tundra)	Palude
Sotterraneo (caverne, dungeon)	Urbano (edifici, strade, fogle)

Ogni qual volta si prende nuovamente questa abilità si sceglie un ambiente diverso e si somma al precedente.

Passo tattico

Requisiti: Competenza Armi 3

Guadagni una Azione di Movimento per round. L'Abilità può essere presa massimo 1 volta. Questa Azione può essere fatta solo nel tuo round e costa 0 Azione eseguirla.

Percettivo

La tua Consapevolezza e attenzione ai particolari è sopra la media. Prendi un bonus di +2 alla prove di Consapevolezza. L'Abilità puo' essere presa più volte, il bonus oltre la prima volta diventa +1.

Persona veramente malvagia

Requisiti: Competenza Armi 1

Due volte al giorno aggiungi il tuo valore di CA al colpire ed al danno, in mischia ad un avversario che vedi. L'Abilità può essere dichiarata, come Reazione a costa 1 Azione, dopo il Tiro per Colpire ma prima che il Narratore dica se il colpo è andato a segno o meno.

Più sono grossi più fanno rumore quando cadono

Requisiti: Competenza Armi 1

Quando attacchi una creatura di almeno 2 taglie più grosse di te fai +1 danno aggiuntivo ogni 2 punti CA. Se è solo una taglia superiore aggiungi 1 danno in più ogni 3 punti CA.

Proseguire

La **prima volta** che prendi questa abilità requisiti: Competenza Armi 1

Se uccidi l'avversario con il tuo ultimo colpo, in mischia, puoi effettuare una reazione di attacco con 3d6 + Competenza Armi + Potenza + Abilità (senza contare bonus dovuti alla magia dell'arma) ed attaccare l'avversario successivo entro 1.5m con un -2 al colpire -1 al danno, se uccidi questa creature con un colpo non puoi effettuare altri attacchi ad altre creature.

La **seconda volta** che prendi questa abilità Requisiti: Proseguire, Competenza Armi 6

Se uccidi la creatura con il tuo ultimo colpo, in mischia, puoi effettuare una reazione di attacco con l'arma senza contare bonus dovuti alla magia dell'arma e attaccare la creatura successiva in distanza di 1 metro con un -2 al colpire -1 al danno, se la uccidi puoi proseguire con la reazione di attacco (e ti sposti entro 2 metri) con la creature successiva e così via, ogni volta hai un -2 al colpire ed un -1 al danno cumulativo.

Questa abilità permette di usare più reazioni per round.

Questo è il mio pugnale

Requisiti: Competenza Armi 1

Ogni qual volta fai un critico con il tuo pugnale sommi la tua CA al danno. L'Abilità è usabile 1 volta per avversario nelle 24 ore e si applica automaticamente al primo critico effettuato.

Questa è la mia arma!

Requisiti: Competenza Armi 1

Ogni volta che colpisci il medesimo avversario fai un danno aggiuntivo (Max +1 per round di combattimento, anche se lo colpisci più nel round). Fino ad un massimo +5. La prima volta che non colpisci nel round l'avversario il bonus torna a +0.

Radici magiche

Requisiti: Competenza Magica 1

finché sei influenzato da una Essenza, utilizzando una azione la tua arma guadagna un +1 al colpire/danno e si considera un'arma +1. Per ogni Essenza che ti influenza nel round, oltre la prima (non da oggetti magici) il bonus aumenta di +1/+1, max +3/+3

Rappresaglia

Vedere i tuoi amici feriti ti riempie di rabbia. Quanto un compagno (o te stesso) scende sotto meta" dei punti ferita guadagni un +1 a Difesa e Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. La durata massima dell'effetto e' 1 minuto (10 round) a giorno e deve essere consecutiva. Il giocatore sceglie se attivare o meno l'abilita'. Puoi prendere questa Abilità fino a 3 volte, ogni volta il bonus massimo sale di 1.

Resistenza della pietra

Nel tempo hai allenato la tua Potenza a reggere gli urti, trasformazioni, veleni e quant'altro volesse modificare il tuo corpo. Ogni qual volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 al Tiro Salvezza su Tempra. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la seconda, +1 la terza ed ultima volta possibile

Rilevare il Magico

Competenza Magica 1

Se lo puoi vedere sai anche se è magico. Costa una Azione attivare la vista magica

Ricarica rapida (Balestra)

Agilità 2, Tiro preciso

come tiro rapido, solo per balestre

Riflessi fulminei

Nel tempo hai allenato i tuoi riflessi a schivare e prevedere qualsiasi ostacolo. Ogni qual volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Riflessi. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la seconda, +1 la terza ed ultima volta possibile.

Schivare trappole

prova di Agilità superiore a DC trappola

La **prima volta** che prendi l'abilità requisiti Agilità 3

Se la prova ha successo dimezzi il danno della trappola. La prova è attiva ovvero il personaggio non deve essere bloccato.

La **seconda volta** che prendi l'abilità requisiti Schivare trappole, Competenza Armi 5

Se la prova di schivare trappole riesce puoi farne un altro per evitare completamente il danno. Se la prova di schivare trappole fallisce puoi comunque tentare un'altra volta.

è anche possibile usare questa Abilità per evitare Attacco furtivo (check Agilità superiore a Tiro colpire avversario)

Schivata prodigiosa

come Reazione ad una Azione di attacco puoi aggiungere +2 alla tua Difesa. Puoi applicare il bonus dopo il Tiro per Colpire dell'avversario ma prima di sapere se ti ha colpito o meno.

Seconda pelle

Requisito: Competenza Armi 1

Il costante allenamento con la tua armatura ti permette di indossarle senza grosse penalità.

Il malus alle prove di Agilità diminuisce di 1.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 6, il malus alle prove di Agilità diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalità al movimento diminuisce di 1.

Puoi dormire in armature medie senza essere affaticato la mattina.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, Competenza Armi 11, il malus alle prove di Agilità diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalità al movimento diminuisce di un ulteriore 1.

Puoi dormire in armature pesanti senza essere affaticato la mattina.

Segugio

Requisito: Intelletto 1, Volontà 1, CA 1

Hai un talento naturale per seguire le persone

Con due Azioni ti focalizzi su un target che puoi vedere e finché lo vedi rimani focalizzato. Tutte le tue Azioni che coinvolgono quel target hanno un +1 di bonus. Rimanere focalizzato costa 1 Azione per round.

La **seconda** volta che prendi questa abilità, Competenza Armi 6, il bonus sale a +2.

La **terza** volta che prendi questa abilità, Competenza Armi 12, il bonus sale a +3.

Il bonus può essere usato al TC, TS causati dall'avversatio, prove di competenza.. ma non al danno.

Senso Trappola

Requisiti: Intelletto 2, Agilità 3

hai un senso innato per trovare le trappole. Ti viene concesso una prova di consapevolezza (reazione) nel passare entro 1 metro da una trappola (che farà il Narratore) .

La **seconda volta** che prendi l'Abilità il raggio aumenta fino a 3 metri e prendi un +2 alla prova. La **terza volta** che prendi l'Abilità il raggio aumenta a 9 metri.

Senza Traccia

Requisiti: Passo sicuro

la capacità di non lasciare impronte nell'ambiente scelto. Ogni volta che prendi questa Abilità puoi scegliere un ambiente diverso (vedi Abilità Passo Sicuro) di cui hai competenza. La prova di sopravvivenza per inseguirti ha una difficoltà aumentata di 10.

Stai giu'!

Quando esegui un critico su un avversario la forza del tuo colpo è tale da metterlo prono. L'avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra DC 10+1/2CA+Potenza o cadere prono. L'Abilità funziona su creature di taglia pari o inferiore a quella del personaggio.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità puoi influenzare anche creature di una taglia superiore.

La **terza volta** che prendi l'Abilità puoi influenzare anche creature di due taglie superiori.

Tiro preciso

Requisiti: Agilità 3, Competenza Armi 1

guadagni un +1 colpire e +1 al danno per i tiri, con armi da tiro o archi, entro 9 metri.

Tiro rapido

Requisiti: Agilità 3, Tiro Preciso, Competenza Armi 2

Puoi effettuare un tiro in più con Arco o Pugnale lanciato. Ogni proiettile lanciato nel round prende un -4 al Tiro per Colpire. Per poter usufruire dell'attacco in più devi usare l'Azione di attacco multiplo.

Toccata e fuga

Prendendo -5 al Tiro per Colpire all'Azione di Attacco, puoi effettuare un'Azione di 1 movimento in più (oltre le 3 Azioni standard).

Tocco pietoso

Requisiti: Patrono buono, Imposizione delle mani, Competenza Magica 3

Il tuo tocco lenisce non solo le ferite ma anche le sofferenze e dolori. Ogni qual volta usi l'Abilità Imposizione delle mani puoi aggiungere anche questa Abilità come Azione Immediata.

Usando l'Imposizione delle mani puoi, rinunciando ad un numero di d6 curativi indicati, rimuovere le seguenti afflizioni.

2d6 Tratti in comune 3

Affaticato: il soggetto non è più affaticato

Scosso: il soggetto non è più scosso.

Infermo: il soggetto non è più infermo.

Frastornato: il soggetto non è più frastornato

3d6 Tratti in comune 6

Malato: funziona come l'Essenza di Cura, fatto da un incantatore di pari livello.

Stordito: il soggetto non è più stordito

Confuso: il soggetto non è più confuso

Nauseato: il soggetto non è più nauseato

4d6 Tratti in comune 9

Maledetto: funziona come Essenza di Protezione rimuovere maledizione, usando il livello del incantatore come livello.

Impaurito: il soggetto non è più impaurito

Avvelenato: funziona come Essenza di Cura rimuovi la condizione di avvelenato usando il livello del incantatore come livello di potere.

Ristorativo: il soggetto recupera 1d4 punti in una caratteristica

5d6 Tratti in comune 11

Rigenerante: il tocco dell'incantatore può fare rigenerare arti tagliati, se il soggetto è ancora vivo.

Accecato: il soggetto non è più cieco

Sordo: il soggetto non è più sordo

Paralizzato: il soggetto non è più paralizzato

Pietrificato: come Essenza di Trasformazione pietra in carne. Il soggetto non è più pietrificato

Vampiro

Requisiti: Odore del sangue

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, curarti di 1d6 impiegando un 2 azioni

Volontà Ferrea

Nel tempo hai allenato la tua volontà per resistere a qualsiasi debolezza e paura. Ogni qual volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Arbitrio. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la seconda, +1 la terza ed ultima volta possibile

Famiglio

> Abbiamo imparato a volare come gli uccelli, a nuotare come i pesci, tuttavia non abbiamo imparato l'arte di vivere come fratelli. (Martin Luther King)

I famigli sono animali scelti dal personaggio, tramite l'Abilità Famiglio, perché gli siano d'aiuto nelle avventure e per compagnia. Un famiglio ha un legame speciale con il suo padrone.

Un famiglio è un normale animale che mantiene aspetto, Dadi Vita, Competenza Armi, bonus ai Tiri Salvezza Base, Abilità e Talenti del normale animale che era, ma viene trattato come creatura magico al fine di determinare qualsiasi effetto che dipenda dal suo tipo.

Solo un normale animale, non modificato, può diventare un famiglio.

Un famiglio conferisce delle Capacità Speciali al suo padrone, come indicato nella tabella sotto. Queste Capacità Speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglio sono entro 100 m l'uno dall'altro.

Se un famiglio viene congedato, perso oppure muore, può essere sostituito una settimana dopo con uno speciale rituale che costa 2 punti di Potenza temporanea del personaggio. Per completare il rituale occorrono 8 ore.

Famiglio	**Capacità speciale**
Lucertola / Capra	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Sopravvivenza
Corvo	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Faccia Tosta
Donnola / Volpe	Il padrone guadagna bonus +1 al Tiro Salvezza su Riflessi
Falco	Il padrone guadagna bonus +2 su Consapevolezza sulla vista
Gatto	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Criminalita'
Gufo	Il padrone guadagna bonus +2 su Consapevolezza sulla vista
Lontra / Ornitorinco	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Resistenza
Pipistrello / Scoiattolo Volante	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Acrobatica
Riccio	Il padrone guadagna bonus +1 al Tiro Salvezza su Volonta'
Scimmia	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Criminalita'
Topo	Il padrone guadagna bonus +1 al Tiro Salvezza su Tempra

Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie del famiglio, apportando i seguenti cambiamenti.

Dadi Vita: Ai fini degli effetti legati al numero dei Dadi Vita, utilizzare il punteggio di CM del personaggio del padrone o il normale totale di DV del famiglio, quale dei due sia più alto.

Attacchi: Utilizzare la CA del padrone. Utilizzare il modificatore di Agilità o Potenza del famiglio, quale dei due sia più alto, per calcolare il bonus di attacco in mischia del famiglio con gli Attacchi Naturali. Il danno è uguale a quello di una normale creatura della specie del famiglio.

Difesa: il famiglio ha una Difesa pari a quello dell'animale standard piu' bonus dovuto alla CM del padrone. Vedi tabella sotto.

Tiro Salvezza: Per ogni Tiro Salvezza, utilizzare i bonus al Tiro Salvezza Base del famiglio (Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0) o quelli del padrone quali siano i migliori. Il famiglio applica i suoi valori di caratteristica ai Tiri Salvezza, e non condivide nessuno dei bonus che il suo padrone potrebbe ricevere ai propri Tiri Salvezza.

Descrizione delle Capacità del Famiglio

Tutti i famigli possiedono Capacità Speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda dei livelli combinati del padrone nelle classi che concedono i famigli, come indicato nella tabella seguente. Le capacità elencate nella tabella sono cumulative.

CM del Padrone	Mod. Difesa Fam.	Intelletto Fam.	Speciale
1-2	+1	-2	Allerta, Condividere Essenza, Eludere Migliorato, Legame Empatico
3-4	+2	-1	Trasmettere Essenza a contatto
5-6	+3	0	Parlare con il Padrone
7-8	+4	0	Parlare con gli Animali della Sua Specie
9-10	+5	1	Vedere attraverso Famiglio
11-12	+6	1	-
13-14	+7	2	-
15-16	+8	2	-
17-18	+9	3	-
19-20	+10	3	-

CM del Padrone: Il numero indicato qui è il valore di CM del padrone del famiglio, articolato in fasce.

Modificatore armatura: Il numero indicato qui è in aggiunta al Bonus di Armatura Naturale esistente del famiglio.

Intelletto: Il punteggio di Intelletto del famiglio. Si tiene questo valore o quello del famiglio a seconda di quale sia più alto.

Speciale: Le capacità speciali acquisite dal famiglio (e/o dal padrone).

Allerta: Quando il famiglio è a portata di braccio dal padrone, questi guadagna +1 alle prove di Consapevolezza

Condividere Essenze: A propria discrezione, il padrone può lanciare qualsiasi Essenza che abbia effetto su di "sé" sul suo famiglio (come una Essenza a contatto), al posto di se stesso.

Il padrone può lanciare sul suo famiglio Essenze anche se queste normalmente non hanno effetto su creature del tipo del famiglio (creature magiche).

Eludere Migliorato: Se il famiglio è soggetto a un attacco che normalmente permette un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, il famiglio non subisce danni se supera il Tiro Salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il Tiro Salvezza.

Legame Empatico: Il padrone ha un legame empatico con il suo famiglio fino a una distanza di 1 km. Il padrone non può vedere attraverso gli occhi del famiglio, ma può comunicare telepaticamente con esso. A causa della natura limitata del legame, si possono comunicare solo emozioni generiche.

Trasmettere Essenze a Contatto: Se il padrone ha Competenza Magica 3 o superiore, il famiglio può trasmettere Essenza a contatto per lui. Se il padrone e il famiglio sono in contatto quando il padrone lancia un'Essenza a contatto, egli può designare il suo famiglio come "colui che consegna l'Essenza" (se a tocco).

Il famiglio può allora trasmettere l'Essenza a contatto proprio come il padrone. E' necessario che l'attacco del famiglio sia nello stesso round, ma successivamente come azione, del lancio dell'Essenza.

Parlare col Padrone: Se il padrone ha Competenza Magica 5 o superiore, il famiglio e il padrone possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature o animali non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici. La capacita' funziona entro i 50m.

Parlare con Animali della Sua Specie: Se il padrone ha Competenza Magica 7 o superiore, il famiglio è in grado di comunicare con animali della sua specie generica: pipistrelli con pipistrelli, topi con roditori, gatti con felini, falchi e gufi e corvi con uccelli, serpenti e lucertole con rettili, rospi con anfibi, scimmie con altri primati, donnole con ermellini e mustelidi... La comunicazione è limitata dalla Intelligenza delle creature con cui il famiglio comunica.

Vedere attraverso Famiglio: Se il padrone ha Competenza Magica 9 o superiore, può vedere attraverso il famiglio. Attivare questa abilità costa 1 azione immediata. Il potere puo' essere usato entro 30 metri.

La Magia

"Le parole sono, nella mia NON modesta opinione, la nostra massima ed inesauribile fonte di magia. In grado sia di infliggere dolore che di alleviarlo" (Albus Silente)

Non lascerai vivere colei che pratica la magia. (Libro dell'Esodo)

Si intende incantatore o mago qualsiasi usufruitore di Essenze a qualsiasi titolo ed uso.

La Magia ci circonda ed è accessibile, ma non tutti sanno dominarla e chi non la sa dominare ne viene dominato.

Sono considerazioni false, ma difficilmente contraddicibili al popolino.

Tra una levatrice che segue Atherim, un cavaliere di Sumkjr ed un negromante di Sixiser o una spia di Shayalia ci sono notevoli differenze di pensiero, comportamento ed azione.

Non sempre chi si dice di essere fedele ad un Patrono lo è o peggio lo è di qualcun' altro.

Bisogna sempre prestare attenzione ad un Devoto, i suoi comportamenti seguono interessi non sempre lineari od ovvi.

Solo essendo un Devoto si hanno i bonus concessi dal Patrono.

Le essenze scelte possono essere solo quelle offerte dal Patrono prescelto.

Se hai scelto di essere un Devoto, quindi hai almeno 3 tratti in comune, dovrà scegliere le Essenze del suo Patrono con le limitazioni e vantaggi indicati.

Se hai scelto di essere un Seguace allora hai almeno 2 tratti in comune, puoi scegliere tutte le Essenze che preferisci e non hai ne svantaggi ne vantaggi.

Competenza Magica ed Essenza

Ogni qual volta il personaggio attribuisce un punto alla Competenza Magica può decidere se aggiungere due Essenze a quelle da lui conosciute, oppure attribuire un +1 ai check di magia ad una Essenza già conosciuta (bonus di specializzazione).

Quando deve fare una prova magia su una Essenza appresa ma non come specialista tirerà 3d6 + punteggio di Competenza Magica + caratteristica collegata + vari ed eventuali.

Quando deve fare una prova magia su una Essenza in cui ha dedicato una competenza aggiuntiva tirerà 3d6 + Competenza Magica + Bonus di specializzazione + caratteristica collegata + vari ed eventuali.

Es. Un incantatore di 6 livello ha un punteggio di 6 in Competenza Magica ed ha attribuito i suoi punti in questa maniera

Essenza Alterare (non ha assegnato punti aggiuntivi, ha preso solo l'Essenza)
Essenza Attacco +1 +1 +1
Essenza Rivelazione
Essenza Cura +1

Se deve usare una Essenza di Alterare o Rivelazione potrà fare una prova di CM a +6 (più caratteristica collegata), se deve fare una prova magia su Attacco il suo punteggio di CM è 6+1+1+1 (più la caratteristica collegata), mentre su Cura ha 6+1 (più la caratteristica collegata).

Questo bonus di specializzazione si somma anche nelle prove di Concentrazione che riguardino questa essenza.

Un incantatore di 8 livello invece ha diviso 4 punti di Competenza Magica in questa maniera:

Essenza Cura +1
Essenza Creazione
Essenza Protezione
Essenza Difesa +1

L'Essenza di Creazione e Protezione userà un CM a +4, per la Cura e Difesa a +5 e caratteristica collegata.

Il punteggio di specializzazione che una Essenza può avere deve essere inferiore o pari a metà del valore di Competenza Magica. Es. se hai CM a 4 il bonus di specializzazione massimo ad una singola Essenza può essere +2

Le regole delle Essenze

Ci sono dei punti fermi, delle regole che sovrintendono la magia e queste sono:

- Non è permesso riportare in vita i morti. Solo un Patrono può restituire l'anima ad un corpo.
- Non è permesso creare vita
- Declama la tua magia o non funzionerà

Creature ed Elementi

Ogni Essenza che si va a formulare ha un ambito di applicazione che riguarda **Creature** (a loro volta divise in **Creature Naturali**, **Creature Magiche**), **Elementi**, **Energia, Concetto o Virtu'**.

Le **Creature Naturali** sono Insetti, Rettili, Animali, Umanoidi, Piante, Creature acquatiche
Le **Creature Magiche** sono: Demoni, Fate, Spiriti, Non morti, Automi, Aberrazioni (tutto ciò che non naturale o di Yeru) e Draghi.
Se una Creatura Naturale ha poteri magici allora si considera anche come Creatura Magica.
Gli **Elementi** sono: Acqua, Terra, Aria, Metallo, Legno, Ghiaccio, Nebbia
I **Concetti** sono: Spazio, Tempo, Essenza
Energia comprende: Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto.
Le **Virtù** comprendono i Tratti

Tabella Raggruppamenti Elementi e Creature

Creature		**Energia**	**Elementi**	**Concetto**	**Virtù**
Naturali	*Magiche*				
Acquatiche	Demone	Fuoco	Acqua	Spazio	Tratti
Piante	Fate	Suono	Aria	Tempo	
Rettili	Spiriti	Elettricità	Terra	Essenza	
Umanoidi	Non Morti	Energia Positiva	Legno		
Animali	Aberrazioni	Energia Negativa	Metallo		
Insetti	Draghi	Luce	Ghiaccio		
	Spiriti	Vuoto	Nebbia		
		Freddo			

Nelle specifiche delle Essenze troverete se queste lavorano su Elementi, Creature Naturali o Magiche, Energia, Concetti o Virtù o solo specifiche componenti di queste.
Il danno causato da **Luce** e' per meta' da fuoco e per meta' da energia positiva, ovvero una resistenza al fuoco od all'energia positiva si applica solo su meta' del danno causato dall'attacco.
Il danno causato da **Vuoto** e' per meta' da freddo e per meta' da energia negativa, eventuali protezioni si applicano alle rispettive meta' del danno.

Caratteristiche base delle Essenze

Ogni magia che si va a creare ha queste caratteristiche di base:

Tempo di lancio: due Azioni
Durata: istantanea
Distanza: distanza di mischia (a tocco)
Area di Effetto: 1 creatura
Obiettivi: quando lanci una Essenza determina se l'obiettivo è una Creatura o Elemento oppure un punto nello spazio entro la distanza stabilita.

Obiettivi Speciali: puoi anche lanciare una Essenza su un oggetto e la prima creatura che toccherà l'oggetto diventerà l'obiettivo della magia. La durata rimane limitata ad un minuto ed a costo 3.

Potenziamenti: l'incantatore decide di potenziare una Essenza come preferisce, aumentando la difficoltà di esecuzione della stessa. Consultare l'elenco per i dettagli

Sommando le varie caratteristiche di base della magia si determina la difficoltà totale da superare con una prova su CM + Punteggio Caratteristica correlata all'Essenza + Bonus.

Solo in caso di superamento si riesce a lanciare la magia e si verifica che livello di potere di potere si è raggiunto (una volta sottratta la difficolta')

Di base una formulazione magica sara': applico l'Essenza X alla/e Creatura o Elemento Z o area che si trova Y distante.

Tiro per Colpire ed Essenze

Quando la l'Area di Effetto e' una creatura ovvero la magia deve colpire una sola creatura e' necessario un Tiro per Colpire. Questo Tiro per Colpire e' contro la Difesa a Tocco sia che l'Essenza venga consegnata tramite Tocco (ovvero la distanza e' mischia. TC su Potenza) oppure se la Distanza e' oltre alla mischia (TC su Agilita').

Se il TC va a segno allora la creatura fara' il Tiro Salvezza del caso. Quando l'Area di Effetto e' data da piu' singoli soggetti (selezionati) devo fare un TC per ogni avversario.

Quando l'Area di Effetto e' ad area non e' necessario effettuare un TC se non per difficili e specificate aree, ovvero si mira in una area ben circoscritta.

Recitare l'Essenza

Può sembrare sciocco o inutile ma se un giocatore non recita la sua Essenza questa non funzionerà.

In TUS la magia è libera e freeform basata sul Verbo-Nome, ovvero non ci sono liste di incantesimi, ogni giocatore si inventa gli effetti che vuole, prendendo ispirazione (e limiti) dalle linee guida della Essenza.

Il giocatore declamera la sua Essenza dichiarando che Essenza e a cosa la applica e formulera' la magia "Crea - Fuoco. Possa questa piana ardere come il Deserto di Fiamma di Daruk-Yum" ed in base alla prova effettuata vedrà se va a fuoco veramente oppure è poco più di una candela.

Il giocatore come visto sopra, e dettagliato successivamente, stabilisce il Verbo (l'Essenza) e il nome (su cosa applicarla) e poi sarà la prova di magia a stabilire quanto viene influenzato (l'effetto, ovvero il Livello di Potere) l'obiettivo.

Il Narratore deve preoccuparsi di fare declamare sempre l'Essenza, questo perché aiuta a comprendere cosa si vuole ottenere dall'Essenza, cosa che i fattori numerici (distanza, obiettivo, durata...) non descrivono accuratamente.

Potenziamenti delle Caratteristiche dell'Essenza

I potenziamenti definiscono e migliorano la magia che si va a lanciare; questi possono riguardare Distanza, Area di effetto, Contingenza, Selezione, Durata.

La tabella va usata per determinare per ogni singolo fattore (Durata, Distanza, Obiettivo - Area di Effetto) e si sommano le relative Difficolta' trovate. A questo valore si sottrae l'eventuale riduzione dato dal Tempo di Lancio

Difficoltà	Durata	Distanza	Obiettivo - Area di Effetto	Tempo di Lancio (riduzione)
0	Istantanea	Tocco	Se Stesso	2 Azioni
+1	Concentrazione - 1r*CM	3 metri	1 obiettivo	1 round
+2	1 minuto	entro 10 metri	2 obiettivo - 3m/r	3 round
+3	10 minuti	entro 50 metri	3 obiettivi - 3m/r	5 round
+4	20 minuti	entro 100 metri	4 obiettivi - 6m/r	1 minuto
+5	30 minuti	entro 250 metri	5 obiettivi - 6 m/r	5 minuti
+6	45 minuti		6 target - 8 m/r	1 turno (10 minuti)
+7	1 ora	entro 500 metri	7 obiettivi - 8m/r	1 ora
+8	4 ore	entro 700 metri	8 obiettivi - 10m/r	3 ore
+9	6 ore	entro 1000 metri	9 obiettivi - 10m/r	6 ore
+11	12 ore	entro 3 km	11 obiettivi - 12m/r	1 giorno
+13	1 giorno	entro 5 km	-	1 settimana
+16	1 settimana	entro 10 Km	13 obiettivi - 14m/r	1 mese
+20	2 settimane	entro 50 Km	20 obiettivi - 22 m/r	-
+25	1 mese	entro 100 Km	una piccola citta'	-
+30	6 mesi	entro 250 Km	una grande citta'	-
+40	1 anno	entro 500 Km	un continente	-
+60	permanente	il pianeta	il pianeta	-

Durata : per Durata di una Essenza si intende sia quanto dura l'effetto sia quanto lo si può trattenere sia la possibilita' di attivarlo a posteriori prima che debba manifestarsi. Un incantatore può trattenere un numero di round pari al suo valore in Competenza Magica + Intelletto.

L'Essenza di Cura e Attacco hanno sempre durata Istantanea ovvero producono gli effetti e cessano di essere attivi e possono essere attivati (contingenza) o manifestati (concentrazione) in base alla Durata.

La Distruzione di materia è sempre permanente come durata ed istantanea come effetto ed ha costo di +8.

In caso di contingenza ovvero di lancio posticipato di una Essenza a seguito di un evento scatenante concordato, la difficolta' della Durata e' pari alla meta' della difficolta' data della Durata stessa.

Es. se voglio che una Cura mi si scateni entro il giorno (24 ore) appena scendo sotto i 10 PF la difficolta' aumenta di 7 (13/2).

Distanza : Per Distanza si intende a che misura si deve manifestare l'Essenze. Qualsiasi distanza oltre se stessi o tocco, quindi in mischia, aumenta la difficolta'.

Obiettivo - Area di Effetto : 1 soggetto (+1): per ogni soggetto influenzato. Se il l'obiettivo e' di taglia superiore alla media la difficoltà diventà +2 per obiettivo.

I soggetti influenzati dalla medesima essenza devono essere entro 3 metri dal primo obiettivo oppure è necessario operare tramite un area di effetto circolare (es in 3 metri di raggio.)

Ogni +2 l'Area di Effetto aumenta di 3 metri.

In caso di Essenze che agiscono su oggetti o creature misurate con i "cubi base" l'Area di Effetto e' sempre singolo Target (difficoltà 1).

Deselezione (+1): con questo potenziamento escludi una creatura od oggetto dall'area di effetto. Ogni +1 toglie una persona dagli effetti della magia (se Area di Effetto a Raggio).

Es. voglio tirare una Fuoco Palla toroidale attorno a me. Pago +2 per i tre metri di raggio e +1 di Deselezione (mi escludo dall'esplosione).

Es. voglio tirare una Fuoco Palla ai miei nemici intorno a me. Pago +4 (perché scelgo 4 soggetti) nella Area di Effetto e su ognuno di loro "cadrà" una Fuoco Palla di che interesserà solo loro singolarmente. I soggetti influenzati devono essere tutti nell'Area di Effetto. In questo caso l'area di effetto e' sempre singola per obiettivo.

Tempo di Lancio Aumentando significativamente il tempo di lancio si puo' diminuire la difficolta' totale. Il valore di difficoltà ottenuto aumentando il tempo di lancio si somma alla prova di CM fatta.

Aree di effetto diverse

L'Area di Effetto può essere non solo sferica, ma anche una linea od un cono.

L'usufruitore di magia potrà restringere l'area di effetto, fino ad essere uno spicchio (il cono) della circonferenza iniziale oppure una linea.

La lunghezza dell'effetto in linea e' pari al doppio dell'Area di Effetto. Quindi un Essenza di Attacco con Area di Effetto 12m/r diventa una linea larga un metro (fisso) con lunghezza dal punto di origine (Distanza) di 24 metri.

In caso di effetto a cono il punto di origine e' sempre il mago a la distanza raggiunta e' quella pari all'Area di Effetto mentre la parte finale e' pari alla meta' dell'Area di Effetto.

Es. Tramite l'Essenza di Creazione voglio creare uno sbuffo di vento a forma di cono. Con un Area di Effetto di 10m/r (Difficolta' 9) posso creare un cono che parte dalla mia mano e lungo 10 metri con una parte finale larga 5 metri.

Tenete a disposizione dei segnalini per "disegnare" l'area di effetto.

Influenzati da più Essenze

Quando un personaggio è influenzato da **due o più effetti temporanei creati da Essenze** che danno lo stesso tipo di bonus, malus o danno (protezione verso fuoco, bonus alla Difesa o TS... , multiple palle di acido), si tiene conto solo di quella dal livello di potere maggiore.

Scegliere l'effetto dell'Essenza

Nella descrizione delle Essenze quando trovate per un livello di potere elencati più possibilità, dovete sceglierne uno solo.

Esempio:

<11 Rimuovi la condizione abbagliato
Curi 1d6 pf

oppure se sono separate da una "Ësempio:

19 - Attribuisci la condizione di: Malato / Accecato / Assordato / Esausto / Nauseato

Altre regole

Attacco con Essenze non di Attacco

Alcune Essenze implicano un danno anche se non sono Essenze di Attacco, come riportato negli esempi per Alterazione, ma concettualmente valido anche per altre Essenze

Se l'incantatore acquisisce la capacità di un attacco (solitamente magico e non naturale) tramite una Trasformazione od una Alterazione, ma anche Creazione (vedi pioggia di fuoco..) potrà usare questi poteri dal round successivo facendo un danno di due categoria di Livello Potere immediatamente inferiore a quello ottenuto se fosse stato nella Essenza Attacco, se questo è di forma magica.

Es. Creo un Muro di Fuoco, la magia ha successo e creo un muro con LP 25 (4 cubi base). Il danno per chi' attraversa o ci e' in contatto e' di 5d6, come se fosse una Essenza di Attacco a LP 19.

Si deve considerare che la manifestazione dell'Essenza si completi e sia usabile dal round successivo. La manifestazione fara' effetto il round successivo nella sequenza di iniziativa pari a quella del round precedente.

Se acquisisce una forma di attacco naturale potrà comunque usare l'attacco dal round successivo con un danno coerente alla forma di attacco acquisito (morso, artiglio..).

Usare due Essenze concatenate

Ci sono situazioni in cui diviene necessario usare due Essenze una dietro l'altra, in questo caso il tempo di lancio aumenta in modo significativo.

Partendo dal presupposto che si devono conteggiare i potenziamenti base (distanza, obiettivo, durata..) per ogni Essenza usata si deve fare un solo check di competenza magica con la difficoltà più alta. Il tempo di lancio aumenta di 2 round.

Se quindi lanciare una magia di norma costa due Azioni, lanciare due Essenze porta il tempo di lancio a 3 round. Il Lancio di tre Essenze viene terminato alla fine dei 5 round. Il livello di potere raggiunto sarà il medesimo (essendo unica la difficoltà, quella maggiore) per tutte le magie accodate.

Essenze Cumulate

Il giocatore potrebbe volere sommare in un unico lancio di magia piu' essenze.

Ad esempio potrebbe declamare una magia di Attacco che insegua (Movimento) l'obiettivo, oppure una Illusione (Illusione) che effettivamente scaldi (Creazione fuoco).

In questo caso si devono conteggiare un unica volta potenziamenti, e quindi la magia formulata anche se e' generata da due Essenze ha una sola comune distanza, obiettivo, durata.., il successo ottenuto (Prova di Magia - potenziamenti) va dimezzato e confrontato con i Livelli di Potere delle Essenze utilizzate.

Alterare le Essenze

Il mago può modificare a piacimento la difficoltà della magia che va a formulare tramite le proprie energie vitali.

- **Magia efficace** Magia efficace: sacrificando PF puo' aumentare la difficolta' a resistere alla magia
  - Sacrificando 4 punti ferita la difficolta' del Tiro Salvezza aumenta di 1
  - Sacrificando 8 punti ferita la difficolta' del TS aumenta di 2
  - Sacrificando 16 punti ferita la difficolta' del TS aumenta di 3
- **Magia eterea**: aumentando di 2 la difficoltà di lancio (ovvero tolgo 2 al risultato della prova di competenza magica) le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteree o incorporee
- **Magia pietosa**: aumentando di 3 la difficoltà di lancio (ovvero tolgo 3 al risultato della prova di competenza magica) le magie infliggono danni temporanei. Le magie che infliggono danni di un tipo particolare (come da fuoco) infliggono danni temporanei dello stesso tipo.

Esecuzione di Essenze in maniera collaborativa

Nel caso in cui si voglia usare un Essenza con una difficoltà totale non raggiungibile è possibile, sotto certi limiti, fare in modo che un gruppo di incantatori riesca nell'impresa.

Si divide la difficoltà totale (DC) della Essenza da lanciare tra i vari incantatori (non più di 7 incantatori possono partecipare) ed ogni incantatore deve superare una prova pari al doppio della difficoltà ottenuta.

Il tempo di lancio è di 1 round per ogni incantatore impegnato nella formulazione.

Es. 5 incantatori vogliono lanciare una Protezione estesa e duratura, per un a difficoltà totale minima 32. In questa situazione ogni incantatore deve fare una prova di CM (32/5)x2= 14, ovvero ogni

incantatore deve superare una prova di CM a difficoltà 14. Se anche un solo incantatore sbaglia la prova al termine del lancio dell'Essenza, dopo 5 round, questa fallirà e l'Essenza non sarà lanciata.

Tentare Essenza con impedimenti

se mani e bocca sono bloccati l'incantatore non può formulare Essenze. Per usare una Essenza è necessario avere entrambe le mani e la bocca liberi.

Aumentando di 5 la difficoltà puoi non usare le mani, se aumenta di 10 la difficoltà puoi non usare la bocca. Quindi se l'incantatore è legato ed imbavagliato può lanciare una Essenza con la sola forza del pensiero con una difficoltà aumentata di 15, ovvero la difficoltà base aumenta di 15.

Una Essenza lanciata con impedimenti se non supera 11 come valore non ottiene l'effetto minimo dell'essenza (e si considera comunque formulata).

Riuscire e Fallire nella prova di Magia

Per capire se si riesce nella Magia si deve innanzitutto superare, con una prova di Competenza Magica (3d6 + CM + Punteggio Caratteristica correlata all'Essenza + Bonus) il valore dato dalla somma ottenuta da Tempo di Lancio, Durata, Distanza, Area di Effetto/Obiettivi ai relativi valori scelti.

Si sottrae al valore ottenuto nella prova di Competenza Magica la somma delle difficoltà base (Tempo di Lancio, Durata, Distanza, Area di Effetto/Obiettivi, Potenziamenti...) e si controlla il risultato nella colonna Livello di Potere dell'Essenza usata per verificarne l'effetto ottenuto.

Nella tabella delle Essenza il primo livello di potere è indicato come "< xx", ovvero se si riesce a superare la difficoltà impostata dai fattori base ed il valore eccedente è inferiore a xx, si usa quel effetto.

Se non si riesce a superare la difficoltà base l'Essenza non avrà effetto e manifestazione e sara' contata tra le Essenze usate nel giorno.

In sintesi l'incantatore deve superare, con il suo check su Competenza Magica, la difficoltà data dai parametri base (Area di Effetto, Distanza, Durata, impedimenti..) se supera questo valore ha di sicuro ottenuto il valore minimo di effetto, controllando di quanto ha superato il valore capira' il livello di potere ottenuto.

Il sistema privilegia un uso accorto e ragionato delle Essenze, il giocatore e' spinto a calcolare ed usare sempre il minimo sufficiente di Area di Effetto, Durata, Distanza proprio per ottenere il massimo effetto (piu' sono alti i fattori di base piu' e' probabile che il livello di potere ottenuto sia basso) Tentare una cura planetaria puo' essere divertente, ma e' solo uno spreco di Essenza, a meno di non essere un Patrono o quasi.

Un incantatore può sempre scegliere un Livello di potere inferiore rispetto a quello ottenuto.

Ad esempio voglio shockare con l'elettricità un avversario:

Distanza: nasce dal palmo della mano, ovvero ha come distanza massima mischia (tocco), difficoltà +0

Area di Effetto: un solo obiettivo, difficoltà +1 (non e' 0 un quanto la magia agisce non su me stesso)

Durata: 0, istantanea, difficolta'+0

La difficoltà base è quindi 1, Se con la prova di magia ottengo 8 (o comunque 1 o piu') avrò il minimo effetto, ovvero uno shock da 1d6 di danno.

Un incantatore può formulare nel giorno un numero di Essenze pari a (CM/2)+3.

Se nel lancio di una Essenza ottiene almeno un critico (esplosione di magia) non si computa questa Essenza per il numero di Essenze lanciabili al giorno.

Come si evince nessun incantatore ha il perfetto controllo delle Essenze dato che non può controllarne a pieno la forza.

Portare un armatura senza le dovute competenze ed Abilità rende più difficile la prova di Competenza Magia. Vedere il capitolo armature per le penalità relative.

Resistenza alla Magia

Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza alle Essenze.

Il valore di RM (Resistenza Magia) indica tale resistenza e più è alta più la creatura è immune alle Essenze, che lo voglia o meno.

Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da una Essenza deve effettuare una prova di RM, ovvero tirare 3d6 sommare il valore di RM e se è superiore alla prova di magia effettuata dall'incantatore l'Essenza non ha effetto.

In caso di essenze scaturite da oggetti (anelli, bastoni, pozioni) la prova di RM deve superare 6+LP (livello di potere) della Essenza generata per annullarne gli effetti.

L'esplosione del 6 nella Magia

Anche nella prova di Competenza Magica i 6 esplodono, ma in maniera diversa.

I 6 tirati nella prova di CM vengono ritirati, e ritirati ancora nel caso, ma qualsiasi 6 successivo ai primi tre tiri, anche se ritirati, non si somma per determinare il totale della prova di magia.

Ogni due 6 tirati si aumenta di uno il livello di potere ottenuto, si scale al livello immediatamente successivo.

Es. Tups vuole incenerire l'orchetto che lo sta caricando. La sua prova di Competenza Magica è data da 3d6 + 7. Tira con i dadi 6, 4, 3. Quindi la sua prova ha un totale di 20.

Ritira poi il 6 ed ottiene un altro 6, ritira anche questo e ottiene un altro 6! La situazione è decisamente esplosiva!!! Ritira ancora e ottiene un 2.

Con la prova di CM a 20 (si contano solo i primi 3d6 tirati piu' bonus di Intelletto e CM), data la distanza entro 10 metri (costo 2), la selezione (1 soggetto, costo 1) il danno è 5d6 ma avendo fatto ben tre 6 nel tiro il livello di potere aumenta di 1, arrivando il danno a ben 7d6. L'orchetto è incenerito a dovere!

Per le prove di Competenza Magica l'uno non viene conteggiato, conta 0.

Tentare la sorte con la Magia

Anche nella prova di competenza magica puoi Tentare la Sorte, ovvero rinunci ad un +4 di bonus (da CM, Intelletto, non da oggetti magici...) e aggiungi un d6 in più nel tiro della prova.

Resistere all'Essenza (Tiro Salvezza)

Una volta che la prova di magia è superata e quindi l'Essenza liberata, anche in base alla descrizione e note dell'Essenza, è possibile dimezzare o annullare l'effetto dell'Essenza.

Il tiro salvezza richiesto, in base a quanto indicato nell'Essenza, ha difficoltà pari alla stessa prova superata dal incantatore con +3 per ogni due 6 ottenuti nella prova.

Se il Tiro Salvezza riesce o fallisce di più di 10 (**successo critico** o **fallimento critico**) il Narratore potrà decidere di applicare svantaggi o vantaggi al risultato finale..

Nella descrizione delle Essenze è indicato cosa succede in caso di riuscita o fallimento del Tiro Salvezza ed anche se e' possibile un successo o fallimento critico.

Più Essenze nello stesso round

Ad alti livelli un incantatore può usare i Livelli di Poteri inferiore con estrema facilità fino a poter usare più Essenze nello stesso round.

L'incantatore può lanciare più Essenze nello stesso round purché la somma dei Livelli di Potere usati non superi il suo punteggio in CM+Intelletto.

Questa capacità non è usufruibile prima di avere CM a 22

Check di Concentrazione

Se il mago viene è severamente distratto, impedito, disturbato, sotto attacco, mentre effettua una magia la prova di magia questa deve riuscire di almeno 15 altrimenti la "distrazione" e' stata tale da impedire il buon esito della magia.

Se il mago e' colpito prima di lanciare una Essenza la prova stessa deve riuscire almeno 10 + danno subito altrimenti l'incantesimo non riesce.

Un ultimo suggerimento

L'ultimo consiglio è infine rivolto specificatamente ai Narratore, lasciate che i giocatori si esprimano inventando nuove magie e manifestazioni curiose e poco ortodosse. Cercate di valutarne la correttezza ricordando che le Essenza e come sono descritte vogliono essere degli esempi. Lo scopo finale è sempre e solo divertirsi.

Lista delle Essenze

- **Alterare** (Intelletto): la capacità di alterare il corpo per dargli capacità o aspetto diverse o superiori
- **Attacco** (Intelletto): la capacità di utilizzare la magia per attaccare e fare danno
- **Charme** (Magnetismo): la capacità di controllare pensieri ed emozioni di altre creature
- **Convocazione** (Intelletto): la capacità di chiamare l'archetipo della creatura.
- **Creazione** (Volonta): la capacità di creare oggetti, materiali o elementi liberi
- **Cura** (Volonta): la capacità di curare o ripare esseri viventi o oggetti
- **Difesa** (Magnetismo): la capacità di proteggersi contro il danno, magico o normale
- **Distruzione** (Volonta): la capacità di distruggere oggetti, materiali, elementi liberi o creature o anche equilibri organici
- **Illusione** (Magnetismo): la capacità di produrre illusioni più o meno reali e complesse
- **Movimento** (Agilita)': la capacità di influenzare qualsiasi tipo di movimento quali il volo, levitazione, movimento del corpo o muovere oggetti.
- **Protezione** (Potenza): la capacità di proteggere da veleni, malattie, controllo del pensiero, elementi, dall'ambiente..
- **Rivelazione** (Magnetismo): la capacità di aumentare la consapevolezza nel proprio ambiente e utilizzare la magia per osservazione e divinazione
- **Trasformazione** (Potenza): la capacità di trasformare un elemento o creatura in un altro elemento e /o creature

Suggerisco di segnarsi nella scheda le Essenze e formulazioni più usate, quasi a creare un proprio libro di magia così che sia più facile calcolare i costi degli incantesimi tipici.

Essenza Alterare

Caratteristica: Intelletto
Verbo: Alterare
Nome: Creature, Elementi

Alterare è la capacità di **donare capacità non possedute** ad una creatura o elemento. Alterare permette di modificare una Creatura o Elemento con le qualita' di una Creatura oppure un Elemento o della Energia. Tramite un Essenza di Alterare puoi conferire la resistenza della pietra o delle branchie per respirare sott'acqua. Ma anche delle ali da un pegaso, o le mani roventi oppure il potente soffio di un drago.

Essenza Alterare

- Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio per negare gli effetti
- Per modifiche minori si intende: aspetto (occhi, bocca, naso, capelli), respirazione, forme di attacco naturali
- Per modifica maggiori si intende: razza, sesso, movimento
- Per modifica superiori si intendono capacità magiche (movimento/attacco..)

Livello di Potere	Creature Naturali
<=11	Concedi al target la Visione Crepuscolare a distanza di 18 metri
13	Concedi al target un +1 in una caratteristica
	Concedi al target la Visione Crepuscolare a distanza di 36 metri
16	Concedi al target un +2 in una caratteristica
19	Respiri sott'acqua
	Concede al target una modifica minore del corpo.
	Concedi al target delle ali. +1 Azione Movimento, manovrabilita' bassa
22	Concedi al target di potersi adattare ad un ambiente di fuoco.
	Concede al target due modifiche minore del corpo.
	Concedi al target delle ali. +2 Azioni Movimento, manovrabilita' media
25	Concedi al target di adattarsi ad un elemento dell'Essenza Attacco.
	Concede al target una modifica maggiore del corpo ed una minore
	Concedi al target delle ali. +4 Azioni Movimento , manovrabilita' alta
28	Concede al target due modifiche maggiori del corpo e due minori
31	Concede al target una modifica superiore e due maggiori

Esempi:

- "Con il potere della natura. Questo ragno mi concederà la sua tela"
- "Per il soffio del grande Gurthok. Possa io soffiare fiamme" .

  Solo dal round successivo potrò soffiare fiamme e potrà sfruttare l'Alterazione come forma di Attacco con un livello di potere di due gradini inferiori a quello ottenuto per l'Alterazione.

Essenza Attacco

Caratteristica: Intelletto
Verbo: Attaccare
Nome: Creature, Elementi

- Essenza **Attacco significa generare Energia come attacco contro l'avversario.**
  Va sempre specificato la forma di energia con cui si attacca ed eventualmente verificato con gli elementi di Attacco del Patrono.
- Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare il danno. In caso di **successo critico** si dimezza ulteriormente. In caso di fallimento critico si raddoppiano i danni.
- La Durata massima di un Essenza di Attacco è sempre istantanea, non puoi affogare un soggetto semplicemente riempiendo la stanza con un attacco ad acqua, ne puoi creare una Fuocopalla Ardente che brucia per un minuto. Nota: dovresti usare Creazione in entrambi i casi.
- Se si Attacca con energia negativa un non morto lo si cura, con energia positiva lo si danneggia
- Se si Attacca con energia positiva un vivente non gli si fa nulla (non lo si cura), con energia negativa lo si danneggia
- Se si attacca con una forma di Energia che ha il proprio Patrono o energia neutrale (-) il danno è quello riportato in tabella, altrimenti si ottiene il Livello di Potere inferiore a quello determinato.

Livello di Potere	**Luce(P), Energia Positiva(P), Fuoco(-) Elettricità(-), Freddo (-), Suono(-), Energia Negativa(N), Vuoto(N)**
<=11	1d6
13	2d6
16	3d6
19	5d6
22	7d6
25	10d6
28	13d6
31	15d6
34	18d6
37	20d6
43	25d6

P = Energia Positiva, - = Energia neutra, N = Energia Negativa

Esempi:

- "Mani brucianti di Alac Zalzir"
- "Invoco i demoni dei ghiacci che infilzino i miei avversari nelle loro gelide lance"
- "Canto i segreti riti di Zungur e rompo il dito secco della pettegola perché la mia voce tramortisca i miei avversari"
- "Traccio nell'aria le antiche rune di Boz Dan Don e tre lame di acciaio trafiggano i nemici"
- "Per tutte le battaglie: Palla di Fuoco!"
- "IT'S OVER 9000!"

Un attacco di Luce causa danno suddiviso equamente da calore (assimilabile a fuoco) e da energia positiva.

Esempio pratico:

Mani brucianti di Alac Zalzir

Distanza: esce dal palmo della mano, ovvero ha come distanza massima è mischia, difficoltà +0
Area di Effetto: un solo obiettivo, difficoltà +1
Durata: 0, istantanea, difficolta'+0
Quindi fatte le somme (Distanza + AoE + Durata) questa versione di Mani Brucianti ha difficoltà 1.
Se con la prova faccio 15 ottengo un livello di potere pari a 14 (15-1) che significa che le mie Mani Brucianti fanno 2d6 di danno

Fuocopalla Ardente

Distanza: entro i 10 metri, difficolta +2
Area di Effetto: distanza 3 metri radius, difficolta +2
Durata: istantanea, difficoltà 0
I costi base sono 4, se con la prova faccio 24, avrò un livello di potere pari a 20, sufficiente per fare 5d6 di danno!

Essenza Charme

Caratteristica: Magnetismo
Verbo: Charme
Nome: Creature

- L'Essenza Charme **agisce sull'attitudine della Creatura**. Il soggetto deve essere senziente e con Volontà ed Intelletto maggiori o uguali a -2
- L'Essenza di Charme permette anche di comunicare non verbalmente. Attenzione alla difficoltà data da Durata e Obiettivi e Distanza
- Non si può usare l'Essenza di Charme su creature con 3 CR superiori alla propria CM se l'obiettivo non e' consenziente.
- I CR indicati si riferiscono alla sommatoria di creature influenzate.
- Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio per negare gli effetti. In caso di fallimento critico la durata viene raddoppiata.
- Puoi anche influenzare emotivamente l'obiettivo rendendolo piu' coraggioso, impaurito, attento, impavido, brutale...

Livello di Potere	Creature Naturali o Magiche
<=11	Influenzi obiettivi fino a CR 1/3
13	Influenzi obiettivi fino a 1 CR Comunichi con una creatura non più di 144 caratteri telepaticamente che capisca la tua lingua.
16	Influenzi obiettivi fino a 2 CR Comunichi con una creatura telepaticamente che capisca la tua lingua.
19	Influenzi obiettivi fino a 3 CR Comunichi con una creatura telepaticamente che non capisca la tua lingua ed abbia Intelletto 2 o piu'
22	Influenzi obiettivi fino a 5 CR Comunichi con una creatura telepaticamente che non capisca la tua lingua e abbia Intelletto 1 o più.
25	Influenzi obiettivi fino a 7 CR
28	Influenzi obiettivi fino a 9 CR Comunichi con un obiettivo telepaticamente che non comunichi verbalmente.
31	Influenzi obiettivi fino a 15 CR
34	Influenzi obiettivi fino a 11 CR
37	Influenzi obiettivi fino a 13 CR
43	Influenzi obiettivi fino a 15 CR

Una Creatura Impaurita ha un -2 TC, Coraggiosa +2 TC, Prudente +2 TS, Eroica +1 Difesa +1 TC... queste sono solo linee guida al giocatore e Narratore la possibilita' di creare innumerevoli frasi motivazionali o demotivazionali.

Un incantatore può utilizzare un Essenza di Charme per influenzare e quindi rendere Amichevoli od Impaurire, a seconda della differenza tra la CM dell'incantatore e CR dell'obiettivo si possono avere effetti diversi.

Se la creatura ha:

	Rendere Amichevole	**Impaurire**
CM-CR è 1 o più	fallimento di 2 o meno la creatura è amichevole fallimento di 3 la creatura è affascinata fallimento di 4 la creatura è charmata se il TS fallisce di 5 o più la creatura è dominata	se il TS fallisce di 2 o meno la creatura è scossa fallimento di 3 la creatura è spaventata fallimento di 4 la creatura è in preda al panico
CM-CR tra 0 e -1	fallimento di 3 o meno la creatura è amichevole fallimento di 4 la creatura è affascinata fallimento di 5 la creatura è charmata se il TS fallisc di 6 o più la creatura è dominata	fallimento di 3 o meno la creatura è scossa fallimento di 4 la creatura è spaventata fallimento di 5 o più la creatura è in preda al panico
CM-CR tra -2 e -3	4 o meno la creatura è amichevole fallimento di 5 la creatura è affascinata fallimento di 6 la creatura è charmata se il TS fallisce di 7 o più la creatura è dominata	fallimento di 4 o meno la creatura è scossa fallimento di 5 la creatura è spaventata fallimento di 6 o più la creatura è in panico

Esempi:

- "Per il potere di Garya. Possa il mio tocco renderti docile"
- "Racconto la storia della stupenda Aralda Hucnoss e fisso gli occhi dell'orco. Ora sei mio, dolce amore"
- "Sembra talco ma non e', serve a darti l'allegria. Se lo mangi o lo respiri ti da subito l'allegria!"

Essenza Convocazione

Caratteristica: Intelletto
Verbo: Convocazione
Nome: Creature

L'Essenza Convocazione è la **capacità di richiamare l'archetipo di una Creatura per farla agire al tuo fianco.**

- Il CR indicato si riferisce alla sommatoria dei CR totali convocati di creature naturali
- Un incantatore non può evocare creature con più di 3 CR rispetto al suo valore di CM
- Evocare una creatura magica o Elementale costa a parità di CR il livello di potere immediatamente successivo. Con LP 22 evochi una creatura magica con CR 3
- Evocare un Drago a parità di CR è più difficile di 2 livelli. Con LP 31 evochi un drago CR 7
- CR 13 è il massimo CR di creature convocabili, oltre sono sempre sommatorie di più creature convocate.

Livello di Potere	**Creature**
<=11	Convochi fino a 1/3 CR
13	Convochi fino a 1/2 CR
16	Convochi fino a 1 CR
19	Convochi fino a 3 CR
22	Convochi fino a 5 CR
25	Convochi fino a 7 CR
28	Convochi fino a 9 CR
31	Convochi fino a 11 CR, max CR 10
34	Convochi fino a 13 CR, max CR 11
37	Convochi fino a 15 CR, max CR 12
43	Convochi fino a 17 CR, max CR 13

Esempi:

- "O sommi antenati concedetemi la sapienza di richiamare il mammuth lanoso"
- "Dalle cime delle montagne più alte urlo il richiamo di Ferlin Caf. A me venga il Drago di bronzo"
- "Lime, Rum, Ghiaccio, Menta e Zucchero grezzo. Agito e offro. Io convoco il Pirata Verdemarcio"
- "Conchiglie, grasso di pecora e nessun nome. Qui voglio il Ciclope"

Essenza Creazione

Caratteristica: Volontà
Verbo: Creare
Nome: Elementi, Energia

Creare è l'**atto di plasmare la magia per creare Elementi e manifestare dal nulla un elemento od oggetto**.

Non si possono creare Creature (naturali o magiche) secondo la regola che non si può creare Vita. Quando si usa l'Essenza Creare per richiamare un Elementale in realtà si deve usare l'Essenza della Convocazione.

- Creare un elemento non è congiurare un Elementale. Crei una struttura entro le dimensioni e pesi limite indicati.
- Se si vuole creare un Unione di Elementi (cibo, ottone, lava..) la quantità e volumi prodotti sono inversamente proporzionali alla complessità dell'elemento. Più è complesso l'elemento creato meno ne puoi creare. In base alla complessità e precisione dell'oggetto da creare diminuire quantità e volumi.
- E' possibile creare più oggetti contemporaneamente. Calcolata la somma dei volumi si prende la difficoltà immediatamente superiore.
- Non è possibile creare qualcosa all'interno di creature vive.
- Non è possibile creare qualcosa dove non vedi.
- Un muro di ghiaccio (ad esempio) non potrà fare danno immediatamente ma solo dal round successivo. Si deve considerare che il muro si manifesti in accrescimento nel round che viene creato. Il danno è pari all'Essenza di Attacco di due Livelli di Potere inferiori.
- In caso di oggetti che cadono, il danno è quella dell'Essenza di Attacco di due Livelli di Potere inferiori. L'Area di Effetto è quella stabilita dai costi base.
- Se si crea qualcosa di intangibile (es. Luce, Aria) e che non fa danno, la durata ha costo dimezzato.
- Se si crea materia solida attorno all'obiettibo ed entro distanza di 3 metri (o il doppio della sua portata se è maggiore) dallo stesso, viene concesso un Tiro Salvezza su Riflessi per uscire dalla creazione prima che questa sia completa.
- La massa creata si distribuisce in blocchi minimi di 1 metro di lato (il cubo base) connessi tra loro.
- La massa creata obbedisce alle leggi delle fisica quando possibile. Un muro d'acqua cade il round successivo alla creazione.
- Un cubo base è un cubo di lato 1 metro

Livello di Potere	**Assenza o Presenza**
<=11	Un cubo di lato fino a 10 cm e 100 grammi (minuscola)
13	Un cubo di lato fino a 20 cm o 500gr (più piccola)
16	Un cubo di lato fino a 0.5 metro o 3kg (piccola)
19	Un cubo di lato fino a 1 metro (cubo base) o 25kg (piccola)
22	Fino a 2 cubi base e 100kg (media) di peso
25	Fino a 4 cubi base e 200kg (grande)
28	Fino a 8 cubi base e 400kg (enorme)
31	Fino a 16 cubi base e 800kg (enorme)
34	Fino a 32 cubi base e 1.6 tonnellate (mastodontica)
37	Fino a 64 cubi base e 3.2 tonnellate (mastodontica)
43	Fino a 128 cubi base e 6.4 tonnellate (colossale)

Esempi:

- "Evoco il grande spirito di Lunzac sommo artigiano reale perché crei un comodino di perfetta fattura"
- "Chiedo alle possenti maree del mare del sud di riempire d'acqua il campo di battaglia"
- "Per tutti le braci infernali che questo fuoco risplenda nella notte"

Esempi pratici

- Per creare una Luce equivalente ad una torcia è sufficiente la difficoltà 11 (raggio 3 metri), con difficoltà 13 si crea l'equivalente di una lanterna (raggio 6 metri di luce)
- Mentre l'Essenza Distruzione crea oscurità perché distrugge la luce, tramite l'Essenza Creazione non e' possibile creare oscurità o luce magica, solo luce naturale. E' pero' possibile creare una nebbia molto fitta che impedisca la vista.
- Con difficoltà 20 puoi creare Cibo per 1 persona per 1 giorno (comprensivo di costi base)
- Creo un muro di ghiaccio fatto di 4 cubi base (2m lunghezza*1m larghezza*2m altezza. Livello potere 25) farà danno per chi lo attraversa (o se gli cade sopra) pari a livello di potere 19 in Essenza Attacco (5d6).
- Suggerisco di tenere a disposizione dei cubetti 2x2 Lego per costruire "visivamente", come cubi base, le proprio creazioni

Essenza Cura

Caratteristica: Volontà
Verbo: Curare - Riparare
Nome: Creature, Elementi

L'Essenza della Cura è la **capacità di riempire il vuoto causato da una Distruzione** o **sanare le ferite di un Attacco** o riparare un oggetto. L'Essenza di **Cura** agisce su **Creature** o **Elementi**. Se usata su Creatura ripristina le energie vitali (punti ferita), se usata su Elementi, oggetti, puo' risaldare rotture di pezzi.

- La Durata di un Essenza di Cura è sempre e solo istantanea, tranne se specificato diversamente
- Una Essenza di Cura usata su un non morto equivale a causargli un danno pari all'ammontare che l'Essenza di Attacco avrebbe causato. Un Tiro Salvezza su Tempra può dimezzare i danni. Un successo critico li dimezza ulteriormente. Un fallimento Critico li raddoppia.
- L'Essenza di Cura ha un Area di Effetto sempre a target e mai a raggio. Se sono indicati più target questi devono essere entro un metro l'uno dall'altro.
- L'Essenza di Cura usata su un oggetto ne sistema i meccanismi rotti ma non puo' crearne pezzi mancanti

Esempi:

- "Grande Ljust protettrice di ciò che è vivo concedimi di lenire le sofferenze di questo bravo uomo."
- "Che la mano del guaritore curi le tue malattie"
- "Possa questo bacio purificarti"
- "Con l'aiuto degli antichi sacerdoti il tuo spirito sia ripristinato"
- "Possa la spada dei grandi guerrieri infonderti l'energia che queste empie creature ti hanno tolto"
- "Un lieve tocco e questa corda tornerà unita"

Livello di Potere	Concetto (solo Vita)
<=11	Rimuovi la condizione abbagliato. Curi 1d6 PF
13	Rimuovi la condizione Frastornato Curi 2d6 pf Crei un link vitale tra te ed un obiettivo. Puoi condividere i tuoi punti ferita con le creature collegate. Durata 10 minuti. Costa 1 azione mantenere ed usare questa condivisione.
16	Rimuovi la condizione Affaticato / Scosso / Infermo / Nauseato Curi 4d6 pf, puoi dividere la cura fino a 2 obiettivi Crei un link vitale tra te e fino a 3 obiettivi. Puoi condividere i tuoi punti ferita con le creature collegate. Durata 1 ora. Costa 1 azione mantenere ed usare questa condivisione.
19	Rimuovi la condizione di Malato / Accecato / Assordato / Confuso / Esausto Ristori 2 punti ad una Caratteristica Curi 6d6 pf, puoi dividere la cura fino a 3 obiettivi Crei un link vitale tra te e fino a 4 obiettivi Puoi condividere i tuoi punti ferita con le creature collegate. Durata 1 ora. Costa 1 azione mantenere ed usare questa condivisione.
22	Rimuovi la condizione di Avvelenato Ristori 3 punti divisi su più Caratteristiche Curi 9d6 pf, puoi dividere la cura fino a 6 obiettivi Crei un link vitale tra te e fino a 5 obiettivi. Puoi condividere i tuoi punti ferita con le creature collegate. Durata 1 ora. Costa 1 azione mantenere ed usare questa condivisione
25	Rinsaldi fratture Recuperi tutti i punti caratteristica Curi 12d6 pf, puoi dividere la cura fino a 9 obiettivi Crei un link vitale tra te e fino a 7 target.Puoi condividere i tuoi punti ferita con le creature collegate. Durata 1 ora. Costa 1 azione mantenere ed usare questa condivisione.
28	Curi fino a 60 pf e tutte le malattie. Ristori un livello temporaneo perso
31	Rigeneri i tessuti ed arti Ristori un livello permanente perso Curi 16d6 pf, puoi dividere la cura fino a 10 obiettivi
34	Ringiovanisci il target di 3d6 anni Curi 20d6 pf, puoi dividere la cura fino a 16 obiettivi Curi completamente tutte le ferite e condizioni di un obiettivo
37	Curi l'obiettivi di tutte le condizioni, punti caratteristica, livelli e punti ferita, ringiovanisci il target di 3d6 anni
40	Sacrifichi la tua vita per portare in vita un'altra creatura.

Esempio Pratico

Mano calda di Ljust

Distanza: mischia, costo 0

Area di Effetto: 1 target, costo 0

Durata: Istantenea, costo 0

E' necessario una prova di CM pari a 13 per ottenere una Mano calda di Ljust che curi su un target 2d6 punti ferita. La difficoltà e' 0+0+0+13 = 13

Sfera curativa di Ljust

Distanza: 10 metri, difficoltà +2

Area di Effetto: 5 creature da includere, +5

Ricordiamoci che la Cura non può essere usata come area di effetto sferica, il costo è per poter selezionare le persone da curare.

Durata: istantanea, difficoltà +0

Essenza Cura: 19, cura 9d6, puoi dividere la cura fino a 6 target

Fatte tutte le somme una Sfera curativa di Ljust da 9d6 ha difficoltà +2+5+0+19 = 26

Benedizione della Fenice

Distanza: 0, tocco

Area di Effetto: 0, se stessi

Durata: 1 giorno, contingenza, +6

Cura: 4d6 PF, +16

Tempo di lancio: 10 minuti -6

La Benedizione della Fenice e' una contingenza che dura un giorno, se si viene feriti mortalmente (i pf scendono sotto la meta') viene lanciata in automatico una cura da 4d6 (riuscendo in una prova di magia a difficolta' 16, altrimenti curera' di meno)

Essenza Difesa

Caratteristica: Magnetismo
Verbo: Difendo
Nome: Creature, Elementi

l'Essenza di Difesa **permette di creare delle barriere/scudi/armature che possono proteggere una creatura od oggetto dal danno o da un elemento definito**. L'Essenza di Difesa si applica su Creature o Elementi. Nella tabella viene indicato il massimo della protezione concessa o a round, la Durata della Difesa e' sempre da determinare.

- Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Tempra per negare gli effetti.
- Essenza di Difesa può essere usata come controincantesimo per l'Essenza di Attacco. E' necessario superare con una prova di competenza magica la prova di competenza magica dell'avversario. Si annulla solo l'effetto su un obiettivo (se stesso o altro). Si consuma un utilizzo di Essenze.
- Se ci sono più Essenze di Difesa attive non si sommano i tipi di bonus equivalenti, si tiene solo quello che fornisce il bonus più alto.

Livello di Potere	**Creature, Presenza**
<=11	+1 Difesa
	+1 Tiri Salvezza
13	Crei una difesa che protegge per 4 Punti Ferita in tutto
16	Crei una difesa da un elemento per 3 Punti Ferita a round
	+2 ad un Tiro Salvezza
	+3 Difesa
19	Crei una difesa da un elemento per 5 Punti Ferita a round
	+2 a tutti i Tiri Salvezza
	+4 Difesa, +2 ad un Tiro Salvezza
22	Crei una difesa per 6 Punti Ferita a round
	Crei una difesa da un elemento specifico
	anche magico per 60 Punti Ferita in tutto
	Barriera verso gli insetti normali
25	Crei una difesa per 8 Punti Ferita a round
	Immune ad un elemento non magico
	+6 Difesa
28	Resistenza ad un Energia da Essenza Attacco o naturale
	Barriera verso le piante normali
	+6 ad un Tiro Salvezza
	Immune a livello di potenza 11 di Attacco
31	+6 a tutti i Tiro Salvezza
	Barriera verso gli animali normali
	Immune a livello di potenza 16 di Attacco / Trasformazione
	Crei una barriera intorno a te, che ti scherma
	da tutti gli attacchi fisici non magici
34	Barriera verso gli animali magici
	Crei una barriera intorno a te che ti scherma da tutti gli attacchi fisici anche magici
	Immune a livello di potenza 22 di Attacco / Trasformazione / Distruzione
37	Immune a livello di potenza 28 di Attacco / Trasformazione / Distruzione
43	Immune a livello di potenza 34 di Attacco / Trasformazione / Distruzione

Esempi:

- "Chiamo la magia del grande cristallo perché mi protegga contro i miei avversari"
- "Canto le invocazioni di morte. Possano le osse dei miei antenati proteggermi"
- "Incido il mio petto con le sacre rune di Qizdo!"

Essenza Distruzione

Caratteristica: Volontà
Verbo: Distruggo
Nome: Elementi, Creature, Energia

Essenza Distruzione – Elementi
La Distruzione di Elementi è la **distruzione di Elementi**

- La distruzione di Elementi è diretta, senza Tiro Salvezza.
- La distruzione si intente di singolo e specifico oggetto non di volumi di più oggetti, tranne se omogenei (es un tavolo di legno, la serratura di metallo..)
- La distruzione di materia è sempre permanente come durata. La durata ha difficoltà 8 + eventuale contingenza.

Livello di Potere	Elementi
<=11	Un cubo di lato fino a 10 cm e 100 grammi (minuscola)
13	Un cubo di lato fino a 20 cm o 500gr (piccolissima)
16	Un cubo di lato fino a 0.5 metro o 3kg (piccola)
19	Un cubo di lato fino a 1 metro (cubo base) o 25kg (piccola)
22	Fino a 2 cubi base e 100kg (media) di peso
25	Fino a 4 cubi base e 200kg (grande)
28	Fino a 8 cubi base e 400kg (enorme)
31	Fino a 16 cubi base e 800kg (enorme)
34	Fino a 32 cubi base e 1.6 tonnellate (mastodontica)
37	Fino a 64 cubi base e 3.2 tonnellate (mastodontica)
43	Fino a 128 cubi base e 6.4 tonnellate (colossale)

Il livello di Potere richiesto cambia anche in funzione del materiale che si va a distruggere.

Consultare la **Tabella Modificatore Distruzione Elementi** per verificare il moltiplicatore al Livello di Potere necessario in base al materiale che si vuole distruggere.

Tabella Modificatore Distruzione Elementi

Modificatore	Durezza	Esempio
0.5	Estremamente facile	Sabbia / Luce
0.7	Facile	Vetro / Acqua
1	Normale	Legno / Terriccio
1.1	Difficile	Ceramica / Pietra / Terra dura
1.3	Molto difficile	Ferro / Mattone
1.5	Estremamente difficile	Acciaio/ Mithral
1.7	Quasi impossibile	Acciaio Nanico
2	Inumana	Adamantio
2.5	Ultraterrena	Acciaio Nanico Runico
5	Divina	Artefatti

Se quindi si vuole dimostrare la propria potenza distruggendo una serratura di metallo semplicemente toccandola la difficoltà è 11 (livello di potere) * 1.3 (ferro) = 14.3 = 14 di difficoltà più i fattori di base (8 di durata, distanza, contingenza...)
L'arrotondamento si fa per eccesso.
Esempi:

- "Per tutte le torce consumate. Buio!"
- "Chiamo a me i terremoti passati. Il tuo castello crolli come la sabbia
- "Getto a terra il sangue di un Ragnroll. Che una fossa ti colga!"

Essenza Distruzione – Creature

- La distruzione di Creature causa la distruzione dell'equilibrio metabolico e mentale.
- Una Essenza di Distruzione non può mai causare danno diretto, si deve usare l'Essenza Attacco.
- Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Tempra per negare gli effetti. La perdita di punti caratteristica e' temporanea e si recupera 1 punto al giorno.
- Non è possibile distruggere "parti" di esseri viventi
- Su molte creature magiche le condizioni indicate non hanno effetto. Tenere sempre conto della durata degli effetti.

Livello di Potere	Creature
<=11	Attribuisci la condizione abbagliato.
13	Attribuisci la condizione: Frastornato
16	Attribuisci la condizione: Affaticato / Scosso / Infermo
19	Attribuisci la condizione di: Malato / Accecato / Assordato / Esausto / Nauseato Diminuisci di 1 punto una caratteristica
22	Attribuisci la condizione di Avvelenato Diminuisci di 2 punti una caratteristica
25	Distruggi l'armonia spirituale della creatura (-1 al colpire, al danno, ai Tiri Salvezza) 3 AGI oppure -3 POT
28	Causi dolori lancianti -3 POT e AGI Distruggi temporaneamente le esperienze, il target perde un livello di esperienza
31	Distruggi i tessuti ed arti, causi la distruzione del corpo (TS o morte). Distruggi permanentemente le esperienze, il target perde un livello di esperienza
34	Invecchi il target di 3d6 anni

Esempi

- "Evoco lo stregone Adbul Aziz. Mi conceda di fare marcire le tue interiora!"
- "Grande martello, Grande martello, affonda la tua testa nella sua"
- "Osserva la spirale di Oman Gur Tha. Non sei mai stato così stanco"
- "Oh Padrone Shayalia ti offro lo spirito del mio nemico"

Essenza Distruzione - animazione dei morti

Molti incantatori seguaci di Sixiser utilizzano i non morti per portare caos e distruzione nel creato

- L'Essenza di Distruzione (animazione) su Creature non può concedere più dadi vita di quanti posseduti dalla creatura originale. Le caratteristiche di Volontà e Intelletto e Magnetismo vengono ridotte ad un terzo, a meno di aumentare il livello di potere a quello superiore.

- Il CR indicato si riferisce alla sommatoria dei CR totali animati di creature naturali
- Un incantatore non può animare creature naturali con più di 3 CR rispetto al suo valore di CM
- Se si vuole animare una creatura magica la difficoltà passa a quella successiva e si somma con il costo del mantenimento delle caratteristiche mentali
- La difficoltà della Durata dell'animazione è 8. Ed è permanente finché la creatura animata non viene distrutta o dismessa dall'incantatore.

Livello di Potere	**Creature**
<=11	Animi fino a 1/3 CR
13	Animi fino a 1/2 CR
16	Animi fino a 1 CR
19	Animi fino a 3 CR
22	Animi fino a 5 CR
25	Animi fino a 7 CR
28	Animi fino a 9 CR
31	Animi fino a 11 CR, max CR 9
34	Animi fino a 13 CR, max CR 9
37	Animi fino a 15 CR, max CR 10
43	Animi fino a 17 CR, max CR 10

Esempi: d'uso: Creare una zona di Oscurità equivale ad usare l'Essenza Distruzione sulla Luce. Considerate la grandezza dell'ambiente ed il fatto che l'effetto e' immediato, ovvero permanente per la luce che era presente ma nulla vieta ad altra luce di prendere il suo posto.

Essenza Illusione

Caratteristica: Magnetismo
Verbo: Illudo
Nome: –

l'Essenza Illusione è la **capacità di creare immagini, suoni, odori, profumi di cose che non esistono**.

- Una Illusione non può mai essere usata per ferire direttamente un avversario.
- Una illusione non offre mai resistenza fisica.
- In caso di creazione di proprie immagine una Essenza che causi danno ad area le distruggerà tutte.
- Un Tiro salvezza su Arbitrio permette di discernere l'illusione.
- E' sempre e solo sensoriale (uditiva, visiva, olfattiva), e non influenza mai il tocco.
- In base alla complessità e precisione dell'oggetto diminuire quantità e volumi.

Livello di Potere	Dimensione
<=11	Un cubo di lato fino a 20 cm
13	Un cubo di lato fino a 50 cm Crei 1d4 immagini illusorie di te. Ogni attacco a segno elimina prima una immagine.
16	Un cubo di lato fino a 1 metro Crei una illusione che ti rende sfocato, +3 CA Crei 2d4 immagini illusorie di te. Ogni attacco a segno elimina prima una immagine. Crei un Allarme sonoro che si attiva al passaggio
19	Un cubo di lato fino a 2 metri Crei una illusione che ti rende invisibile. Attaccare rende visibile. Crei un Allarme sonoro che si attiva quando visto
22	Un cubo di lato fino a 3 metri Crei una illusione di te a 2 metri, +4 Difesa Crei un Allarme sonoro che si attiva al passaggio o suono o se visto. Crei un Allarme sonoro e visivo che si attiva al passaggio o se visto
25	Un cubo di lato fino a 4 metri Crei una illusione che rende invisibile te e altre 3 creature di taglia media. Attaccare rende visibile. Crei un Allarme sonoro e visivo che si attiva se ci sono creature anche invisibili
28	Un cubo di lato fino a 6 metri
31	Un cubo di lato fino a 10 metri
34	Un cubo di lato fino a 15 metri
37	Un cubo di lato fino a 20 metri
43	Un cubo di lato fino a 50 metri

Esempi:

- "Dal Deserto di Darnhub chiamo il miraggio di una bellissima donna"
- "Lasciami proteggere la porta. Creo questa campanellina perché suoni ad ogni passaggio"
- "Incido la runa di Abildan. Chiunque passi da qui farà suonare le trombe di Torricelli"

Essenza Movimento

Caratteristica: Agilità
Verbo: Muovo
Nome: Creature, Elementi

L'Essenza di Movimento significa **potersi teletrasportare e spostarsi di piani nonché alterare la velocità e spostare le cose**.

Essenza Movimento (Spostare) – Creature

- La Creatura Naturale o Magica che viene influenzata dell'Essenza di Movimento deve avere taglia media o inferiore.
- Per ogni creatura oltre la prima, per taglia superiore alla media, la difficoltà aumenta di 2. In caso di taglia superiore alla media e creatura oltre la prima i costi si sommano. Quindi spostare 3 creature grandi a distanza di kilometri ha difficoltà 19+2*2 (2 creature oltre la prima) +2*3 (3 creature di taglia oltre la media) = 29.
- Al target viene concesso un TS su Potenza per resistere agli effetti.
- La durata è sempre istantanea (e' un teletrasporto).

Livello di Potere	Creature
<=11	- Ci si puo" spostare entro raggio di 3 metri Caduta piuma
13	Ci si puo" spostare entro raggio di 12 metri Levitazione
16	Ci si puo" spostare entro raggio di 100 metri Si diventa eterei Volare
19	Ci si puo" spostare entro 5 km Si puo" passare da un piano all'altro
22	Ci si può spostare entro 20 km
25	Ci si può spostare entro 100 km
28	Si può coprire una distanza di 200 km

Esempi:

- "Lucido la punta degli stivali e sbatto i tacchi. E sono dove voglio"
- "Per i grandi rapaci possa io arrivare in cima alla montagna"
- "Banchetti e monete, specchietti e cadute. Portatemi a palazzo Dornean"

Essenza Movimento - Creatura

Alterare il Movimento è alterare la velocità di azione di una creatura. Questo concede di muoversi più velocemente o attaccare più volte o riuscire ad agire più volte nel round.

Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio per negare gli effetti.

Livello di Potere	Concetto
<=11	Il target ottiene una Azione di movimento bonus
13	Il target ottiene due Azioni di movimento bonus
16	Il target ottiene un bonus di una Azione
19	Il target ottiene un bonus di una Azione ed una Azione di movimento
22	Il target ottiene due Azioni in piu'
25	Il target ottiene tre Azioni in piu'
28	Il target può usare due abilità a disposizione (ma non può lanciare 2 Essenze)

Esempi:

- "Possa lo spirito dei grandi corridori guidarti i passi"
- "Evoco a me i riti del mago Ratl Go Nw. Ora il tuo corpo è veloce come l'argento"
- "Un passo a destra, uno a sinistra, incrocia le braccia. La velocità del Lupo è nei tuoi piedi"

Esempio pratico:

- con Essenza Movimento a difficoltà 28 posso usare Incanalare energia due volte oppure Imposizione delle mani ed Incanalare energia (non posso usare due Essenze in un round)

Essenza Movimento (Blocco/Spostamento) - Elementi/Creature
Tramite l'Essenza Movimento è possibile inibire lo spostamento di creature.
Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Tempra per negare gli effetti.

- Il valore massimo è riferito al numero massimo di CR influenzati.
- il target non può essere di 3 CR superiore al valore di CM dell'incantatore
- Il numero massimo di creature influenzabili è pari alla metà dei dadi vita influenzati, con un minimo di 1

Livello di Potere	**Creature**
<=11	Il target inciampa, -1 azione
13	Il target è rallentato, viene dimezzato la velocità di movimento
16	Il target è fermo nella sua posizione (immobilizzato), massimo 2 CR
19	I target rimangono fermi nella loro posizione, totale 5 CR non piu'di 3 CR a target
22	Il target è fermo nella sua posizione, massimo 7 CR
25	I target rimangono fermi nella loro posizione, totale 12. Non piu'di 4 CR a target
28	Il target è fermo nella sua posizione, massimo 9 CR
31	I target rimangono fermi nella loro posizione, totale 16 CR. Non più di 5 CR a target
34	Il target è fermo nella sua posizione, massimo 12 CR non puo' teletrasportarsi o cambiare di piano.
37	I target rimangono fermi nella loro posizione, totale 24 CR .Non più di 7 CR a target
43	Il target rimane fermo nella sua posizione, massimo 18 CR

Livello Potere	**Elementi, Creature**
<=11	Un cubo di lato fino a 10 cm e 100 grammi (minuscola). Area singolo Target
13	Un cubo di lato fino a 20 cm o 500gr (più piccola). Area singolo Target
16	Un cubo di lato fino a 0.5 metro o 3kg (piccola). Area singolo Target
19	Un cubo di lato fino a 1 metro (cubo base) o 25kg (). Area singolo Target
22	Fino a 2 cubi base e 100kg (media) di peso. Area 2x1x1 metro
25	Fino a 4 cubi base e 200kg (grande). Area influenzata 2x2x1 metro
28	Fino a 8 cubi base e 400kg (enorme). Area influenzata 4x2x1 metri
31	Fino a 16 cubi base e 800kg (enorme). Area influenzata 8x2x1 metro
34	Fino a 32 cubi base e 1.6 tonnellate (mastodontica). Area influenzata 16x2x1 metri
37	Fino a 64 cubi base e 3.2 tonnellate (mastodontica). Area influenzata 32x2x1 metri
43	Fino a 128 cubi base e 6.4 tonnellate (colossale). Area influenzata 64x2x1 metri

La velocita' con cui si muove la Creatura o Elemento e' di 6 m/r. Per ogni successo critico la velocita' aumenta di 3 m/r. Se si sposta un Elemento (oggetto) il target e' singolo (difficolta' 1). Se si sposta una Creatura questa ha diritto ad un TS su Tempra ogni round di durata.

Esempi

- "Chiamo a me le ossa dei ladri. Fermate la creatura"
- "Potenze dell'aria, rallentate la fuga della creatura" **Essenza Movimento – Elementi, Creature**
- Tramite l'Essenza Movimento è possibile spostare un oggetto, sollevandolo e muovendolo.
- Se si muovono più target considerare la somma di volumi e pesi per determinare il costo.
- Il movimento ottenuto è di 10 metri a round. Se serve più velocità aumentare la difficoltà (+5 = raddoppio velocita')
- Un cubo base è un cubo di lato 1 metro
- Al target se vivente è concesso un Tiro Salvezza su Tempra per resistere e non farsi spostare
- Il target viene spostato, nel corso dei round, fino a Distanza calcolata nelle difficoltà.
- è possibile usare l'Essenza di Movimento per scagliare proiettili. Usato per scagliare proiettili (sassi, dardi, frecce.. oggetti fino a taglia media) il danno causato è pari a quello immediatamente inferiore causato dall'Essenza di Attacco.
- è possibile usare la Essenza di Movimento per fare cadere una massa su singolo target o più target a seconda della dimensione della massa, vedi indicazione Area. Il danno causato è di 1d6 per cubo base che colpisce l'avversario. Quindi una colonna alta 8 cubi e larga 1 fa 8d6 di danni. Massimo 20d6, Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare. In caso di fallimento critico i danni si raddoppiano, in caso di successo critico i danni si dimezzano ulteriormente.
- Le aree influenzate sono indicative, ricordarsi di distribuire i cubi secondo numero e forma volute.
- E' possibile usare l'Essenza di Movimento per tenere bloccata una porta (vuoi spingendo la porta o spostando il chiavistello...)

Esempio:

- "Chiamo i venti possenti che distrussero Orton Gal No. Sollevate questo carro!"
- "Per il passo leggero degli Orunkes, io cammino nell'aria"
- "Spiriti delle tempeste, scagliate la vostra rabbia contro chi osa sfidarci!"

Essenza Protezione

Caratteristica: Potenza
Verbo: Proteggo
Nome: Creature

l'Essenza di Protezione si applica su Creature **permette di schermare o annullare gli effetti magici e non che altererebbero il nostro corpo**.

- Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio per negare gli effetti
- è possibile usare l'Essenza di Protezione come controincantesimo verso l'Essenza di Trasformazione o Alterazione o Charme o Movimento o Rivelazione. E' necessario superare con il proprio check di magia il valore di difficoltà della prova che ha generato l'Essenza che si vuole controbattere.

Livello di Potere	Creature, Presenza
<=11	Proteggi dalla condizione di Abbagliato.
13	Proteggi dalla condizione di Frastornato / Scosso
16	Proteggi dalla condizione di Affaticato / Infermo / Spaventato
19	Proteggi dalla condizione di Malato / Esausto / Nauseato / Confuso
22	Proteggi dalla condizione di Avvelenato / Charmato / In preda al panico
25	Proteggi dalla condizione di Posseduto / Accecato / Assordato
	Proteggi dalla distruzione fino a 2 livello di esperienza
28	Proteggi dalla condizione di Dominato / Maledetto
	Proteggi dalla distruzione fino a 4 livelli di esperienza
31	Proteggi dalla distruzione di esperienza fino a durata
	Proteggi da tutti i condizionamenti mentali fino a durata
34	Proteggi dall'Essenza di Charm e Rivelazione fino al livello 22
37	Proteggi dall'Essenza di Charm e Rivelazione fino al livello 25
43	Proteggi dall'Essenza di Charm e Rivelazione fino al livello 28

Esempi:

- " "Possa la saggezza dei miei antenati proteggermi
- "Spirito e Bontà. Possa la Massima Ljust proteggermi dalle Ombre" (protezione esperienza)
- "Traccio il circolo dei Sacerdoti Gurla. Nessuno potrà osservarmi"
- "Sbatto il piede e pronuncio la parola di potere Shrak. Non mi trasformerai in un rospo!" (controincantesimo)

Essenza Rivelazione

Caratteristica: Magnetismo
Verbo: Rivelo
Nome: Creature, Elementi, Virtu'

La Rivelazione si applica a Creature (Naturali o Magiche), Elementi, Concetti e Virtù. **Permette di capire i tratti fisici principali e lo stato di "salute". Permette di espandere la propria coscienza per accedere alla comprensione di eventi od oggetti del passato**.

- Alla Creatura oggetto della Rivelazione viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio per annullare gli effetti.
- Non è possibile usare l'Essenza Rivelazione per determinare un evento futuro.
- L'Essenza Rivelazione serve per divinare o percepire in maniera più approfondita. Viene lasciato al giocatore ed al Narratore l'utilizzo creativo di questa Essenza. Quelli qui sotto proposti sono esempi di utilizzo, linee guida.

Livello di Potere	Creature, Elementi, Virtu'
<=11	Comprendi se un oggetto e' magico
	Sei in grado di leggere il magico
13	Comprendi eta', peso e dimensioni.
	Comprendi se e' presente una protezione
	Sei in grado di leggere una pergamena magica senza difficolta'
16	Comprendi lo stato del corpo se influenzato da qualche Essenza
	Comprendi quale tipo di protezione e' presente
	Comprendi i tratti del soggetto.
	Conferisci ai tuoi occhi la visione della magia
	Conferisci ai tuoi occhi la visione crepuscolare 18m
19	Comprendi lo stato originario del target.
	Comprendi la natura e specifiche di un oggetto magico
	Conferisci ai tuoi occhi di vedere nell'oscurita'
22	La tua Consapevolezza e' oltre le illusioni di pari potenza.
	Conferisci ai tuoi occhi di vedere nell'oscurita' magica
25	Puoi scrutare luoghi fino ad un 1 km di distanza
28	Puoi scrutare persone fino ad 5 km di distanza.
	Toccando un oggetto ti permette di conoscere la sua storia.
	La tua Consapevolezza di permette di vedere il vero delle cose e persone
31	Puoi scrutare luoghi e persone fino a 10 km di distanza.
	Concentrandoti puoi conoscere la storia di un logo/oggetto fino a 5 km di distanza
34	La tua comprensione ti permette di conoscere nei dettagli la storia e leggende di qualsiasi manufatto purche' tu ne abbia una vaga idea di come e' fatto
37	La tua comprensione e' leggendaria. Puoi conoscere fatti ed accadimenti di qualsiasi era
43	La tua comprensione e' tale come se tu fossi stato presente e partecipe

Esempi:

- "Grande Atmos, invoco la tua benedizione. Aiutami a comprendere questa bacchetta"
- "Per i tomi della biblioteca del tempo. Chi costruì il castello di Hul Barton?"
- "Benedetto servitore di Atmos concedimi di scrutare nella biblioteca segreta. Raccontami la storia di Rozanda Durand"

Essenza Trasformazione

Caratteristica: Potenza **Verbo**: Trasformo **Nome**: Creature, Elementi, Virtu'

l'Essenza della Trasformazione **altera la forma e sostanza di Creature, Elementi, Energia**.

Essenza Trasformazione – Presenza, Energia

L'Essenza di Trasformazione prende la materia già pronta e concede all'incantatore di Trasformare le forme e sostanze come più gli aggrada. La forma trasformata obbedisce alle leggi della fisica es. l'acqua non può volare se non è retta da qualcosa.

- L'Essenza di Trasformazione può essere applicata ad una Essenza di Attacco. Si fa una prova con una difficoltà di un livello maggiore a quello usato per l'Attacco e comunque se ne subisce la conseguenza (getti aria possono farti volare via o danneggiare lo stesso se non si è protetti)
- è anche possibile trasformare l'acqua in fuoco, ma per il principio che una Essenza deve fare una sola cosa, il danno da fuoco potrà esserci solo dal round successivo, se ancora esiste
- Se si vuole trasformare la materia in un insieme di materia (fango, lava, pane.. si devono considerare le difficolà di ogni singolo elemento che lo compone, acqua e terra, terra e fuoco)
- Se un soggetto è influenzato da una Essenza di trasformazione viene concesso un Tiro Salvezza su Tempra per annullarne gli effetti. Il Narratore deciderà il tipo e gli effetti

Livello di Potere	**Presenza, Energia**
<=11	Un cubo di lato fino a 10 cm e 100 grammi (minuscola)
13	Un cubo di lato fino a 20 cm o 500gr (più piccola)
16	Un cubo di lato fino a 0.5 metro o 3kg (piccola)
19	Un cubo di lato fino a 1 metro (cubo base) o 25kg (piccola)
22	Fino a 2 cubi base e 100kg (media) di peso
25	Fino a 4 cubi base e 200kg (grande)
28	Fino a 8 cubi base e 400kg (enorme)
31	Fino a 16 cubi base e 800kg (enorme)
34	Fino a 32 cubi base e 1.6 tonnellate (mastodontica)
37	Fino a 64 cubi base e 3.2 tonnellate (mastodontica)
43	Fino a 128 cubi base e 6.4 tonnellate (colossale)

Esempi:

- "Acqua e Terra, Fuoco e Acqua. Le mie mani non hanno fine"
- "Per i riti degli antichi alchimisti ciò che era adesso non è più lui" Esempio pratico:
- Trasformando in acqua un cubo di 3*3*3 (27 cubi base) di terra si mette in seria difficoltà l'avversario (Tiro salvezza su riflessi concesso per evitare di cadere)
- Si puo' trasformare un pezzo di un lucchetto/serratura per bloccarlo od aprirelo. La prova va confrontata con la resistenza del lucchetto.

Essenza Trasformazione – Creature

- L'Essenza di Trasformazione può trasformare Creature Naturali, Creature Magiche ed Elementi tra loro.
- L'Essenza di Trasformazione se effettuata su una creatura senziente costa il livello superiore di potere. Per trasformare in pietra una creatura normale di 4 CR (in caso di PG il Livello è il CR) la prova ha difficoltà 28

- Non si può influenzare o trasformare in una creatura con più di 3 CR superiore alla CM dell'incantatore
- Se si vuole trasformare in una creatura magica il livello di potere passa a quello successivo (e si somma con il costo della senziente)
- I CR indicati si riferiscono alla somma dei CR influenzati
- Al target viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio per negare gli effetti
- Il target trasformato mantiene le caratteristiche mentali precedenti ma prende quelle fisiche della creatura

Livello di Potere	**Creature**
<=11	- Un cubo di lato fino a 10 cm e 100 grammi 1/3 CR
13	Un cubo di lato fino a 20 cm o 500gr 1 /2 CR
16	Un cubo di lato fino a 0.5 metro o 3kg 1 CR
19	Un cubo di lato fino a 1 metro (cubo base) o 25kg 2 CR
22	Fino a 2 cubi base e 100kg di peso 3 CR
25	Fino a 4 cubi base e 200kg 5 CR
28	Fino a 8 cubi base e 400kg 7 CR
31	Fino a 16 cubi base e 800kg 9 CR
34	Fino a 32 cubi base e 1.6 tonnellate 11 CR
37	Fino a 64 cubi base e 3.2 tonnellate Fino a 13 CR, max singolo CR 7
43	Fino a 128 cubi base e 6.4 tonnellate Fino a 15 CR, max singolo CR 9

Esempi:

- "Chiedo l'aiuto di tutte le streghe. Trasformate il mio nemico in un rospo!"
- "Bava di Lumaca e sterco di vacca. Rumina nel prato"

La Magia (Semplificata – Opzionale)

Questo sistema di Magia è più "classico" e riprende gli standard della 3ed e Pathfinder.

Per ogni punto in Competenza Magica l'usufruitore di magia sceglie due Incantesimi. Il livello massimo sceglibile e lanciabile è indicato nella Tabella Punti Magia Posseduti.

Ogni volta che si prende un punto in CM è possibile dimenticare un incantesimo e sostituirlo con un altro.

Un usufruitore di magia ha a disposizione un numero di punti magia dato dal suo punteggio di CM, vedi tabella Punti Magia Posseduti.

Un incantesimo costà un numero di punti magia pari al doppio del suo livello.

Usate come lista di incantesimi quella di Pathfinder compresa nel Core Book, oppure online su http://aonprd.com/SpellsCustom.aspx e selezionare PFS Legal

La DC per resistere all'incantesimo è 10+CM+Intelletto.

Ogni volta che l'incantesimo fa riferimento al livello dell'usufruitore di magia considerate invece il punteggio di CM/2, gli altri fattori dell'incantesimo rimangono inalterati.

Tabella Punti Magia posseduti

Valore Competenza Magia	Punti Magia Posseduti	Max livello incantesimo lanciabile e sceglibile
1	3	1
2	5	1
3	7	2
4	11	2
5	13	3
6	17	3
7	19	3
8	23	4
9	29	4
10	31	5
11	37	5
12	41	6
13	43	6
14	47	7
15	53	7
16	59	7
17	61	8
18	67	8
19	71	9
20	73	9

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. Come detto 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 diverso 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.

Diversi vantaggi non hanno un effetto pratico concreto ed immediato ma sono di arricchimento al background, alla storia del personaggio, introducono occasioni di gioco e divertimento. Quando si scelgono i vantaggi, e di conseguenza gli svantaggi, non è come andare a fare scorta 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.

I Vantaggi con * e tutte quelle con costo 20 o superiore sono a discrezione del Narratore.

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 guadagnati dagli Svantaggi.

I bonus dati alle competenze si intendono specifiche sulla prova quando indicato tra parentesi.

Ali della provvidenza 20 : hai delle ali, a te la scelta di forma e colore, solitamente stanno sulle scapole e ti fanno volare (volare buono)

Ambidestro 10: puoi usare indifferentemente le mani. I malus 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 10: sei un artista. Le tue dita spontaneamente producono colore

Aura di coraggio 15: intorno a te, in distanza entro 3 metri infondi coraggio. +2 TS vs Essenza Charme

Artigli 5: ogni tanto ricordati di spuntare gli unghiotti. 1d4 di danno per attacco. Gli attacchi con la seconda mano non hanno le penalità delle due armi.

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 PF, un bottiglia di liquore 1d8 PF. Se di pessima qualità no..

Caduta gatto 5: +2 alle prove di Agilità sulle cadute

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

Cambiaforma 40: come Essenza Alterazione, Livello Potere 18

Camminare sull'aria 30: non troppo controllato. Qualsiasi cosa che non sia camminare richiede una prova di Agilità

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

Magnetico 5-10: sprigioni luce quando vuoi. per fortuna non letteralmente. +2 alle prove al Magnetismo

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

Controllo del metabolismo 10: solo il nome è fantastico! Annulli il danno da Sanguinamento.

Recuperi i punti ferita come se avessi il doppio del punteggio di Potenza.

Cure efficaci 10: +1d6 ogni volta che una Essenza ti cura

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, 1d4, lavati i denti ogni tanto..

Digestione universale 5: purché non faccia male si mangia, +2 TS su Tempra vs Veleni

Direzione Assoluta 5: sai sempre dove è il nord magnetico. Hai un +4 alle prove di orientamento (Sopravvivenza)

Duro da soggiogare 5: +2 TS su Arbitrio su Essenze Charme

Duro da uccidere 5: non svieni a 0 PF, ma a -LV/2 in PF. Muori a 15+Potenza x 3 PF

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

Empatia 5: +2 alle prove di percepire inganni (Consapevolezza)

Empatia Animale 10: +4 alle prove per gestire gli animali (anche selvaggi)

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

Ermafrodito 10: lgbtE!

Forgiato nell'acciaio 5: Tramite dolorose operazioni la tua pelle è stata rivestita con placche di metallo. +3 alla Difesa

Forma d'ombra 30: considera il poterti trasformare in un ombra 1 ora per livello. Non puoi andare in spazi assolati e senza ombra.

Fortunato 5-10: 3 volte al giorno puoi ritirare un 1 sul dado a 6, da dichiarare prima che il Narratore ti abbia detto se la prova è riuscita o meno.

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. +4 alle prove di Sopravvivenza (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. 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 POT -1 Difesa. Ogni altri 5 punti +2 POT -1 a Difesa Max 20 punti. Durata 4 (anche non consecutivi)round ogni 5 punti. Si attiva come Azione a costo 1.

La mia ombra è mia amica 10: Riesci a posizionare la tua ombra dove vuoi. Si considera tu possa lanciare Essenze a tocco tramite la tua ombra (che deve essere presente) entro raggio 3 metri.

Legami di furia 15 : Puoi evocare lacci eterei che minacciano i tuoi nemici. Per 3 volte al giorno con il costo di 1 Azione tutti gli avversari in raggio entro 9 metri attorno a te sono intralciati per un round. TS vs Riflessi DC 10+½ lv + Magnetismo) per liberarsi.

Lento e Fermo 5: Sei eccezionalmente stabile sui tuoi piedi. Non puoi essere mosso 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 3g di lontananza dall'ambiente dimentichi la lingua. Guadagni un +2 ai check basati sulla lingua

Magia esplosiva 10: le tue Essenze di Attacco hanno un dado in più di danno (quando c'è da tirare un dado..)

Mani di Fata 10: +4 prova di Criminalità che coinvolgano le mani. Puoi prendere 16 come prendessi un 10 nelle prove relative.

Mano Piede palmata 5: +4 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). +8 alle prove per ricordare dettagli (Cultura 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

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

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

Con un prova su Intelletto a DC 15 puoi capire cosa è una pozione.

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 che coinvolgono l'udito

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

Parlare con le piante 20: ho sempre voluto parlare con le zucchine..

Percezione Cieca(vista cieca): 30: riesci a percepire qualsiasi cosa con i tuoi sensi, dall'odore, al calore. Riesci a "vedere" attraverso e fino 18 metri, 10 cm di pietra, 20 cm di legno, 0.5 cm di metallo

Perfetto equilibrio 5: +2 alle prove relative di Acrobatica

Piedi veloci 10: il tuo movimento aumenta di 3 metri

Pollice verde 5: +4 alle prove di Lavoro (Erboristeria, Professione Giardiniere..)

Polmoni di ferro 5: puoi trattenere il respiro 20*POT round (minimo 20 round)

Precognizione 30*: Puoi usare l'Essenza Rivelazione. In automatico conosci l'Essenza ed hai un valore in Competenza Magica pari al livello per questa Essenza (oppure un +6 al check se hai già l'Essenza)

Recupero 10: il tuo corpo produce spontaneamente caffeina. Ignori la condizione affaticato

Resistenza 5-10: +1/+2 TS a Riflessi o Tempra o Arbitrio

Resistenza al danno 10: -1 danno. -1 danno aggiuntivo ogni 5 punti aggiuntivi

Resistenza al magico 20: Hai una RM 3, ogni qual volta sei influenzato da una Essenza tira 3d6+RM se è superiore alla prova di Competenza Magica di chi ti lancia l'Essenza o 6+Livello Potere (in caso di oggetti/pozioni..) l'Essenza non ha effetto.

Resistenza al fuoco/freddo/Elettricità 5-10: ignori i primi 3/6 punti di danno per round

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

Rigenerazione 30: +1PF *T (non rigeneri arti)

Rigenerazione veloce 40: +1PF 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.

Scudo Mentale 10: +2 TS su controlli ed influenze mentali

Sensi protetti 5: +2 TS contro suoni/luci/vapori o Essenza di Distruzione che agisca sui 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 (tremorsense) 30: tutto emette vibrazioni, 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: +4 alle prove di Consapevolezza (muoversi silenziosamente)

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 50: rigeneri 5 pf a round anche se i PF 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 raggiX.. sbav..

Comprensione del vero 10: la verità ha un suono tutto suo. +4 alla prove di percepire inganni

Visione oscura 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: +4 alle prove di Consapevolezza e visione solo da lontano

Voce suadente 5: +2 alle prove di Magnetismo 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

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 malus ne danno punti per prendere vantaggi.

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 tutte le informazioni

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

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 crema per la pelle!!

Pacco: il tuo. Hai sempre una mano laggiu. 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!

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,

Svantaggi psico/fisici

Albino

Bianco, quasi 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 Essenza rimuovi veleno.

5: In presenza di un allergene specifico il personaggio starnutisce sonoramente finché l'allergene non viene allontanato, -1 a tutti i Check. (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. -5 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 e tossire sangue. Fallendo un Tiro Salvezza su Tempra DC 25 il personaggio muore annegando nel suo stesso vomito. Il tiro va ripetuto ogni round fino a che l'allergene non è allontanato.

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 dado a sei facce. 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 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 avere più di 10 oggetti con te, 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.

Pessimo Carattere

Le buone maniere non sono mai una opzione.

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 Magnetismo

Spendaccione

10: devi spendere metà dei tuoi guadagni di missione in piaceri futili (mangiare cibi costosi, bere vino e liquori pregiati, vestiti lussuosi, no armi od oggetti magici)

15: devi spendere tutti i tuoi guadagni di missione in piaceri futili (mangiare cibi costosi, bere vino e liquori pregiati, vestiti lussuosi, no armi od oggetti magici)

Caritatevole

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

15: non può tenere più di 10 mo in contanti

Cecita'

10: Sei orbo, visione laterale compromessa, problemi nel capire la distanza delle cose. Le competenze quali Sopravvivenza e i Check CA 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 per quel giorno.

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 si 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 / altro

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.

Deformita'

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

5: Malformazione minore, incide a scelta tra Potenza o Agilità. 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. 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

Dipendenza

10: Hai una dipendenza, possa essere alcool, droga, donne...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. Incatatore usi un'Essenza di 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 3 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 salvezza sia fallito. Sei considerato indifeso.

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 check 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: 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

Fotosensibilita'

La luce anche se leggera ti da fastidio.

5: Il personaggio ha un -1 in ogni tiro in cui la luminosità è almeno quella diurna

10: Il personaggio ha un -2 in ogni tiro in cui la luminosità è almeno quella di una lanterna

20: Il personaggio ha un -3 in ogni tiro 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 Agilità non può superare 2. Hai un -2 a tutte le prove che richiedano Agilità (disattivare congegni, svuotare tasche, arrampicarsi, iniziativa....)

Igenista

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: Non hai paura di nulla. Letteralmente. 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 -2 al Competenza con Armi

Indeciso

Non facciamolo, aspettiamo domani..magari è meglio!

10: non agisci mai per primo. -4 alle prove di iniziativa

Incubi Ricorrenti

8: Il personaggio non riesce a dormire bene. Ogni notte tira un 1d4. 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 esausto.

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 -4 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 lle 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 a tutti i check competenza con armi da colpire da lontano e prove di Consapevolezza oltre i 12 metri.

15: Ci vedi molto poco. Hai una prova -4 competenza con armi da colpire da lontano e prove di Consapevolezza oltre i 9 metri.

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 -4 ai check basati su Magnetismo e competenze orali

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...

Obesita'

Sei decisamente fuori forma, e di tanto.

10: Agilità non può essere sopra 2. Hai un -4 alla prove di Agilità 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

7: Non sai mentire, la sola idea di dire una menzogna ti rende nervoso. Prendi un -4 a Faccia Tosta. Se messo alle strette, il personaggio confesserà tutto a prescindere dall'importanza delle informazioni in suo possesso.

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 da botta causa 2 PF in più di danno

10: Il personaggio ha le ossa fragili. Ogni danno causato da arma da botta causa 5 PF in più di danno

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 ha una difficoltà di -5 aggiuntiva ed un fallimento indica 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.

10: Sei oltremodo sensibile agli ultravioletti. Ogni danno da fuoco causa 2 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 -4 alle prove di muoversi silenziosamente

Sangue Debole

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

Sbadataggine

Ops..non me ne ero accorta!

7: 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 -4 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 portà lo svantaggio a 6 punti

Ogni giorno viene tirato 1d6. Con 6, durante il giorno la seconda personalità 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 venerdi'!!! è Venerdi!!!

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 Criminalità e Faccia Tosta. Prendi un -2 ai Tiri Salvezza su Essenza Charme

Sonno Leggero

ogni rumore di disturba, non riesci mai a dormire bene

5: Se dormi in una zona con rumori naturali / umani (bosco/citta') non riesci a riposare bene. La mattina sei Affaticato. Puoi evitare il problema usando tappi per le orecchie, che ti impongono un -4 alle prove di Consapevolezza su udito per svegliarti.

Sordita'

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 prova 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 montagna non ha penalita'

5: Ad altezze superiori i 20 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i check

7: Ad altezze superiori i 10 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i check

10: Ad altezze superiori i 6 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i check

Visione notturna ridotta

I tuoi occhi non lavorano bene con luminosità ridotta.

5: Quando la luminosità è pari o inferiore a quella di una torcia il personaggio ha un -2 ai Tiro per Colpire.

Timidezza

5: Sei timido e riservato.

Hai un -2 alle prove basate su Magnetismo

Zoppo

sei claudicante

5: Hai movimento dimezzato
10: sei significativamente storpio. -2 alle prove che richiedono Agilità, 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 Nudita'
Emofobico	Paura Del Sangue
Traumatofobia	Paura Di Ferirsi
Sciofobia	Paura Delle Ombre

Cosmologia

E' più facile dominare su chi non crede in niente (La Storia Infinita, Kmorf)
Tu credi che c'è un Dio solo? Fai bene; anche i demoni lo credono e tremano! (Giacomo Il Giusto 2, 19. NdA Riferendosi al proprio Patrono...)

In TUS le divinità sono leggermente diverse dalle tradizionali divinità dei giochi di ruolo.

In TUS le divinità amano sporcarsi le mani, partecipare nelle faccende delle creature che le adorano, per loro è una sfida continua ad avere più credenti, adepti e persone più simili, per tratti, a loro.

I Patroni sono stati creati come parossismo dell'animo umano, dove tutto è un eccesso. Come spiriti liberati dal vaso di Pandora hanno il solo scopo di portare i loro Tratti al dominio rendendoli i più comuni e presenti tra le creature.

In principio era il nulla che in sé conteneva il tutto.

Energia derivante dalle più primordiali pulsioni esplodeva in tutta la sua potenza e senza alcun controllo.

Amore, odio, paura, dolore, gioia, serenità...tutto era aggrovigliato in una fitta ed infinita matassa il cui bandolo era nascosto, attorcigliato, introvabile o...probabilmente ancora inesistente.

Nei millenni a seguire dette energie e pulsioni hanno iniziato a scindersi, trovando una propria personale connotazione e si sono venute a creare tre entita': Atmos, colui che per suo principio controllava l'andamento del tempo e dello spazio, il testimone, lo scriba; Ljust l'energia positiva, il calore, la luce e la vita; Calicante, energia negativa, gelido odio, distruzione e morte.

Atmos è una sorta di spettatore imparziale mentre Ljust e Calicante rappresentano le due lingua di fiamma di un unica energia creatrice.

Ljust è la rappresentazione di ciò che luce ed amore portano sempre con se'. Rappresenta la purezza del sentimento d'amore, la protezione della vita, il rispetto per l'altro, la curiosità per il nuovo, la voglia di migliorarsi sempre, la forza di combattere con coraggio e valore per il proprio credo.

Calicante è la rappresentazione del buio, dell'odio e della rabbia. Lui è vendetta e fredda distruzione. Lui non protegge alcuna forma di vita, le usa, le sfrutta e solo in tali casi ne subisce la presenza. Lui ama sadicamente la sofferenza.

Atmos è lo storico, colui che segna il passaggio del tempo e trascrive ogni accadimento di Yeru.

è il testimone del groviglio divino che sono Ljust e Calicante, due creature unite da un unica energia.

Insieme i due Patroni della Genesi hanno dato vita a tutto ciò che conosciamo. Calicante ha creato Tiya ed Ljust ha generato Curyan, i due regni che compongono il nostro mondo, Yeru. Hanno giocato con forme ed energie creando due regni fra loro speculari ma contrapposti e distinti. Tiya e Curyan, come Calicante ed Ljust, sono parte di un tutto ma, esattamente come i Patroni delle Genesi, sono anche profondamente diversi e magicamente divisi. Esiste infatti una barriera sia fisica formata da catene montuose quasi invalicabili, tempeste marine perenni e mortali ma anche magiche, che ne delimitano i confini e che li tiene nettamente divisi.

Ma proprio come i loro due creatori che divisi e distanti totalmente non possono stare, non possono esistere, così Tiya e Curyan sono sì divisi ma anche in contatto fra loro tramite i Portali. Portali che si generano autonomamente, senza alcun controllo e previsione, a causa dell'entropia magica che preme, spinge e si autoalimenta nel "non luogo" al confine dei due regni e che è generata dalle continue sfide fra i due Patroni. Sono queste magiche vie che consentono di spostarsi tra Tiya e Curyan e viaggiare nel "non luogo" ovvero ciò che è al di fuori di Yeru.

Ljust e Calicante decisero, stranamente di comune accordo, di generare un Patrono che sovrintendesse a queste fratture, che fosse capace di percepire, aprire e bloccare questi Portali. Così venne creato **Lynx**, il Guardiano dei Portali.

In molti cercano di passare da Tiya a Curyan per cercare la pace, la serenità...altri cercano di valicare il confine inverso alla ricerca di avventura, potere. . . .alcuni ci provano per vie normali, altri attraversando i Portali, molti si sono persi per sempre nel "non luogo".

Lynx sovrintende allo spazio, ai portali che con l'avvicendarsi di caos e ordine, di bene e male, di luce e tenebra stanno sempre più creando fratture al confine esistente fra i due regni. Lynx li percepisce, li "sente", sa dove si stanno generando o riassorbendo, con il passare del tempo infatti alcuni di questi Portali sono divenuti stabili e definitivi mentre altri sono stati riassorbiti dalla naturale entropia, altri invece si generano casualmente e sempre in modo totalmente casuale rimangono attivi o si esauriscono. Viaggiando di continuo nel non luogo Lynx chiude i portali più grandi ma per uno che ne chiude un altro si apre.

Proprio nello svolgimento di questo suo importante ruolo Lynx si scontrò con una strana creatura, rettiloide, gigantesca, alata, potente, forte, sapiente e magica.

Un Drago rosso, Ta'hil. Quest'ultimo si muoveva nel "non luogo" con la massima libertà, senza alcuna difficoltà e si avvicinò a Lynx. I diari di Atmos narrano di come Lynx cercò di fermarlo e di parlarci, di come venne ferocemente attaccato, delle urla del Patrono Custode che si sentirono echeggiare in entrambi regni, del suono quasi simile ad un gutturale ruggito che squarciò il silenzio nei regni di Tiya e Curyan. Dell'intervento di Ljust e Calicante. La prima a salvare Lynx ed il secondo a scoprire, conoscere questa nuova affascinante "arma".

Lynx si salvo'. Ljust gli infuse le sue essenze di cura e lo aiutò a rigenerarsi. Si lasciò però sfregiato a memoria dell'incontro.

I Draghi avendo scoperto il nostro mondo e mossi dalla loro sete di conoscenza e di potere si sono avventurati nel "non luogo" e sono usciti dai Portali presenti su Tiya e Curyan.

Un'orda di draghi di tutti i colori ha oscurato i cieli. Da quel momento saccheggi, razzie e violenza furono perpetrati indifferentemente nei due regni. Erano molto intelligenti e furbe. Potenti oltre l'immaginabile, manipolavano una magia per alcuni versi diversa e slegata dalle Essenze.

Avevano una robustezza fuori dall'ordinario. Ma soprattutto, non temevano i Patroni. Non si sottomisero a loro.

Atmos incanalò le energie primordiali e divine dei Patroni della Genesi andando a creare delle divinità che potessero rivaleggiare con i draghi e potessero difendere Yeru.

Il primo creato da Atmos, con l'aiuto di Ljust fu **Gradh**, Patrono dell'Umanità (e di tutte le razze senzienti), colui che avrebbe difeso il creato dai draghi e dagli altri Patroni.

Gradh racchiude in sé il dualismo dei due Patroni della Genesi, l'istinto innato alla protezione, alla difesa ed alla cura propri di Ljust e l'istinto di vendetta, violenza e furia di Calicante.

Si getta con coraggio nelle battaglie, attacca il nemico senza paura, protegge il più debole, difende la vita ma non teme di percorrere la strada della vendetta più distruttiva verso chi sfrutta e distrugge vite senza motivo.

Gradh ama "calarsi" fra la gente e vivere con loro, come loro. Non si sente totalmente a suo agio nè nel Pantheon con gli altri Patroni nè fra la gente comune, lui è Umano tra i Patroni e Patrono tra gli Umani. Passionale e gentile è il Patrono che maggiormente ha a cuore le sorti di Yeru e delle sue razze.

Le lingue di energie divine erano troppo intense, chaotiche e pure perché Atmos potesse governarle per plasmare da solo gli ulteriori Patroni con la stessa naturalezza con cui aveva creato Gradh. Ed ecco che questi altri Patroni risultano meno perfetti e divini, più imperfetti ed "umani" in quanto originati da pulsioni violente e incontrollabili, vere e non filtrate in alcun modo.

Ogni Patrono ha un accesso limitato o negato ad alcune Essenze, non sono più liberi e totali manipolatori dell'energia arcana e divina legata ad un definito reame magico ma al contrario hanno un accesso limitato e vincolato alla magia. I Patroni plasmano le volontà, fondano regni, comandano nell'ombra come pedine le creature che osano chiedere i loro favori.

Gradh percepì sin da subito che i Draghi rappresentavano un elemento di ulteriore chaos, di ulteriore sofferenze e guerra. Come Patrono di Yeru e delle sue creature sentiva i Draghi come creature aliene, non originarie, non facenti parte del piano della Genesi.

Diffidente per natura Gradh decise di proporre ai Patroni della Genesi di fare un patto con i Draghi.

Ecco che poco più di 300 anni fa, il 15 Prineva del 65 del sesto ciclo, sull'isola di Atilantis che divide Tiya e Curyan si trovarono Atmos, la fiamma di Ljust e Calicante e Gradh da una parte mentre Ta'hil, il drago rosso malvagio e immortale e Dyenos, il drago d'argento sapiente e buono dall'altra.

Gradh cercò di imporre la cacciata dei Draghi e la chiusura dei Portali, Atmos rimase in silenzio a trascrivere la discussione. Ljust cercò di mediare capendo che non tutti i Draghi erano malvagi e che avrebbero potuto dare tanto a Yeru.

Calicante finse di dare ragione a Ljust con il solo scopo di portare maggior caos e distruzione attraverso i Draghi.

Capito che l'esito dell'incontro era già deciso Gradh abbandonò la Piana della Solitudine lasciando ai Draghi ed ai Patroni della Genesi di formalizzare la spartizione di Yeru. Per lui era stata una sonora sconfitta e da allora fu ancora di più è diffidente, se non prevenuto, verso tutti i draghi.

Calicante e Ta'hil rimasero strettamente in contatto e si stanziarono a Tiya mentre Dyenos giurò fedeltà e fiducia a Ljust e decisero di governare insieme Curyan, grazie allo loro volontà di calarsi tra gli umani.

Se un Patrono agisce in prima persona o in modo indiscriminato sa che scatenerà la reazione di Gradh o l'intervento di Atmos che gli impediranno un uso incontrollato e massivo dei suoi poteri direttamente sul mondo. Questo però non sempre li ferma e la stessa natura creature e piante, vengono spesso influenzate dal volere dei Patroni.

A Tiya, ma a volte anche a Curyan, nascono sempre più spesso aberrazioni, malattie sempre nuove, terre maledette dove non può crescere nulla, per non parlare di pazzie che spesso coinvolgono chi invece dovrebbe proteggere i comuni cittadini.

è una dura vita quella dell'uomo comune che continuamente deve affrontare siccità o alluvioni, morie di animali ed un meteo irregolare se non assurdo. Ad ogni passo deve guardarsi intorno perché non puoi mai sapere chi ha venduto l'anima per vivere un giorno in più.

A Curyan si vede svilupparsi l'armonia e la quasi perfetta convivenza fra natura e razze superiori. Esiste il dolore, esiste la malattia e la morte ma il tutto come naturale ciclo della vita come parte della stessa che viene protetta, guidata, aiutata.

I nemici principali sono i Draghi che spesso fanno incursioni per portare distruzione e morte e seminare paura e pazzia.

Non è sempre tutto idilliaco, vaste regioni di Curyan stanno diventando incubatrici di razze oscure e malvagie, legioni di non morti guidate da potenti negromanti si ammassano sui confini, i Draghi addestrano i loro adepti corrotti, e scure spire nere nel cielo promettono tempesta.

Patroni (Dei)

Conan: A quali dei preghi?
Subotai: Io prego ai quattro venti e tu?
Conan: Io prego Crom, ma solo raramente... lui non ascolta. (Conan il Barbaro, film 1982)

Infatti, come il corpo senza lo spirito è morto, così anche la fede senza le opere è morta. (Giacomo Il Giusto 2, 26. NdA Riferendosi ai punteggi dei Tratti collegati al Patrono...)

Le creature tutte, anche chi non usa le essenze possono sentire l'influenza di questi Poteri, di questi Patroni.

Se un personaggio per il suo modo di essere (giocare) e comportarsi ha almeno un tratto in comune con un Patrono ed anzi matura e potenzia queste convinzioni, anche se non ha giurato fedeltà ad un Patrono potrebbe comunque sentire l'influenza del Patrono e ricevere dei doni da lui.

Un Patrono è ben contento se qualcuno segue i suoi dettami, Tratti, senza che sia un usufruitore di magia e dona a coloro che lo fanno dei piccoli poteri come riconoscimento per la fedeltà a lui riservata, volutamente o meno. I poteri indicati sotto "Tratti in Comune" sono cumulativi.

Ad ogni Patrono troverete associate le Essenze (privilegiate, normali, limitate e negate), troverete i Tratti che li caratterizza ed anche due forme di Energia, che rappresentano la loro forma di attacco tipico.

Ricordatevi di usare questi Elementi quando effettuate un'Essenza di Attacco, o un incanalare energia, altrimenti non raggiungerete il Livello di Potere prefissato, tranne se userete un elemento neutrale.

Le forme di Energia vengono distinte tra fonti positive, neutrali e negative, vi servono anche per inquadrare meglio il vostro Padrone pardon il Patrono che servite.

Fate la somma degli elementi, se positiva il Patrono si può considerare buono, se a valore zero il Patrono è neutrale, se a valore negativo il Patrono è malvagio.

Nella descrizione del Patrono troverete anche la sua manifestazione, ovvero cosa accade quando un personaggio agisce in maniera particolarmente e significativamente consona ai tratti seguiti dal Patrono. L'effetto è puramente ambientale e di circostanza ma lascia sempre colpito chiunque lo possa osservare.

Un incantatore che si affida ad un Patrono, almeno 3 Tratti in comune, diventando quindi un Devoto, segue le normali regole delle Essenza tenendo però conto dei vantaggi (essenze favorite) e svantaggi (essenze limitate e negate) che comporta.

Tabella Elementi

Positivi (+1)	**Neutrali** (0)	**Negativi** (-1)
Energia Positiva	Fuoco	Energia Negativa
Luce	Freddo	Vuoto
	Suono	
	Elettricita'	

Ogni Patrono concede delle Essenza privilegiate, neutrali, limitate o negate.

Sulla **Essenza privilegiata** l'incantatore prende un +2 alle prove di CM

Sulla **Essenza normale** non ha bonus/malus

Sulla **Essenza limitata** ha un -2 alle prove di CM

Le **Essenze negate** non sono accessibili/sceglibili, ovvero non può investire punti competenza magica per prendere queste essenze e non potrà mai lanciare magie da pergamena da queste essenze.

Utilizzare i poteri concessi dai Tratti costa 2 Azioni se non specificato diversamente.

I Patroni sono:

Ljust

la Dama della Luce, colei che irradia calore e amore. Generatrice delle pulsioni d'amore, protezione, gentilezza, gioia e perdono. Racchiude in sé l'aspetto protettivo di una madre, la forza e l'audacia di

una combattente, la passionalità di una giovane amante e l'allegria, la ricerca del nuovo, la fantasia di una bambina. Ljust incarna la bellezza della vita ed ogni creatura che la contempla vede quella che per lei è la massima armonia e cade prona al suo fascino.

Ljust può essere scelta solo da un personaggio con 4 tratti in comune con lei, fondamentalmente si nasce per essere Devoti di Ljust. Nel corso dei decenni Ljust decise di selezionare, scegliere e premiare le donne che più mostravano in modo innato e profondo amore per la vita, curiosità per il nuovo, forza incrollabile, dedizione, fiducia, rispetto e cura degli altri donando loro i poteri e la possibilità di studiare e crescere come Allieve della Luce. Queste Allieve devono seguire la regola degli 8 Passi.

Simbolo: una stella circondata da raggi solari
Tratti: Coraggioso, Generoso, Empatico, Protettivo
Manifestazione: luce dorata inonda l'incantatore.

Tratto in comune a 5 punti: un oggetto che tocchi diventa luminoso come una torcia (3 metri di raggio) per 1 ora. Due volte al giorno
Tratto in comune a 10 punti: guadagni un +2 ai Tiri Salvezza contro Distruzione
Tratto in comune a 15 punti: una armatura di luce di protegge, guadagni un +2 a tutti i Tiri Salvezza
Tratto in comune a 20 punti: puoi emettere una luce che causa 10d6 di danno. Distanza 54 metri, TS Riflessi DC 25 per dimezzare, un target

Elementi: Energia Positiva, Luce

Essenze Privilegiate: Cura, Protezione (+4 CM)
Essenze Normali: Difesa, Charme, Attacco (+0 CM)
Essenze Limitate: Creazione, Rivelazione, Alterazione, Movimento (-2 CM) Essenze Negate: Convocazione, Illusione, Distruzione, Trasformazione (essenze non accessibili)

Gli 8 Passi delle Allieve Le Allieve della Luce sono una gruppo segreto di Devote che per totale affinità con Ljust hanno intrapreso il duro percorso del bene e dell'amore. E' tra i gruppi più antichi fondati a Yeru.

Le Allieve, 99 come numero massimo, ma purtroppo spesso meno numerose, sono Devote di Ljust e devono seguire gli 8 Passi della Luce

1. Ama e proteggi con tutta te stessa, con totale e sincera dedizione chi hai attorno a te.
2. Non lasciare che la tua inazione generi sofferenza.
3. Si un punto di paragone. Fai che la tua Luce elevi le persone che hai intorno e possano vedere in Tu sei speranza, serenità, calma, protezione e sicurezza.
4. Usa l'intelligenza, la furbizia e l'arguzia. Si lungimirante e risoluta nell'azione.
5. La tua opera è per il bene comune. Fa che la tua Luce sia sempre alta ed intensa.
6. Non cercare altra Luce se non la tua e quella delle tue sorelle.
7. Sii luminosa ma non accecare chi è intorno a te.
8. Sii la differenza tra la disperazione e la speranza.

Le Allieve hanno costruito un ballo armonioso trasformando in danza i passi della loro Regola.

Calicante

è oscuro, gelido e arrabbiato. Racchiude in sé odio, violenza, distruzione, vendetta e perenne insoddisfazione. Raccoglie la personalità capricciosa e scontenta di un bambino, la noia violenta e sadica di un giovane uomo e la forza distruttiva di un uragano e la rabbia di un combattente che non ha più nulla da perdere. Calicante solo con la presenza mette a disagio, ti fa sentire in pericolo, affascina ma con le armi della paura e della incostanza.

Calicante può essere scelto solo dai personaggi che hanno 4 tratti in comune con lui. I suoi Devoti sono i migliori assassini, sua professione più affine. Coloro che mostrano il maggiore sprezzo del pericolo e della vita altrui. I suoi prediletti sono coloro che sono temuti, odiati…coloro che sono violenti e crudeli ma mortalmente efficienti e decisivi in ogni situazione di combattimento.

Simbolo: un turbine nero
Tratti: Egoista, Vendicativo, Superbo, Iracondo
Manifestazione: spada grondante sangue nero

Tratto in comune a 5 punti: Puoi creare una zona di oscurità. Raggio 1 metro, entro 9 metri, durata 10 minuti. Una volta al giorno

Tratto in comune a 10 punti: La tua lama si ammanta di ombra. Guadagni un +2 al Tiro per Colpire e +1d4 di danno per 2d6 round

Tratto in comune a 15 punti: Crei 4 dardi di energia negativa. Ogni dardo fa 2d6 di danno, colpisce automaticamente entro 18 metri. Una volta al giorno

Tratto in comune a 20 punti: Crei una zona di energia negativa attorno a te nel raggio di 3 metri, dimezzi tutto il danno che ricevi, non puoi curarti nel mentre. Durata 10 minuti consecutivi, 1 volta al giorno.

Elementi: Energia Negativa, Vuoto

Essenze Privilegiate: Distruzione,Attacco
Essenze Normali: Illusione, Charme, Trasformazione
Essenze Limitate: Creazione, Difesa, Convocazione, Movimento
Essenze Negate: Protezione, Alterazione, Cura, Creazione

Atmos

il custode del Tempo e della Torre dell'Orologio, come ha avviato il tempo e la creazione dei nuovi Patroni così fermerà la sfida fra loro, i Patroni sopravvissuti saranno giudicati, le loro opere valutate e Ljust o Calicante ne trarranno giovamento. Come una sfida da una singola moneta di rame nuovi Patroni, nuovi ideali saranno creati e noi, piccole creature vedremo nascere nuove civiltà e regni fiorenti. La storia è poco nota, solo i pochi Devoti di Atmos, scribi e studiosi della biblioteca del Tempo, conoscono il segreto e lo scorrere del tempo e della gara, gli altri, ignoranti, vivranno il loro tempo con un padrone sicuramente guidato da un Patrono.

Atmos, il Patrono del Tempo è il custode della storia e del tempo, è colui che tiene traccia dei mille e più mondi che sono stati creati.

Ha il compito di avviare ed interrompere il tempo. Atmos ha il potere unico e riservato solo a lui di poter bandire dal creato un Patrono qualora questo diventasse troppo forte e minacciasse Calicante e Ljust. Atmos ha già usato questo potere in passato. Atmos sia per la sua natura totalmente neutrale sia per il suo ruolo non si è mai schierato. Tutti i Patroni temono Atmos per il suo potere, il più terribile per loro, ovvero il loro alienamento, l'oblio, la dimenticanza l'essere distolti dal tempo e dalla sfida.

Per essere un Devoto di Atmos al momento del rito è necessario che il futuro Devoto possieda almeno quattro tratti in comune con lui, e amare la storia e la conoscenza.

Vestito di un morbido saio marrone e calzari di cuoio si muove tra gli infiniti scaffali della Biblioteca del Sapere con sempre uno strano misuratore del tempo appeso alla vita.

Simbolo: un libro bianco con un orologio da taschino appoggiato sopra
Tratti: Osservatore, Distaccato, Studioso, Riflessivo

Manifestazione: l'Essenza si sviluppa come a rallentatore, in realtà è solo un effetto illusorio

Tratto in comune a 5 punti: Conosci sempre la data esatta e l'ora.
Tratto in comune a 10 punti: Hai una intuizione innata per la conoscenza. Hai +1d6 alle prove di Cultura. Arcano prende un bonus +2
Tratto in comune a 15 punti: Puoi creare 8 tue immagini speculari per trarre in inganno i tuoi avversari. Una volta al giorno, durata 1 ora o finché colpite.
Tratto in comune a 20 punti: Ogni qual volta che devi fare una provadi Cultura o Arcano puoi prendere il 16 come prendessi 10

Elementi: Suono, Freddo

Essenze Privilegiate: Rivelazione, Creazione
Essenze Normali: Illusione, Cura, Attacco
Essenze Limitate: Charme, Difesa, Convocazione, Distruzione
Essenze Negate: Protezione, Alterazione, Trasformazione, Movimento

Lynx

Patrono dei Portali, è sceglibile solo da personaggi che abbiano almeno 3 tratti in comune. E' il primo Patrono generato da Ljust e Calicante, creato per proteggere Yeru.
Serio, sguardo gelido di un azzurro chiarissimo è il Custode dei Portali e di ciò che è Oltre. Letale guardiano per chi cerca di passarli senza permesso, guida attenta per chi chiede il suo aiuto ed il suo permesso. Si fa scudo delle sue cicatrici per allontanare tutti. Solitario controllore del mondo.
I suoi Devoti sono i viaggiatori per eccellenza, coloro che presidiano e proteggono Yeru da ciò che è alieno, da ciò che potrebbe disturbare la creazione.
Simbolo: un portale
Tratti: Solitario, Serio, Rigido, Controllato
Manifestazione: come se il panorama non avesse più orizzonte

Tratto in comune a 5 punti: Una volta al giorno puoi eseguire una Azione di movimento in piu'
Tratto in comune a 10 punti: Acquisisci una Azione di movimento in più a round
Tratto in comune a 15 punti: Puoi toccare una creatura extraplanare e costringerla a tornare sul suo piano. TS su Arbitrio DC 30. Una volta al giorno
Tratto in comune a 20 punti: Puoi teletrasportarti per 500km al giorno (anche più teletrasporti purché la somma totale non superi 500km)

Elementi: Fuoco, Elettricità

Essenze Privilegiate: Movimento
Essenze Normali: Protezione, Convocazione, Rivelazione
Essenze Limitate: Cura, Difesa, Attacco, Illusione
Essenze Negate: Charme, Alterazione, Trasformazione, Creazione, Distruzione

Gradh

Il primo Patrono creato da Atmos sotto la guida di Ljust e l'influenza di Calicante.
Gradh racchiude in sé l'istinto innato alla protezione, alla difesa ed alla cura propri di Ljust. Gradh è quanto di più simile e profondamente legato a Ljust sia stato generato. Lui è equilibrio, razionalità ed empatia.
Dove vi è difesa, cura e protezione e creazione vi è Gradh.
Gradh non ama sfidare apertamente Cattalm perché sa che farebbe esattamente il suo gioco, ecco che con astuzia cerca di attirarlo nel suo terreno di gioco, dove nessuna vita sarà in pericolo e lì da sfoggio a della sua superiorità strategica e di combattimento.

Ma Calicante non poteva permettere la creazione di un Patrono totalmente votato ad Ljust e così infuse in Gradh la freddezza della vendetta e la furia della rabbia. Ecco che allora Gradh nell'atto di difendere l'umanità, spesso la deve in primis proteggere da sé stesso.

Passionale e freddo è forse il Patrono più umano del Pantheon attuale. Il suo sguardo caldo e carismatico che quando ama e protegge è di un rassicurante color cioccolato, può divenire freddo e tagliente con le sfumature della fredda terra ghiacciata quando è preda della furia della battaglia o della vendetta. Gradh ama studiare il mondo attorno a sé e passare inosservato. Spesso si nasconde fra la gente e "vive" la sua vita umana. Ma non si lascia avvicinare veramente da nessuno.

Gradh attira a sé con la stessa facilità con cui allontana da se'.

Il Devoto di Gradh è fiero ed orgoglioso, indomito e protettivo, ed addolorato, perché per quanto si sforzi di punire il male questo continua sempre a prosperare.

Simbolo: uno scudo con incise sopra due spirali intrecciate.

Tratti: Indomito, Protettivo, Vendicativo, Coraggioso

Manifestazione: due spire una nera come ombra ed una lucente come scintilla circondano la sua arma intrecciandosi

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo tocco cura 3d6 PF, ma ti causa 1d6 di danno. 2 volte al giorno

Tratto in comune a 10 punti: Per 10 minuti hai un bonus di +4 Ts su Riflessi e Tempra. Una volta al giorno

Tratto in comune a 15 punti: Emani un aura che concede a tutti i tuoi compagni entro raggio 3 metri un +2 TS. Una volta al giorno, per 30 minuti consecutivi

Tratto in comune a 20 punti: Esplodi la tua ira in una palla di energia negativa. 10d6 di danno, raggio 6 metri entro 36 metri. Una volta al giorno

Elementi: Energia Positiva - Energia Negativa

Essenze Privilegiate: Protezione, Attacco
Essenze Normali: Cura, Difesa, Creazione
Essenze Limitate: Alterazione, Trasformazione, Movimento
Essenze Negate: Charme, Illusione, Distruzione,Rivelazione, Convocazione

Atherim

il Patrono custode. Molti vedono nel seno generoso di Atherim un segno di voluttà e passione. Si lasciano incantare dalla sua procace bellezza e non vedono gli occhi di cristallo che incutono timore a chi osa anche solo pensare di avvicinarla.

Atherim è la custode dei sogni e delle speranze, colei alla quale affidare, come ad una madre, i desideri. E' il Patrono dei Bambini, dei Segreti e delle Levatrici.

Dal sorriso allegro e dall'animo buono sarà sempre pronta ad aiutarti a realizzare i tuoi sogni. E come una madre Atherim protegge e custodisce i segreti e le passioni. Atherim è muta. E' colei che custodisce per sempre, dentro il suo animo i segreti di Yeru.

Il Devoto di Atherim si prende a cuore coloro che hanno fatto una promessa, punisce chi le infrange e chi svela i segreti. Molti Devoti di Atherim sono diplomatici, notai e levatrici.

Simbolo: una mano di donna guantata che tiene un'ampolla ricca di flussi

Tratti: Allegro, Calmo, Industrioso, Buono

Manifestazione: un silenzio sereno e tranquillizzante cala attorno all'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: Puoi aggiungere 1d6 ad un Tiro salvezza dopo averlo tirato ma prima di sapere se ha avuto successo o meno. Una volta al giorno, come Reazione.

Tratto in comune a 10 punti: Guadagni 30 pf temporanei. Durata 1 ora, una volta al giorno, come azione immediata.

Tratto in comune a 20 punti: Ogni pozione che bevi fa il doppio di durata o effetto se immediata.

Elementi: Energia Positiva, Elettricità

Essenze Privilegiate: Difesa
Essenze Normali: Cura, Movimento, Protezione
Essenze Limitate: Alterazione, Attacco, Illusione, Creazione
Essenze Negate: Distruzione, Rivelazione, Trasformazione, Convocazione, Charme

Belevon

è il Patrono che meglio incarna la bugia e la finzione al fine di un proprio tornaconto. Lui ama solo se stesso. E' un narcisista che si circonda solo di persone che lo assecondano e lo adulano. Aborrisce la solitudine ma allo stesso tempo odia essere toccato da qualcuno.

è sempre alla ricerca di nuove cose, di oggetti meravigliosi che scambia e ricambia con altri oggetti. Gli piace discutere e mercanteggiare, controbattere e portare fino allo stremo la vendita.

Dall'aspetto di un giovane ragazzo incarna perfettamente una pericolosa canaglia.

Il Devoto di Belevon è ben descritto dal mercante ricco e curioso che mai si lascia perdere una occasione di trattare merci nuove. Non è spinto dalla cupidigia o dall'accumulo bensì dall'Arte del commercio e dello scambio.

Simbolo: una gabbia dorata
Tratti: Bugiardo, Narcisista, Casto, Doppiogiochista
Manifestazione: come se le sbarre dorate di una gabbia si intrecciassero attorno all'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: Puoi creare un suono immaginario. Durata 10 secondi, entro 9 metri , 3 volte al giorno. Azione Reazione.

Tratto in comune a 10 punti: Acquisisci la capacità di respirare sott'acqua per 10 minuti. Una volta al giorno. Azione Immediata.

Tratto in comune a 15 punti: La creatura che tocchi si placa e diventa indifferente a quello che succedo. TS Arbitrio DC 30. 3 volte al giorno. Costa 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Toccando un oggetto vieni a conoscenza per sommi capi della storia di chi l'ha creato. Una volta al giorno. Costa 3 Azioni.

Elementi: Fuoco, Suono

Essenze Privilegiate: Illusione
Essenze Normali: Charme, Alterazione, Rivelazione
Essenze Limitate: Movimento, Protezione, Distruzione, Attacco
Essenze Negate: Creazione, Trasformazione, Cura, Convocazione, Difesa

Cattalm

Generato direttamente da Calicante, come risposta alla creazione di Gradh da parte di Ljust, è pura distruzione, chaos ed entropia. Cattalm si prefigura il solo scopo di distruggere, portare chaos e malattie, terremoti ed alluvioni.

Cattalm è tra i pochi Patroni che osa sfidare apertamente Gradh e lo fa con gioia perché sa che la loro battaglia altro non farà che portare ulteriore distruzione. Cattalm accetta ed invita ad essere suo Devoto ogni creatura capace di odio, capace di distruggere e ferire. Molti suoi Devoti sono creature mostruose o aberrazioni.

Cattalm invece è tra i Patroni più meravigliosi, con una candida pelle lucente, ali di piuma argentee ed una leggera armatura argentata. Per quanto i lineamenti delicati ne facciano un essere bellissimo per quanto ambisca alla distruzione.

Cattalm adora il chaos che manifesta nei modi più violenti con terremoti, alluvioni, maremoti, malattie se non direttamente piogge infuocate. Non agisce quasi mai uccidendo le persone piuttosto infettandole e spargendo piaghe, carestie e piaghe per ottenere il massimo risultato.

Ljust non poteva non intervenire nella creazione di un Patrono così esplicitamente malvagio e, di nascosto da Calicante, instillò in Cattalm l'amore e protezione per i bambini. Cattalm distrugge, avvelena, indebolisce ma non i bambini, neanche indirettamente, piuttosto si attiva lui stesso per annullare

i malefici causati dalla sua natura. E' già capitato che interi villaggi venissero inondati e fossero trovati sui tetti in legno a modo di chiatte tutti i piccoli.

Ogni qual volta succede una calamità si suole dire che "Cattalm ha battuto il piede"

Simbolo: un'onda gigante che sovrasta la costa

Tratti: Distruttivo, Anarchico, Meticoloso, Sadico

Manifestazione: il rumore del tuono

Tratto in comune a 5 punti: Attraverso le tue armi indebolisci l'avversario designato. -2 Potenza per 1 minuto dopo un attacco andato a segno. Una volta al giorno.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco imputridisce cibo (fino a 50kg) e acqua (50m/r). Una volta al giorno

Tratto in comune a 15 punti: Il tuo sguardo riempie di collera. TS Arbitrio DC 30 o il target attacca un soggetto a caso. Due volta al giorno

Tratto in comune a 20 punti: Generi un cono d'ombra che danneggia i tuoi avversari. Influenzi un cono che al termine è largo 6 metri e lungo 27 metri, 10d6 di danno. Una volta al giorno

Elementi: Energia Negativa - Vuoto

Essenze Privilegiate: Distruzione, Trasformazione
Essenze Normali:, Charme, Alterazione, Attacco
Essenze Limitate: Illusione, Convocazione, Movimento
Essenze Negate: Cura, Creazione, Protezione, Difesa, Rivelazione

Efrem

è il Patrono di chi fa della natura la propria casa. Incarna in sé gli aspetti più puri della natura stessa, aggressivo come solo i felini più letali sanno essere; ma anche selvaggio come le radure più nascoste e rigorosa come solo la natura può essere.

Efrem si prefigge di difendere la Natura dalla contaminazione dell'uomo, da questa specie infestante che distrugge tutto ciò che incontra.

I Devoti di Efrem sono legati maggiormente all'elemento naturale. Manipolano le essenze principalmente elementali e si difendono o attaccano usando anche animali e creature naturali. In rari casi costringendo anche i Draghi alla ubbidienza.

I Devoti di Efrem hanno l'obiettivo supremo di proteggere gli animali e le piante, i luoghi e tutto ciò che è naturale e non artificiale. Solitamente solitario e scontroso non riesce a capire il perché dell'odio che, dal suo punto di vista, l'uomo scarica su Yeru.

Un Devoto di Efrem rispetta la vita come la morte, nel processo naturale che è l'evoluzione ed il ciclo vitale. A volte decide di stabilirsi in un certo ambiente e lo elegge come suo territorio e come la sua casa lo protegge. Altre volte decide di essere ramingo ed intervenire in tutta Yeru per proteggere i suoi amati fiori e cuccioli.

Simbolo: una staffa con un rampicante attorcigliato attorno

Tratti: Indifferente, Leale, Fiducioso, Pratico

Manifestazione: spire di foglie avvolgono la spada

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo tocco rende docili gli animali non magici. TS Arbitrio 20 per resistere. 3 volte al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Guadagni un +4 a tutte le prove di Sopravvivenza che si effettuano in un all'ambiente naturale. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi benedire delle bacche affinché queste siano nutrienti e curative. Puoi incantare 1d6 bacche al giorno. Ogni bacca, max 1 al giorno, cura 1d6 PF e rimuove le malattie o veleni. Costa 3 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Il tuo tocco è quello del padrone. Puoi ammansire creature anche magiche che tocchi. TS Arbitrio DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni

Elementi: Elettricità, Suono

Essenze Privilegiate: Creazione
Essenze Normali: Convocazione, Trasformazione, Alterazione
Essenze Limitate: Cura, Distruzione, Attacco
Essenze Negate: Protezione, Difesa, Illusione, Charme, Rivelazione, Movimento

Erondil

Patrono di Terra e Aria, Erondil è il Signore degli elementi più concreti e razionali. Colui che dotato di infinito potere e razionalità dona ai suoi Devoti il potere della manipolazione della terra. Il dono di creare con semplice "fango" costruzioni gigantesche e di millenaria forza. Conclude le sue opere con attenzione e precisione. Pur con fatica perché se il risultato finale non lo soddisfa scatena i suoi fulmini per distruggerlo all'istante. Perfezionista ed incontentabile, difficilmente qualcosa è esattamente come lui se la immaginava.

Ordinato ed esuberante è il signore delle tempeste, dei tuoni e dei fulmini,dei terremoti e distruzioni. Ama circondarsi del fragore del tuono, del rombo della terra che si sgretola. Sa essere distruttivo verso coloro che non rispettano Yeru. Ha braccia e petto ricoperti da tatuaggi quasi argentei che narrano le leggende di Terra e Aria. Erondil, il signore di tuoni e terremoti.

I Devoti di Erondil sono gli ingegneri dell'impossibile, ogni qual volta si deve sfidare la materia, la gravità e la stessa ragione un Devoto di Erondil troverà pane per i suoi denti, troverà la sfida adatta ad un Costruttore dell'Impossibile.

Simbolo: un castello di sabbia con un fulmine sopra
Tratti: Perfezionista, Incontentabile, Sognatore, Esuberante
Manifestazione: suono di tempesta e rombo di frana

Tratto in u'omune a 5 punti: Non temi più le cadute. Ogni volta che cadi da più di 1 metro un soffio d'aria ti sostiene facendoti atterrare dolcemente.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco plasma la pietra, Puoi aprire un passaggio (3m/h*1m/l*3m/p) in una parete di pietra. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi scagliare un fulmine dalle tue mani. 10D6 di danno, fino a 3 target. TS Riflessi DC 30 per dimezzare. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Sei in grado di creare una fossa profondissima (1km e oltre) sotto il tuo avversario (taglia fino a grande). TS Riflessi 35 o cadere. Una volta al giorno. Dopo 1 minuto la fossa si chiude con chi c'è dentro. Costo 2 Azioni.

Elementi: Fuoco, Elettricità

Essenze Privilegiate: Creazione
Essenze Normali: Trasformazione, Distruzione
Essenze Limitate: Difesa, Attacco, Protezione
Essenze Negate: Convocazione, Movimento, Charme, Protezione, Alterazione,Illusione, Cura, Rivelazione

Gaya

Patrono di Acqua e Fuoco, nelle profondità della terra, della nebbia più fitta, Gaya si diverte a dipingere. Adora circondarsi dei flussi di fuoco e acqua quasi a creare una danza in mezzo a loro. Adora i suoni della natura, l'infrangersi delle onde sugli scogli, il cadere delle gocce di pioggia sull'acciottolato, il borbottare di un fuoco scoppiettante.

Dipinge mescolando il caldo ed il freddo. L'acqua cristallina ed impetuosa al fuoco intrigante ed ardente. Gelosa del bello e delle arti tiene tutte le sue opere al sicuro in un ordine quasi maniacale e protette. Innovativa ma essenziale, utilizza elementi semplici per far risplendere le meraviglie della natura. Gaya è la pittrice di tramonti e tempeste.

I Devoti di Gaya sono artisti volubili e sopra le righe. Sono coloro che ricreano la magia dell'alba o del tramonto o del mare in tempesta nelle loro opere. sono coloro che mettono poesia e follia nella normalità.

Simbolo: un pennello sul cielo

Tratti: Innovativo, Ordinato, Istintivo, Prudente

Manifestazione: spire di fuoco e acqua avvolgono all'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: Puoi creare fino a 5 litri di acqua o 1 litro di liquore di buona qualità. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo metabolismo non teme il freddo. Resisti al Danno magico da freddo e sei immune a quello naturale.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi respirare sott'acqua come respiri l'aria.

Tratto in comune a 20 punti: Generi una pioggia di fuoco. In 6 metri di circonferenza, 10d6 di danno, intorno a te. Resisti il danno da fuoco, anche magico, per 5pf/round. Costo 2 Azioni.

Elementi: Elettricità, Fuoco

Essenze Privilegiate: Creazione

Essenze Normali: Trasformazione, Distruzione

Essenze Limitate: Difesa, Attacco, Protezione

Essenze Negate: Convocazione, Movimento, Charme, Protezione, Alterazione, Illusione, Cura, Rivelazione

Gaia ed **Erondil** sono come le due facce della stessa medaglia e sovraintendono agli elementi, Gaia acqua e fuoco e Erondil Aria e Terra; agiscono come espressione diretta dei Patroni maggiori, sono piccole manifestazione del loro immane potere.

Krondal

è un Patrono potente ma schivo e riservato. Si tiene in disparte, fuori dai giochi finché non percepisce la privazione della libertà.

Non può vedere nel futuro, non può conoscere le persone ma il suo formidabile istinto lo fa diventare il combattente più temibile che si può incontrare. Coraggioso fin quasi all'avventato, agisce in battaglia senza paura. Dallo spirito buono, Krondal entra in campo nei momenti più importanti, quando non è una situazione a decidersi ma il futuro della vita, della propria libertà personale.

Krondal nutre un profondo rispetto per la libertà ed è profondamente contrario ad ogni schiavismo, razzismo o dittatura.

Un Devoto di Krondal è tipicamente una guardia del corpo, un protettore, lo sceriffo che sa e deve decidere per il bene del suo paese, costi quello che costi.

Un Devoto di Krondal non giudica le persone o i fatti bensi si attiene alla sua etica di protezione e libertà.

Sotto vestiti dimessi e lisi, ma sempre puliti nasconde un fisico da combattente.

Simbolo: una spada tenuta verticalmente davanti a se

Tratti: Avventato, Pio, Corretto, Libero

Manifestazione: il mantello o veste del Devoto diventa sporca di terra e sangue

Tratto in comune a 5 punti: Maledici il tuo avversario , dandogli un -2 TC e Difesa, per 1 minuto. TS Arbitrio DC 20 per resistere. Costo 2 Azione.

Tratto in comune a 10 punti: Non puoi essere legato o ammanettato. Ad un tuo gesto i nodi si sciolgono e le manette si aprono. Costo 1 Azione Immediata

Tratto in comune a 15 punti: La tua presenza porta speranza. Ogni compagno entro 3 metri da te guadagna 1d6 da usare entro 3 round. Una volta al giorno. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 20 punti: La tua arma è più efficace contro i nemici. Ogni creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza Arbitrio DC 25 o rimanere paralizzata per 3 round. Una volta che la creatura riesce nel TS non può essere più influenzata nelle successive 24 ore.

Elementi: Energia Positiva, Fuoco

Essenze Privilegiate: Distruzione
Essenze Normali: Cura, Difesa, Attacco
Essenze Limitate: Convocazione, Trasformazione, Charme, Movimento
Essenze Negate: Illusione, Rivelazione, Protezione, Creazione, Alterazione

Ledyal

è il Patrono senza un volto preciso, senza una voce se non un canto. Mutevole di corpo e senza una definizione chiara del suo essere. Si manifesta con un lungo mantello color rosso fuoco dal tessuto fatto da mille farfalle. Il suo tocco è vita e pace, protegge chi necessita dei suoi favori indipendentemente dal fatto che li chieda o meno. Desidera un mondo senza sofferenza, con solo felicità ed armonia. Sospettoso/a e profondamente introverso non crede a coloro che gli danno ragione. Ha il cuore pieno di vita e di bontà ma non puo'/non sa amare.

Ledyal ha anche una sorella gemella, o forse un'altra personalità. O forse sono lo stesso Patrono, nessuno le ha mai viste insieme. La "gemella" **Laydel** non tollera la sofferenza, disprezza chi causa dolore, uccide senza timore qualunque creatura abbia peccato contro un innocente, chiunque abbia causato sofferenza.

I Devoti di Ledyal al momento del Rito possono prendere Cura come Essenza privilegiata oppure Attacco.

Simbolo: una farfalla viola/rosso sangue che vola
Tratti: Caritatevole, Sospettoso. Introverso/Integerrimo, Clemente/Implacabile
Manifestazione: come se un mantello di farfalle avvolgesse il Devoto

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo tocco è vita/attacco. 3 volte al giorno puoi toccare una creatura vivente e curarla/causa di 1d6 PF. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco è pace. La creatura toccata deve riuscire in un Tiro Salvezza Arbitrio DC 25 o cadere addormentata. Non puoi attaccare/danneggiare questa creatura. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni (comprende anche l'Azione di tocco)

Tratto in comune a 15 punti: La tua aura protegge i tuoi compagni. Entro raggio 3 metri i tuoi compagni hanno un +4 alla Difesa ed un +2 ai Tiri Salvezza. Durata 10 minuti consecutivi, una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Irradi una sfera curativa/attacco intorno a te. Ogni creatura nel raggio di 6 metri viene curata di 60PF. Una volta al giorno. In caso di Laydel l'effetto è opposto. Costo 2 Azioni.

Elementi: Energia Positiva, Elettricità

Essenze Privilegiate: Cura/Attacco
Essenze Normali: Alterazione, Protezione, Difesa
Essenze Limitate: Movimento, Convocazione, Illusione, Rivelazione
Essenze Negate: Distruzione, Attacco/Cura, Creazione, Trasformazione,Charm

Nethergal

Patrono Messaggero. Sulla piuma di un'oca vola la lettera di Nethergal. Rapida, impetuosa, diretta, Nethergal è la messaggera, colei alla quale affidare pensieri e scritti. Sarcastica e logorroica curioserà sui tuoi scopi, ti chiederà informazioni sugli scritti affidatole con esplicita franchezza ed avrà sempre qualcosa da ridire sul messaggio da portare ma sarà anche altrettanto diretta e precisa nel consegnarlo.

Nethergal non è solo chiacchiere e pettegolezzi, qualsiasi testo venga scritto lei lo conosce, non esiste codice o segreto scritto che lei non conosca.

Il Devoto di Nethergal è un fine linguista, un esperto di indovinelli e rebus, un Devoto che a differenza di Atmos non si limita a custodire gli scritti ma ne diffonde la conoscenza.

Un Devoto di Nethergal è un maestro, un professore di lingue di un Collegio, un dotto esperto di mille argomenti.

Simbolo: una piuma bianca cangiante
Tratti: Sarcastico, Impetuoso, Immaturo, Logorroico
Manifestazione: cascata di piume, un oca in volo

Tratto in comune a 5 punti: Puoi inviare un messaggio di massimo 144 caratteri ad un soggetto entro 50 metri senza essere udito/visto. Una volta all'ora. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 10 punti: Mettendo la mano su un tomo ne apprendi il contenuto come se lo avessi letto. Un tomo a settimana. Perdi le conoscenze così acquisite dopo una settimana. Costo 3 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi volare, 1 ora al giorno. manovrabilità buona. Costo 1 Reazione.

Tratto in comune a 20 punti: Puoi costringere una creatura a rivelarti le informazioni che ha. TS su Arbitrio DC 30 per resistere. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Elementi: Elettricità, Suono

Essenze Privilegiate: Movimento
Essenze Normali: Illusione, Trasformazione, Charme
Essenze Limitate: Alterazione, Distruzione, Rivelazione, Attacco
Essenze Negate: Protezione, Convocazione, Cura, Creazione, Difesa

Nedraf

Il Patrono Sopravvissuto, il vecchio lupo ormai stanco che ha attraversato e combattuto mille battaglie. La sua carne è ferita, il suo corpo ricoperto di cicatrici di guerra e lividi ma nulla lo farà crollare. Tenacia, passione, esperienza e tanta rabbia rendono Nedraf non solo un combattente eccellente in qualsiasi occasione ma un conoscitore dell'ambiente attorno a se'. Grazie al suo impeccabile allenamento sa sfruttare al meglio le risorse a disposizione. Sa spronare con passione gli uomini a suoi ordini. Nedraf rappresenta colui che vorresti sempre accanto in ogni battaglia.

Molti capitani di ventura e ufficiali al comando sono Devoti di Nedraf. Il Devoto di Nedraf non si arrende, non rinuncia, non abbandona i compagni ma non per questo è avventato o irrazionale nelle scelte.

Simbolo: una mano forte, avvolta in una benda sporca di sangue che brandisce una spada
Tratti: Disciplinato, Combattivo, Tenace, Aggressivo
Manifestazione: si spande nell'aria odore di sangue e metallo

Tratto in comune a 5 punti: Puoi portare armature leggere senza penalità alla CM
Tratto in comune a 10 punti: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno
Tratto in comune a 15 punti: Puoi portare armature medie senza penalità alla CM ed Agilità
Tratto in comune a 20 punti: Puoi portare armature pesanti senza penalità alla CM ed Agilità

Elementi: Energia positiva, Suono

Essenze Privilegiate: Attacco
Essenze Normali: Convocazione, Alterazione, Protezione
Essenze Limitate: Difesa, Movimento, Creazione, Distruzione
Essenze Negate: Distruzione, Cura, Illusione, Charme, Trasformazione

Nihar

è il Patrono degli eroi per caso. Ponderato e tranquillo è anche amante del buon vino e del gozzovigliare. E' colui che non sceglieresti mai come compagno d'armi a causa del suo aspetto "comune" e del suo atteggiamento goliardico. Ma poi al momento di esserci, di combattere, di far la differenza ecco che strabilia tutti e "risolve" la partita.

Ha le sembianze di un piccolo uomo, dai vestiti sfarzosi e ricercati e dall'espressione guardinga ed allegra. Si protegge sempre e a qualunque costo, mostrando al mondo esattamente ciò che l mondo vuole vedere. Controlla attentamente la realtà attorno a sé e anche se è sempre più facile vederlo con un calice in mano, se non ci si lascia ingannare dalle apparenze si noterà come i suoi occhi non perdano mai di vista il pericolo, il problema. Sta attento, non si fida di nulla e di nessuno. Ha fatto dei suoi difetti i suoi punti di forza.

Simbolo: una daga appoggiata vicino ad un calice di vino
Tratti: Altruista, Determinato, Cortese, Attento
Manifestazione: il suono di un brindisi

Tratto in comune a 5 punti: Puoi trasformare l'acqua in vino. Un litro al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Costo una Azione immediata, ottieni un bonus di +2d6 ad una azione in quel round.

Tratto in comune a 15 punti: Il tuo pugnale causa 1d4 di danno aggiuntivo.

Tratto in comune a 20 punti: I manicaretti che prepari sono buonissimi. Chiunque si sazi con una pietanza da te preparata recupera 2d6 PF e viene curato dai veleni. Max 6 persone al giorno.

Elementi: Energia Positiva, Fuoco

Essenze Privilegiate: Trasformazione
Essenze Normali: Creazione, Protezione, Difesa
Essenze Limitate: Movimento, Alterazione, Cura, Convocazione
Essenze Negate: Illusione, Rivelazione, Charme, Distruzione, Attacco

Orudjs

ovvero il Patrono della illusione e della finzione. Colui che solo con il dono della parola, il gesticolare delle mani, la voce carismatica e lo sguardo intrigante riesce a vendere ogni sua parola come verità assoluta. Adora il teatro per ciò che per lui e', la rappresentazione della falsità umana, l'essere tante persone ed in realtà nessuna. Adora la politica ed i suoi intrighi. Finge di ascoltare chi gli sta vicino ma in realtà non è interessato alle storie altrui perché le sue sono sempre le migliori.

è un codardo senza limiti e le poche verità che dice, e sono veramente rare, sono da lui dette solo per salvarsi.

Dall'aspetto piuttosto ordinario e quasi scontato appena apre bocca ed inizia i suoi racconti riesce a calamitare l'attenzione dell'intera sala. Possiede infatti una voce calda e suadente che accompagnata alla buonissima dialettica da lui posseduta, incanta ogni orecchio in ascolto.

I suoi Devoti sono abili attori ed intrattenitori, spie sotto copertura, diplomatici o politicanti.

Simbolo: una maschera teatrale con solo la bocca aperta e gli occhi
Tratti: Ironico, Codardo, Saccente, Socievole
Manifestazione: il suono di una risata profonda e contagiosa

Tratto in comune a 5 punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +2 alle prove di Intrattenere.

Tratto in comune a 10 punti: Sei in grado di creare fino a 4 suoni/rumori distanti 6 metri l'uno dall'altro. Durata 1 minuto. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione Immediata

Tratto in comune a 15 punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +4 aggiuntivo alle prove di Intrattenere.

Tratto in comune a 20 punti: La tua voce è suadente. Chiunque ti ascolti per più di un minuto deve fare un Tiro Salvezza Arbitrio DC 30 oppure considerarsi un tuo amico. Una volta al giorno

Elementi: Elettricità, Fuoco

Essenze Privilegiate: Charme
Essenze Normali: Illusione, Rivelazione, Alterazione
Essenze Limitate: Distruzione, Difesa, Cura, Movimento
Essenze Negate: Convocazione, Trasformazione, Protezione, Creazione, Attacco

Orlaith

ovvero il Patrono della giustizia e della Vendetta. Lui segue pedissequamente le leggi e pretende che i suoi sottoposti eseguano senza alcuna discussione gli ordini impartiti. E' mosso da uno spirito gentile e buono che però tiene ben nascosto dietro le sue azioni dirette ed incisive, spudorate, vendicative e mortali. Orlaith è vendetta che si fa legge. Agisce per senso di giustizia con i suoi metodi. Di lui attirano il portamento e lo sguardo fiero.

I Devoti di Orlaith spesso sono giudici e giustizieri, persone che hanno deciso di portare la giustizia ovunque, perché Orlaith non può stare fermo, c'è sempre qualcuno da giudicare e punire.

Simbolo: la bilancia
Tratti: Imparziale, Giusto, Gentile, Valoroso
Manifestazione: l'immagine di una stadera, sbilanciata.

Tratto in comune a 5 punti: Richiami a te 1 mastino (normale) che obbedisce ai tuoi comandi. Durata 1 minuto. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Un paio di manette si manifesta attorno ai polsi della creatura (massimo taglia grande). TS Riflessi DC 25 per annullare. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: La creatura toccata deve dire la verità alle tue domande. Durata 10 minuti. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Crei raggio di luce lungo 27 metri e largo pochi centimetri. Ogni creatura attraversata subisce 5d6 di danno. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Elementi: Luce, Suono

Essenze Privilegiate: Convocazione
Essenze Normali: Alterazione, Attacco, Cura
Essenze Limitate: Distruzione, Trasformazione, Protezione, Difesa
Essenze Negate: Creazione, Rivelazione, Movimento, Illusione, Charme

Rezh

il Patrono che disprezza tutto. Rezh ama, vuole, tocca, rimira solo le sue monete lucide e brillanti. Non sono mai abbastanza, nessuna ricchezza è mai abbastanza per lei. Rezh, l'avara tiene tutto per se', non conosce compassione, non conosce carità, non conosce condivisione. La sua fame di denaro, di ricchezze la rende prona a qualsiasi bassezza. Disprezza tutto e tutti e giudica tutto e tutti seguendo solo il suo personale metro di giudizio. In ogni moneta c'è un pò di Rezh. Nella ossidatura di ogni moneta si può vedere l'impronta di Rezh.

Se il denaro compra la libertà Rezh deve accumularne ancora e ancora se mai sarà abbastanza.

I Devoti di Rezh solitamente sono scelti da lei tra le fila dei più avidi e ricchi. Il loro scopo è di accumulare ricchezze, sempre di più.

Spesso i Devoti di Rezh diventano esploratori, tombaroli, persone sempre alla ricerca di un tesoro e di una moneta in più.

Simbolo: una pila di monete con un ratto vicino
Tratti: Avaro, Arrogante, Cattivo, Freddo
Manifestazione: un rumore di monete che cadono avvolge l'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: Sei un esperto di monete e gemme, nessun falsario può ingannarti. +4 alle prove di Consapevolezza e Cultura relative.

Tratto in comune a 10 punti: Puoi incantare una gemma (valore minimo 10mo) e usarla per proiettare una illusione fino a 20m*10m*10m. La gemma viene poi distrutta. Durata illusione 1 ora ogni 10 mo di valore della gemma. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Puoi tirare fuori dalle tasche 1 moneta d'oro ogni volta che vuoi. Max 10 mo al giorno. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 20 punti: La tua armatura viene coperta da monete d'oro. Guadagni +4 alla Difesa e +4 TS Tempra per 1 ora. Costo 1 Reazione

Elementi: Vuoto, Elettricità

Essenze Privilegiate: Protezione
Essenze Normali: Charme, Illusione, Convocazione
Essenze Limitate: Movimento, Alterazione, Trasformazione, Difesa
Essenze Negate: Distruzione, Cura, Attacco, Creazione, Rivelazione

SUMKJR

Patrono dell'Arcano di Luce. Sumkjr è bontà, correttezza, lealtà, giustizia, protezione.

Sumkjr è il cavaliere che protegge gli innocenti, è la spada "di Ljust" nella battaglia finale. Difende i deboli e lenisce le ferite.

Sumkjr porta la Luce di Ljust ovunque, nessun pericolo potrà mai fermare Sumkjr dalla sua continua, infinita, cerca del bene.

Un Devoto di Sumkjr agisce lealmente e con onore, sempre perseguendo il bene ultimo, il suo essere non può essere piegato al male, all'ingiustizia, al disonore.

Con coraggio e determinazione il Devoto affronta ogni sfida ma non solo per senso del dovere, ma perché profondamente votato al suo destino. Sumkjr sa che poche persone reggono tale standard perché a differenza dei Devoti della Patrona delle Genesi i suoi Devoti non nascono per essere tali, ma lo diventano grazie alla loro profonda e determinata forza di volontà.

Per questo motivo Ljust interviene in loro favore con l'elaborato Rito del Rinnovo, grazie al quale ogni anno al Devoto meritevole e pentito di aver perso anche solo per poco la giusta direzione, la Luce, viene fatto recuperare ogni punto Tratto perso perché agito fuori dalle 7 Regole Luminose.

Sumkjr è un soldato valoroso, il migliore amico del giusto.

Calicante, preso dall'orrore alla vista di un Patrono così fatto, lo privò della capacità di amare e provare veri sentimenti d'affetto. Portare il bene per un Devoto di Sumkjr è un qualcosa di normale come è normale non riuscire ad essere empatico con chi soffre. Il Devoto sa cosa deve fare e perché, ma non riesce a commuoversi od amare di fronte alle sofferenze od alle carezze di una donna/uomo.

Simbolo: tre gocce di sangue che cadono una dietro l'altra
Tratti: Giusto, Curioso, Buono, Valoroso
Manifestazione: il Devoto è avvolto da un mantello di broccato dorato

Tratto in comune a 5 punti: Il tocco della tua spada e' vita. Una creatura toccata con la tua arma recupera 3d6 punti ferita. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: La tua Volonta' e' piu' forte del metallo. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Arbitrio

Tratto in comune a 15 punti: Concentri l'energia del tuo Patrono in un cono di assordante. Il cono e' lungo 18 metri e largo al termine 3 metri, chiunque sia preso nell'area subisce 10d6 di danno. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Sacrifichi la tua vita per portare in vita una creatura morta da non piu' di 1 giorno. Una volta. Costo 2 Azioni.

Elementi: Energia Positiva, Elettricità

Essenze Privilegiate: Cura
Essenze Normali: Protezione, Difesa, Creazione

Essenze Limitate: Convocazione, Trasformazione,Charme
Essenze Negate: Attacco, Movimento, Illusione, Alterazione, Rivelazione, Distruzione

Le 7 Regole Luminose Le Sette regole Luminose sono un insieme di norme e comportamenti tenuti, a vario titolo, dai Devoti che vogliono seguire la strada della Luce di Ljust.

I Devoti di Sumkjr devono seguirle tutte e 7 pena la perdita di potere (punti Tratto), altri Devoti di altri Patroni, sempre positivi od almeno neutrali, seguono solo alcune di questi dettami, come regola per non cadere nelle braccia di Calicante

1. Proteggi i deboli e chi non sa difendersi dai soprusi
2. Ama la vita e proteggila. L'Amore deve vincere sopra ogni cosa
3. Combatti contro le ingiustizie e chi porta sofferenze e dolore
4. Lenisci le ferite ed i dolori. Placa gli animi e favorisci la pace ed armonia
5. Onestà e Lealtà sono le tua fondamenta
6. Sei un maestro di virtù. Fa che gli altri possano prendere ispirazione dalle tue gesta
7. Sii luminoso ma non accecare gli altri

Shayalia

Patrono dell'Arcano di Tenebra. Shayalia è l'anima oscura della perdizione, del tradimento, della lussuria più sordida e peccaminosa. Adora i bordelli. Le piace l'odore acre del sudore, la pelle lucida di oli e profumi. Le passioni, le vendette che li si consumano, la distruzione fisica e morale che in quei luoghi viene perpetrata è la sua vita.

Shayalia è una donna che gode di se stessa, che vive dei piaceri più sordidi. Vive di vendette lungamente e ben dettagliatamente progettate. Vendicativa ed amorale, non giudica con metro di giudizio umano, il suo godere non è neppure lontanamente comprensibile. Shayalia è quanto di più vicino a Calicante sia stato creato. Sono le passioni, le pulsioni, i liquidi umorali che la fanno inebriare.

Shayalia è la concubina che ti ammalia e ti distrugge, goccia dopo goccia. I veleni sono le sue armi, le debolezze umane il suo campo.

I Devoti di Shayalia sono spie, figli bastardi, amanti di potenti signori che agiscono all'ombra.

Ljust disgustata dalla visione di un Patrono del genere instillò in Shayalia l'amore per la natura, piante ed animali. E così molti dei più famosi botanici, erboristi e zoologi sono Devoti di Shayalia, forse le uniche cose che Shayalia veramente può amare.

Simbolo: un cuscino stropicciato e sporco di sangue
Tratti: Lussurioso, Volubile, Pessimista, Sadomasochista
Manifestazione: il Devoto è avvolto da un mantello di velluto nero

Tratto in comune a 5 punti: I tempi per preparare una pozione sono dimezzati.
Tratto in comune a 10 punti: I costi per preparare una pozione sono dimezzati.
Tratto in comune a 15 punti: Dal tuo palmo secerni veleno. Il tuo tocco, o tramite arma in mischia veicola il veleno. TS Tempra DC 25 o -2 a Volontà e Agilità per 10 minuti. Costo 1 Azione.
Tratto in comune a 20 punti: Il tuo tocco è vita per la natura. Puoi curare animali e piante anche magiche con la Essenza di Distruzione, gli effetti sono quelli della Cura.

Elementi: Vuoto, Elettricità

Essenze Privilegiate: Distruzione
Essenze Normali: Charme, Alterazione, Illusione
Essenze Limitate: Attacco, Convocazione, Trasformazione

Essenze Negate: Movimento, Protezione, Creazione, Cura, Rivelazione,Difesa

Sumkjr e **Shayalla** sono complementari nel tenere in mano le file sfuggenti e pericolose della magia. Agiscono come espressione diretta di dei Patroni maggiori

Sixiser

il Patrono che è indifferente al presente in quanto totalmente, compulsivamente ossessionato dal futuro e dal suo destino. Negli angoli più remoti dei mondi conosciuti si narra che Sixiser accumuli di tutto, indifferente a tutto e tutti.

Terrorizzato dal futuro che vede, da una ipotetica fine di sé e del tutto vive una vita di ritiro, spirituale e fisico. Si priva volontariamente di tutto il necessario. Ma allo stesso accumula qualunque oggetto incroci la sua strada nella speranza di un ritorno.

è paranoico e non si fida di nessuno. Usa i suoi poteri di divinazione per conoscere e scrutare tutti.

I Devoti di Sixiser sono spesso negromanti circondati da non morti ed altre creature silenziose ed ubbidienti. Chi si rifugia alla ricerca della solitudine e dello studio chi invece mira ad espandere e governare intere città e nazioni al fine di sentirsi più sicuro e' devoto a Sixiser.

Simbolo: un forziere straripante di ogni cosa che non si può chiudere

Tratti: Riservato, Morigerato, Accumulatore, Paranoico

manifestazione: due mani uncinate che circondano, come a nascondere, la testa dell'incantatore

Tratto in comune a 5 punti: acquisisci la fino 18 metri, o 36 metri se già presente.

Tratto in comune a 10 punti: vedi nell'oscurità anche magica. Vedi le trappole nel raggio di mischia intorno a te.

Tratto in comune a 15 punti: Toccando un oggetto sei in grado di capirne tutte le proprietà magiche e non.

Tratto in comune a 20 punti: Sei in grado di animare una creatura morta da non più di un giorno come non morto da 1 CR (tipo zombi/scheletro a secondo dello stato). Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Elementi: Elettricità, Energia Negativa

Essenze Privilegiate: Rivelazione
Essenze Normali: Distruzione, Illusione, Difesa
Essenze Limitate: Movimento, Attacco, Convocazione, Charme
Essenze Negate: Creazione, Trasformazione, Difesa, Cura, Alterazione

Tazher

il Patrono delle Ombre; colui che silenzioso, ti uccide. Non saprai mai il perché. Non conoscerai mai il suo aspetto ma, se improvvisamente hai una sensazione di gelo, Tazher è dietro di te pronto a prendere la tua vita. Doppiogiochista dall'animo cattivo, chiedi il suo aiuto solo se sei disposto a pagarne il prezzo che lui e lui solo deciderà.

Vive di notte, vive la notte. Le ombre sono le sue amiche e la tenebra il suo mantello. Profondamente individualista con un carattere scontroso e permaloso, non ha amici, non intrattiene relazioni di alcun tipo.

Il Devoto di Tazher è il ladro, l'assassino, il bandito, chiunque viva per l'oscurità ed il proprio tornaconto. Un Devoto di Tazher è estremamente pericoloso in combattimento.

Simbolo: lo scintillio della lama nel buio

Tratti: Scontroso, Calcolatore, Perfezionista, Cattivo

Manifestazione: l'ombra del Devoto prende vita muovendo l'arma

Tratto in comune a 5 punti: Guadagni +4 alle prove di criminalità.

Tratto in comune a 10 punti: Una volta al giorno fai un attacco in più. Una Azione Immediata.

Tratto in comune a 15 punti: finché cammini sopra delle ombre o al buio sei invisibile. Puoi essere comunque rilevato con la luce o Essenza di Rivelazione.

Tratto in comune a 20 punti: Una volta al giorno su tutti gli attacchi andati a segno in quel round fai il doppio del danno. Costo 1 Azione.

Elementi: Vuoto, Fuoco

Essenze Privilegiate: Attacco
Essenze Normali: Convocazione, Trasformazione, Charme
Essenze Limitate: Illusione, Alterazione, Distruzione, Movimento
Essenze Negate: Rivelazione, Protezione, Creazione, Cura, Difesa

Thaft

il Patrono che accompagna nella nascita e nella morte. Silenzioso, resta in disparte e osserva lo scorrere della vita degli uomini. Quasi umile nella sua semplicità, Thaft è ovunque. Testimone silenzioso della vita umana; nel momento in cui una vita scivola via, Thaft assiste, nell'attimo in cui una vita nasce, Thaft è presente.

Thaft sa anche che non si può essere sempre e solo osservatori. Attraverso il suo taccuino sacro e magico può decidere e giudicare della vita degli uomini. perché se una spada ferisce, è solo Thaft che ne decide la morte.

I Devoti di Thaft sono i sacerdoti dell'ultimo viaggio, coloro che proteggono e vegliano sulle anime e corpi dei morti. Profondamente contrari all'utilizzo dei non-morti ne perseguono la distruzione.

Un Devoto di Thaft rispetta la vita come la morte e non teme di arrecare distruzione per un equilibrio maggiore.

Thaft è stato plasmato da Atmos.

Simbolo: un libro aperto con un teschio sopra
Tratti: Semplice, Silenzioso, Mite, Sicuro
Manifestazione: si sente il pianto di un bambino appena nato o il sospiro della morte

Tratto in comune a 5 punti: il tuo tocco è letale per i non morti. Un tuo tocco infligge 2d6 di danno ad un non morto. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo tocco lenisce. Una volta al giorno puoi rimuovere Cecità o Sordità. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 15 punti: Un non morto deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra DC 30 o essere distrutto se toccato dalla tua mano. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Uccidi la creatura toccata. TS Arbitrio DC 35 o morte. Una volta alla settimana. Costo 2 Azioni.

Elementi: Suono, Elettricità

Essenze Privilegiate: Distruzione
Essenze Normali: Cura, Movimento, Convocazione
Essenze Limitate: Protezione, Difesa, Trasformazione, Charme
Essenze Negate: Alterazione, Rivelazione, Illusione, Creazione, Attacco

Torbiorn

il Patrono che meglio incarna il concetto "non è mai abbastanza".

Alto, bello come un quadro ma, proprio come quest'ultimo, senza calore e vita, Torbiorn rasenta la perfezione maniacale nel vestirsi, nell'atteggiarsi.

Nulla è mai abbastanza per lui. Nessuno è mai alla sua altezza. Ed eccolo che con arroganza e ironia va a modificare tutto il modificabile per poter placare questa profonda insoddisfazione. Qualora

il risultato finale raggiunto non lo soddisfi, e accade molto spesso, ecco che prende il sopravvento il suo cinismo e distrugge tutto senza curarsi della sofferenza che sta arrecando a chi gli sta attorno.

Il Devoto di Torbiorn è il tipico aristocratico ricco e svogliato,colui che cerca sempre la strada più facile e meno rischiosa.

Incurante degli altri si diverte nello sfruttare i lavori altrui e trarne giovamento.

Simbolo: uno specchio opaco

Tratti: Altezzoso, Indifferente, Vanitoso, Permaloso

Manifestazione: schegge di specchio rotto tutto intorno al Devoto come un turbine

Tratto in comune a 5 punti: Con un gesto puoi rinfrescare i tuoi vestiti rendendoli puliti e profumati. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 10 punti: Il tuo sputo è velenoso. TS Tempra DC 20 oppure -2 Potenza. Durata 1 minuti. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione.

Tratto in comune a 15 punti: Fissando l'obiettivo negli occhi lo costringi a fermarsi. Il target non può più muovere le gambe. TS Arbitrio DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Tratto in comune a 20 punti: Dalle tue dita partono dei viticci che pungono fino a 10 avversari.

Ogni viticcio causa 2d6 di danno, TS Tempra DC 25 per dimezzare. Costo 2 Azioni.

Elementi: Fuoco, Suono

Essenze Privilegiate: Trasformazione
Essenze Normali: Distruzione, Movimento, Attacco
Essenze Limitate: Charme, Rivelazione, Convocazione, Alterazione
Essenze Negate: Illusione, Protezione, Cura, Difesa, Creazione

Tabella collegamento Patrono - Tratto

Nome Patrono	Tratto	Tratto	Tratto	Tratto
Atherim	Allegro	Calmo	Industrioso	Buono
Atmos	Osservatore	Distaccato	Studioso	Riflessivo
Belevon	Bugiardo	Narcisista	Casto	Doppiogiochista
Calicante	Egoista	Vendicativo	Superbo	Iracondo
Cattalm	Distruttivo	Anarchico	Meticoloso	Sadico
Efrem	Indifferente	Leale	Fiducioso	Pratico
Erondil	Perfezionista	Incontentabile	Sognatore	Esuberante
Gaya	Innovativo	Ordinato	Istintivo	Prudente
Gradh	Indomito	Protettivo	Vendicativo	Coraggioso
Krondal	Avventato	Pio	Corretto	Libero
Ledyal	Caritatevole	Sospettoso	Introverso/integerrimo	Clemente/implacabile
Ljust	Generoso	Empatico	Coraggioso	Protettivo
Lynx	Solitario	Rigido	Serio	Controllato
Nedraf	Disciplinato	Combattivo	Tenace	Aggressivo
Nethergal	Sarcastico	Impetuoso	Immaturo	Logorroico
Nihar	Altruista	Determinato	Cortese	Attento
Orudjs	Ironico	Codardo	Saccente	Socievole
Orlaith	Imparziale	Giusto	Gentile	Valoroso
Rezh	Avaro	Arrogante	Cattivo	Freddo
Shayalia	Lussurioso	Volubile	Pessimista	Sadomasochista
Sixiser	Riservato	Morigerato	Accumulatore	Paranoico
Sumkjr	Giusto	Curioso	Buono	Valoroso
Tazher	Scontroso	Calcolatore	Perfezionista	Cattivo
Thaft	Semplice	Silenzioso	Mite	Sicuro
Torbiorn	Altezzoso	Indifferente	Vanitoso	Permaloso

Dei Antichi

Ci fu un tempo, millenni orsono, in cui i Patroni, pardon Dei, non erano capricciose rappresentazioni delle virtu' e difetti umani, bensì potenze che dall'alto del loro scranno guidavano le coscienze ed impartivano la fede.

Non si mescolavano con le creature mortali, non agivano personalmente, non erano mosse da curiosita' o volonta' di ripicca su altri dei.

Le prime divinità create erano potexcnze ultraterrene che, venerate o meno, comunque sarebbero esistite e non si curerebbero di avere pochi fedeli.

Gli dei della Genesi crearono "Il Libro degli Dei" un potentissimo artefatto che illustrava e spiegava le divinità, descrivendole nei dogmi, regole, feste e dettagli. Un libro talmente potente che cio' che veniva li scritto diveniva realta'.

Queste divinità non piacquero agli dei della Genesi, non creavano abbastanza chaos e mutamento per i loro voleri, non riuscivano ad innalzare il creato ad uno stato superiore. Cosi' furono abbandonati, li fecero dimenticare e li ritirarono altrove.

Il tomo venne disperso, forse distrutto forse ridotto a brandelli; poche pagine vennero ritrovate ma ancora qualche saggio e culto antico cercano di recuperare e ricostruire l'antico artefatto.

Utilizzo delle divinità Antiche

Gli Dei Antichi vengono qui presentati come alternativa ai Patroni attuali per un approccio ad un pantheon fantasy piu' tradizionale, meno legato ai tratti e piu' conforme alla tradizione.

Il Narratore potra' decidere di usare i Patroni o gli Dei Antichi, oppure a seguito di un buon background autorizzare entrambi gli dei

Molti maghi fanno affidamento alla fede per potenziare le loro competenze e capacità magiche, l'essere infatti fedele e obbedire e seguire i dogmi di una divinità concede dei bonus peculiari possano essere Abilita' o Vantaggi.

Ogni divinità concede una o piu' essenze come favorite, in questa essenza il fedele ha un +2 alla prova di Competenza Magica, allo stesso tempo potrebbe avere delle Essenze limitate in quanto contrarie al proprio credo, su queste ha un -2 alla prova di Competenza Magica.

Non c'e' bisogno di avere tratti specifici per essere fedeli di una Divinità bensì e' sufficiente dichiarare la propria appartenenza e cercare di seguire i suoi dogmi.

Le divinità Antiche

I pochi dogmi presentati sono quanto e' stato ricordato dalla lettura de *Il libro degli Dei* dal primo, e unico, devoto che lo lesse milenni addietro.

Essendo basati su ricordi e tradizioni orali e non su documentazione oggettiva non si ha la certezza che siano tutti corretti o completi, ma la fede, come la terra, e' eterna e quindi finché l'arcano tomo non verra' ritrovato e i nomi di tutti gli dei conosciuti, fino ad allora queste saranno le uniche e vere tavole della fede.

Bene	**Male**	**Chaos**	**Legge**
Koira - La Carità	Daraka - L'Oscurita'	Sefryn - Gli Elementi	Talo - La Conoscenza
Daern - Il Creatore	Zarkor - La Sofferenza	Zxcvbnm - I'Inganno	Moraim - La Giustizia
Solimi - La Luce	Eramide - I Morti	Jaskara - La Magia	Ediath - La Morte
Seeyek - L'Avventura	Averim - La Bellezza	Xabax - Il Destino	
		Isar - La Fortuna	
Generico Buono	**Generico Malvagio**	**Generico Chaotico**	**Generico Legge**
Divinità Neutrale:	Kyriel		

Koira

Aspetto: La Vita

I fedeli della dea Koira sono i curatori per eccellenza, padroni della vita e portatrici di salute.
I fedeli di Koira sono non violenti e curatori di tutti gli ammalati e bisognosi, l'unica arma loro concessa e' il bastone, usato solo come autodifesa.
Questi i loro dogmi:

- Mai rifiutare una cura a chi ne' ha bisogno
- Mai curare se stessi se gli altri ne hanno maggiore bisogno
- Dare morte pietosa a chi non puo' essere curato
- Colpire solo in autodifesa e mai uccidere se non necessario
- Impedire uccisioni inutili e indiscriminate
- La vita e' sacra ed inviolabile

I fedeli di Koira sono spesso curatori vagabondi che girano per villaggi a portare aiuto e assistenza.
Vantaggi: Cure Efficaci e Controllo del Metabolismo oppure Imposizione delle Mani
Essenza Favorita: Cura
Essenza Sfavorita: Distruzione

Daern

Aspetto: La Creazione

I fedeli di Daern sono i custodi della creazione e della purezza originaria.
Essi sostengono di essere i seguaci del dio generatore di tutto e tutti.
Spesso artisti o ingegneri, i maggiori prelati si trovano tra i nani che si reputano la prima razza dal dio creata.

- Tutto il creato e' sacro, ogni cosa ha un costo nell'universo, ogni atto di distruzione non necessario e' un sacrilegio.
- Daern e' il primo ed ultimo
- Colui che plasma e' in grazia al dio

I fedeli di Daern hanno una organizzazione abbastanza capillare in tutto il territorio, e' il culto con piu' seguaci.
Vantaggi: Radici Magiche
Essenza Favorita: Creazione
Essenza Sfavorita: Illusione

Moraim

Aspetto: La Giustizia

I fedeli del dio Moraim sono giudici e giustizieri per scelta e vocazione. essi si considerano gli unici portatori della giustizia divina in terra.

Culto molto guerriero e' diffuso presso gli alti ranghi guerriero-aristocratici

- Lotta eterna contro il male e il chaos: tutto cio' che e' male o puo' divenirlo deve essere distrutto
- Chi combatte per la verita' non muore, chi la disprezza e' maledetto e condannato in eterno

Meno diffusi di Daern, i fedeli di Moraim appartengono spesso a piccole elite guerriere, spesso partecipano a guerre sacre o in opere di colonizzazione

Vantaggi: Colpi Poderosi
Essenza Favorita: Protezione
Essenza Sfavorita: Rivelazione

Solimi

Aspetto: Il Sole

I fedeli della dea Solimi sono portatori di luce e verita', spesso fungono da oracoli. Sempre ben abbronzati, potrebbero fissare il sole tutto il tempo.

Di morale positiva sono tra i fedeli piu' diffusi

- La luce e' vita e conoscenza
- Il sole sorge dal grembo di Solimi ed e' portatore di vita
- Mai spegnere una fonte di luce

Fedeli tranquilli e pacifici sanno pero' usare fuoco e fiamme per difendere i loro protetti.
Vantaggi: Illuminato oppure Direzione Assoluta
Essenza Favorita: Attacco
Essenza Sfavorita: Trasformazione

Isar

Aspetto: La Fortuna

Com'e' il bicchiere ? mezzo pieno?, no quasi colmo. questi sono i fedeli del dio Isar ,ottimisti e spensierati, ma non per questo ingenui o sciocchi. Sanno di essere fortunati e di cio' ne approfittano

- Mai disperarsi, non siamo soli
- Se qualcosa puo' andare male, il fedele si riterrà fortunato perche' sà che poteva andare peggio
- Se c'e' un problema c'e' anche una soluzione

Culto diffusissimo, noto ovunque e discretamente praticato.
Vantaggi: Fortunato
Essenza Favorita: Movimento
Essenza Sfavorita: Convocazione

Talo

Aspetto: La Conoscenza

I fedeli di Talo sono gli studiosi e i custodi della conoscenza universale. Spesso stantii nelle grandi biblioteche i fedeli di Talo possono sapere qualsiasi cosa

- Scopo nella vita e' accumulare sapienza. non e' importante l'uso che di essa e ne fa'
- La conoscenza va raccolta e diffusa, chi mantiene la conoscenza solo per se' compie peccato contro Talo
- Chi fa si che la conoscenza venga distrutta compie un sacrilegio
- La conoscenza pratica e quella teorica sono di eguale rispetto

I fedeli di Talo sono tra i principali creatori di magie e molte delle piu' interessanti creazioni e combinazioni sono loro.
Vantaggi: Lingua Universale
Essenza Favorita: Rivelazione
Essenza Sfavorita: Attacco

Sefryn

Aspetto: Gli Elementi

I fedeli della dea Sefryn sono credenti nei quattro elementi generatori del mondo. Spesso di atteggiamento imprevedibile sanno ottimamente manipolare l'ambiente intorno a loro.

- Tutto e' nato da Sefryn e tutto a lei torna
- Gli elementi sono purificatori ed ognuno e' sacro

Purtroppo solo questi due dogmi sono stati tramandati dal racconto del sacro libro, questo fa si che i fedeli di Sefryn siano tra i piu' liberi da vincoli etici.
Vantaggi: Resistenza ad un elemento, sceglilo. Ignori i primi 3 punti ferita di danno per round
Essenza Favorita: Difesa
Essenza Sfavorita: Illusione

Jaskara

Aspetto: La Magia

I fedeli della dea Jaskara si considerano gli unici veri maghi perche' considerano la loro dea la creatrice di tutte le Essenze

- La forma piu' alta di potere e' la magia
- La creazione magica e' il sacrificio che Jaskara predilige
- Il mago ringrazi la Dea al plenilunio
- La ricerca e' il cammino verso la magica jaskara

Vantaggi: Rilevare il magico
Essenza Favorita: una a scelta
Essenza Sfavorita: una a scelta

Ediath

Aspetto: La Morte

I fedeli della dea della morte sono persone che e' meglio non incontrare se si e' anziani o se si hanno bevuto troppe pozioni di giovinezza. Dotati di un particolare codice di comportamento sono a volte spietati assasini o santi curatori, mah..., valli a capire...

- La morte e' eterna e senza riposo
- Ediath coglie tutti
- La morte giunge al suo momento
- I non morti sono aberrazioni

Culto poco diffuso e poco pubblicizzato, presente, comunque in ogni maggiore citta'.
Vantaggi: Tocco gelido
Essenza Favorita: Distruzione
Essenza Sfavorita: Illusione

Xabax

Aspetto: Il Chaos

I fedeli del dio Xabax sono persone molto particolari e difficilmente capibili.
Forse pessimisti o ottimisti per natura, predicano l'agnosticismo universale, correndo in contro, se cosi' gli va', a qualsiasi destino.

- Nulla e' eterno ed immutabile
- La vita e' affidata alla sorte, di cui Xabax e' padrone, Il fedele confida nel Dio
- Xabax e' mutevole, cosi' il suo favore, il vero fedele sa di non sapere niente e prende la vita cosi' come viene
- Non puoi guardare oltre , perche' li' e' Xabax

Culto molto piccolo ma molto conosciuto per le sue particolari idee della vita.
Le feste degli accoliti di Xabax sono le piu' famose e gettonate e si protraggono per giorni e giorni.
Vantaggi: Senza paura
Essenza Favorita: Convocazione
Essenza Sfavorita: Rivelazione

Seeyek

Aspetto: L'Avventura

I fedeli di Seeyek sono avventurieri, cercatori di gloria e fama, amiconi e protettori del gruppo.
Ed al gruppo molto e' legato il suo credo e la loro forza.

- Il vero fedele ama l'avventura e rispetta i compagni, poiche' grazie a loro potra' aumentare la sua esperienza
- Una torcia, una mazza e la fede, solo grazie a Seeyek si aggiunge esperienza

- iIprovvisare adattarsi e raggiungere lo scopo, cosi' il dio impone

Autentici self-made man. i fedeli di Seeyek sono fondamentalmente buoni e sanno essere validi compagni, fedeli ed onesti.
Vantaggi: Scudo mentale
Essenza Favorita: una a scelta
Essenza Sfavorita: una a scelta

Daraka

Aspetto: L'Oscurita

se Daern e' il culto positivo principale, quello della dea Daraka e' il malvagio piu' noto.
I fedeli di Daraka non fanno nascondimento del loro credo e con le loro scure vesti girano per le strade a cercare accoliti o ad eseguire le loro oscure trame.
I fedeli della Dea Daraka bramano il potere, con qualsiasi mezzo possa essere ottenuto

- Diffondere il culto imponendo il terrore del Dio
- Potenziare il culto assurgendo a cariche di potere
- Solo nell'oscurita' la verita' esiste
- Nella notte senza stelle il sorriso di Daraka benedice i suoi discepoli
- Nella confusione Daraka appare, e tutto ora e' chiaro

E' l'unico culto, malvagio, che abbia pubbliche chiese nelle maggiori citta'.
Vantaggi: La mia ombra è mia amica
Essenza Favorita: Convocazione
Essenza Sfavorita: Trasformazione

Zxcvbnm

Aspetto: L'Inganno

I fedeli della dea dell'inganno, non appaiono mai come tali: travestitismo, sotterfugio, inganno sono la loro vita e passione. abilissimi ladri e dotati di limitate capacita' illusionistiche, i fedeli di sua Signora degli Inganni sono i principali componenti e fondatori delle gilde dei ladri. Culto non strettamente malvagio e' presente nei bassifondi di tutte le citta'.

- La realta' e illusione, l'illusione e' la realta', chi e' padrone delle illusioni e' padrone della realta'
- Un furto spettacolare o una truffa sono l'offerta' piu' gradita alla Dea
- Inganno, diplomazia, negoziato, spada: solo in quest'ordine agisce il fedele

Quindi quando incontrate un ladruncolo, state attenti potrebbe essere un fedele di SSDI, e potreste attirare l'attenzione di tutti gli altri devoti.
Vantaggi: Sensi protetti
Essenza Favorita: Illusione
Essenza Sfavorita: Difesa

Zarkor

Aspetto: La Sofferenza

I fedeli della dea Zarkor, sono dei veri e propri untori, si divertono a martoriare la gente, o diffondere malattie e sofferenze.

- La dea gioisce della sofferenza di tutti gli esseri: infliggendo dolore il devoto si magnifica di fronte alla dea
- La corruzione della carne e della mente e' il normale stato della natura: portare corruzione, malattia e degrado e' la missione del fedele
- Nella malattia e nel dolore la mente si libera e si avvicina alla dea, infliggersi dolore e' grande offerta

L'unica cosa divertente di questo culto e vedere come siano cacciati da tutti gli altri fedeli, compresi i Koirani.

Vantaggi: Denti oppure Artigli
Essenza Favorita: Alterazione
Essenza Sfavorita Cura

Eramide

Aspetto: I Non Morti

I fedeli del dio Eramide sono i cultori della non vita, artisti nel riportare dall'oltretomba alla loro vita. dio molto amato da alcuni necromanti e' relativamente poco conosciuto e pregato.

- Solo Eramide custodisce la chiave per l'ultimo volo
- Lui e' padrone della non vita, e abbraccia chi lui ama
- I non-morti sono le braccia del Dio, attraverso essi si raggiungera' la pace totale
- Lui e' portatore della vera vita, il fedele la anela

Fedeli dal tocco non-mortale (che bella battuta...) sono pericolosi perche' spesso accompagnati dalle loro creature.

Vantaggi: Scudo Mentale
Essenza Favorita: Distruzione
Essenza Sfavorita: Creazione

Averim

Aspetto: La Bellezza

I fedeli della dea Averim sono i belli, felici, puliti, puri...culto potente perché ammalia le menti delle persone, per fortuna poco diffuso e noto.

- La bellezza e' potere
- Il fedele sa usare il potere per piegare al proprio volere chi dal potere e' soggiogato
- Amore e bellezza sono facce opposte di due medaglie diverse

- Il vero fedele sa usare ogni potere lui concesso per il piacere della Dea

Veri incantatori, meglio non guardarli negli occhi se non si vuole rimanere stregati e ridotti in schiavi.
Vantaggi: Senso della moda, Voce suadente
Essenza Favorita: Charme
Essenza Sfavorita: Convocazione

Kyriel

Aspetto: La Natura

I fedeli della dea Kyriel sono i protettori della Natura e di cio' che e' di Yeru. Molto del suo lavoro viene fatto direttamente nell'ambiente proteggendo la flora e la fauna.

- La natura non e' crudele e' indifferente
- La natura non fa niente senza scopo
- Proteggi la natura e proteggerai te stesso
- Custodisci e accogli la flora e la fauna

I fedeli sono per qualcuno selvaggi, per altri maestri di vita, per altri protettori di cio' che va protetto. I devoti di Kyriel possono essere stanziali e dedicati ad un luogo o girovaghi e dedicare la propria vita alla protezione della Natura.
Vantaggi: Animalia
Essenza Favorita: Trasformazione
Essenza Sfavorita: Distruzione

Gli aspetti generici

Vengono anche presentati le divinità generiche, ovvero la possibilita' di dichiarare la propria fedelta' ad un aspetto generico, quale il Bene, il Male, la Legge, il Chaos.

Come per i Patroni anche gli aspetti generici concedono dei vantaggi e svantaggi alle Essenze, ogni Aspetto concede una Essenza privilegiata (+2 CM alle prove) e nega una Essenza (non utilizzabile).

Non e' necessario specificare la divinità adorata bensì solo se si e' fedele al Bene, Male, Chaos o Legge.

Divinta' Generica	Vantaggio/Abilita' Concessa	Essenza Favorita	Essenza Negata
Buona	Incanalare Energia	Cura	Distruzione
Malvagia	Forgiato nella Furia	Distruzione	Cura
Chaotica	Colpo Furtivo	Movimento	Creazione
Legale	Colpi Poderosi	Creazione	Movimento

In accordo con il Narratore, ed adeguatamente motivato, e' possibile cambiare questi Abilita' ed Essenze.

I Simboli Sacri

Koira

Daern

Moraim

Talo

Sefryn

Jaskara

Freyalise

Ediath

Xabax

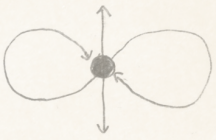
Turak

Daraka

Xeptele Ktpckolbt

Zarkor

Eramide

Dio 

Neutrale

Buono

Cattivo

Seeyek

Isar

Solimi

Auerim

Equipaggiamento

Ricchezza e Denaro

> - Doc... c'è soltanto bisogno di un pochino di plutonio.
> - Ah, sono certo che nell'85 il plutonio si compra nella drogheria sotto casa, ma nel '55 la faccenda è molto più complicata! (Ritorno al futuro)

Un personaggio che inizia a giocare generalmente ha monete d'oro sufficienti per acquistare gli elementi di base: qualche arma, un'armatura adatta ed un pò di attrezzatura varia. Man mano che il personaggio intraprende avventure e accumula bottino può permettersi un equipaggiamento migliore ed oggetti magici. Al primo livello i personaggi hanno monete ed equipaggiamento per un totale di 100 mo.

Inoltre, ogni personaggio inizia il gioco con un abito del valore di 10 mo o meno. Per personaggi di livello superiore al 1°, vedi **Tabella: Ricchezza dei personaggio per Livello**.

Vendere il Bottino: In generale, è possibile vendere qualsiasi cosa alla metà del prezzo indicato, comprese armi, armature, equipaggiamento, oggetti magici e oggetti creati dai personaggi. Le merci di scambio costituiscono l'eccezione alla regola del metà prezzo.

Una merce di scambio, in questo senso, è un bene di valore che può essere facilmente scambiato quasi come fosse equivalente ai contanti.

Monete

La moneta più comune è la moneta d'oro (mo). Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento (ma). Ogni moneta d'argento vale 10 monete di rame (mr). Oltre a monete di rame, argento e oro ci sono anche le monete di platino (mp), che valgono ognuna 10 monete d'oro.

Valore di Cambio	Moneta Rame (mr)	Moneta Argento (ma)	Moneta Oro (mo)	Moneta Platino (mp)
Moneta Rame	1	1/10	1/100	1/1000
Moneta Argento	10	1	1/10	1/100
Moneta Oro	100	10	1	1/10
Moneta Platino	1000	100	10	1

Altre Ricchezze

I mercanti di solito scambiano merci anche senza l'uso di monete. Per farsi un'idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio sono descritte nella tabella.

Costo	Oggetto
1 mr	Frumento (0.5 kg)
2 mr	Farina (0.5 kg) o pollo (1)
1 ma	Ferro (0.5 kg)
5 ma	Tabacco o rame (0.5 kg)
1 mo	Cannella (0.5 kg) o capra (1)
2 mo	Zenzero o pepe (0.5 kg) o pecora (1)
3 mo	Maiale (1)
4 mo	Lino (1 m^2)
5 mo	Sale o argento (0.5 kg)
10 mo	Seta (1 m) o mucca (1)
15 mo	Zafferano o chiodi di garofano (0.5 kg) o bue (1)

Consultate anche il capitolo sull'Ingombro in Movimento e Trasporto.

Equipaggiamento - Armi

Questo è il mio fucile. Ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio. Il mio fucile è il mio migliore amico, è la mia vita. Io debbo dominarlo come domino la mia vita. Senza di me il mio fucile non è niente; senza il mio fucile io sono niente. Debbo saper colpire il bersaglio, debbo sparare meglio del mio nemico che cerca di ammazzare me, debbo sparare io prima che lui spari a me e lo faro'. Al cospetto di Dio giuro su questo credo: il mio fucile e me stesso siamo i difensori della patria, siamo i dominatori dei nostri nemici, siamo i salvatori della nostra vita e così sia, finché non ci sarà più nemico ma solo pace, amen.
(Full Metal Jacket, Film, 1987)

Vengono elencate le arme suddivise per categorie.
Ricordo che usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al colpire
Il costo delle armi e' in monete d'oro.

Nome Lista Arma	**Costo**	**Danno/Tipo**	**Gittata,Speciale**	Ingomb.
Alabarda	10	1d10 P/T	**Lance**, **Aste**, Controcarica, Arma lunga, ED9	2
Arco Corto	30	1d6 P	15 metri, **Arco**, da tiro	1
Arco Corto Composito	75	Frecce	20 metri, **Arco**, da tiro	1
Arco Lungo	75	Frecce	20 metri, **Arco**, da tiro	2
Arco Lungo Composito	110	Frecce	36 metri, **Arco**, da tiro	2
Ascia ad una mano	6	1d6 T	6 metri, **Asce**, **Armi da Tiro**, Versatile	1
Ascia da battaglia	10	1d10 T	**Asce**	1
Ascia Martello	16	1d6/1d8 T/B	**Asce**	1
Balestra ad una mano	100	Dardi	12 metri, **Balestre**, da tiro	1
Balestra leggera	35	Dardi	15 metri, **Balestre**, **Armi Semplici**, da tiro	1
Balestra leggera (Ric.)	250	Dardi	6 metri, **Balestre**, da tiro, 6 cariche	1
Balestra pesante	50	Dardi	20 metri **Balestre**, da tiro	2
Balestra pesante (Ric.)	400	Dardi	12 metri, **Balestre**, da tiro, 8 cariche	2
Bastone	3	1d6 B	**Armi doppie**, **Armi Semplici**, Arma lunga, Versatile	1
Bolas	4	1d3 B	**Intralcianti**, intralciato	L
Brandistocco	10	2d4 P/T	**Lance**, Controcarica, Arma lunga	2
Catena chiodata	25	2d4 P	**Palle rotanti**, Arma lunga	2
Falce	18	2d4 P/T	**Armi della Morte**, Arma lunga	2
Falcetto	6	1d6 T	**Armi della Morte**	L
Falcione	75	2d4 T	**Armi Aggraziate**, **Lance**, ED7	1
Falcione in asta	12	1d10 P/T	**Lance**, Controcarica, Arma lunga, ED9	2
Fionda	-	1d4 B	10 metri, **Archi**, da tiro	L
Flagello	8	1d8 B	**Armi da Carceriere**, **Rompi Cranio**	1
Flagello Doppio	90	1d10 B	**Armi doppie**, **Armi da Carceriere**	2
Flagello Pesante	15	1d10 B	**Armi Doppie**, **Armi da Carceriere**	2
Frusta	1	1d3 T	**Armi da Carceriere**, **Palle Rotanti**, Arma lunga	2
Giavellotto	1	1d6P	12 metri, **Aste**, **Armi Semplici**	L
Grande Ascia Doppia	25	1d12 T	**Asce**, **Armi doppie**, Arma lunga	2

Nome Lista Arma	Costo	Danno/Tipo	Gittata,Speciale	Ingomb.
Grosso randello	2	1d8 B	**Rompi Cranio**	2
Guanto chiodato	5	1d4 P	**Armi da Stordimento**	1
Katana	300	1d10 T	**Spade**, ED9, Versatile	1
Lancia	10	1d8 P	**Lance**, Arma lunga, Controcarica	2
Lancia corta da fante	1	1d6 P	6 metri, **Armi da tiro**, **Armi Semplici**,Versatile	1
Lancia da fante	2	1d8 P	6 metri, **Lance**, **Aste**, Arma lunga, Controcarica	1
Machete	10	1d6 T	**Armi letali**	1
Manganello	1	1d6 B	**Armi da stordimento**, non letale	1
Martello da guerra	5	1d8 B/P	6 metri, **Rompi Cranio**	1
Martello Leggero	3	1d6 B/P	6 metri, **Rompi Cranio**, **Armi da tiro**, **Armi Leggere**, Versatile	1
Mazza Leggera	3	1d6 B/T	**Armi Leggere**, **Rompi Cranio**, **Armi Semplici**, Versatile	1
Mazza Pesante	5	1d8 B/T	**Rompi Cranio**	1
Morningstar	6	1d8 B/P	**Rompi Cranio**, **Armi Semplici**	1
Naginata	8	1d10 T	**Lance**, Arma lunga, ED9	2
Picca Leggera	4	1d4 P	**Armi della morte**	1
Picca Pesante	8	1d6 P	**Armi della morte**, Arma lunga	2
Pugnale	2	1d4 P	6 metri, **Armi leggere**, **Armi da tiro**, **Armi letali**, **Armi Semplici**, Versatile	L
Pugno/Calcio nudo	0	1d4* B	Versatile	-
Randello	1	1d6 B	**Rompi Cranio**, **Armi Semplici**	1
Rete	8	-	**Bloccanti**, intralciato	1
Scimitarra	15	1d6 T	**Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile	1
Spada a due lame	100	1d8 T	**Armi Doppie**, **Spade**, Arma lunga, arma doppia	2
Spada bastarda	35	1d10 T	**Spade**	2
Spada Corta	10	1d 6P	**Armi Leggere**, **Spade**, Versatile	L
Spada Lunga	15	1d8 T	**Spade**	1
Spadone a due mani	50	2d6 T	**Spade**	2
Stocco	20	1d6 P	**Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile	1
Tridente	15	1d8 P/T	3 metri, **Lance**, **Aste**, **Armi da tiro**, Arma Lunga, Controcarica	2
Urgrosh	18	1d6/1d8 T/P	**Armi Doppie**, **Lance**, Controcarica, Arma lunga	2

Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	L
Dardi da balestra leggeri	10/1 mo	1d6 P	L
Dardi da balestra pesanti	5/1 mo	1d8 P	L
Dardi per balestra pesante	3/1 mo	1d10 P	L
Dardi per balestra leggera	5/1 mo	1d4 P	L
Frecce da caccia	20/1 mo	1d6 P	L
Frecce da guerra	10/1 mo	1d8 P	L
Sasso (fionde)	-	1d2 B	-

Pugno Nudo: Ogni volta che prendi questa competenza il danno aumenta seguendo questa progressione: 1d6 (presa la lista 2 volte), 1d8 (5), 2d6 (7), 2d8 (9), 2d10 (11), 3d6 (13), 3d8 (15), 3d10 (17), 4d6 (19)...

Gittata La distanza indicata è quello a pieno Tiro per Colpire. Ogni arma a distanza può colpire fino a due volte la distanza indicata. Se il target è entro la distanza indicata non si hanno malus al colpire, se il target è tra il primo e secondo incremento il malus al colpire è -1d6. Se il target è tra il secondo è terzo incremento il malus al colpire è di -2d6.

Un giavellotto tirato entro 12 metri non ha malus, ma tirato entro 24 metri ha un -1d6 al colpire, a distanza di 36 metri un -2d6 al colpire.

Una **Freccia o Dardo che colpisce si considera distrutta**, se manca si considera che abbia un 50% (4-5-6 su un d6) di probabilita' che sia ancora integra.

Una **arma di taglia superiore** aumenta di una categoria il suo dado di danno (1d4-1d6-1d8-1d10-2d6-2d8-2d10..)

Attaccare con un'**Arma troppo grande** rispetto alla propria taglia impone un -1d6 al Tiro per Colpire per ogni taglia di differenza tra arma e personaggio.

Le Armi hanno tutte segnato una **tipologia di danno**, ovvero T/B/P. Queste lettere stanno ad indicare se il danno è di tipo Taglio, Botta o da Penetrazione. Questa caratteristica può essere importante perché determinate creature possono essere immuni o subire meno danno da un particolare tipo di ferita (es uno scheletro contro un'arma da penetrazione o un cubo gelatinoso contro un arma da taglio..)

Armi Improvvisate

Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi hanno comunque una certa efficacia in combattimento. Dal momento che non si tratta di oggetti pensati per questo utilizzo, la creatura che attacca con uno di essi subisce una penalità -1d6 al Tiro per Colpire. Un'arma improvvisata di piccole dimensioni (bottiglia) fa 1d3 di danno, di medie dimensioni (la gamba di una sedia) da 1d6, di grandi dimensioni (la gamba di un tavolo) fa 1d8 di danno

Un'arma da lancio improvvisata ha una gittata 3 metri.

Lanciare armi

Una spada o comunque un arma non fatta per essere lanciata può comunque essere scagliata contro l'avversario. Il Tiro per Colpire prende un -1d6 e l'arma fa una categoria di danno inferiore (la spada lunga fa 1d6, una spada corta 1d4..). La gittata è 3 metri.

Armi Perfette

Un'arma perfetta è una versione di ottima fattura di un'arma normale. Impugnare un'arma perfetta permette di aggiungere +1 al Tiro per Colpire.

Un arma (o proiettile) perfetta costa il doppio di un arma normale. Tutte le armi magiche sono anche armi perfette, tenete conto dei bonus indicati nell'arma magica, non dovete sommare anche quelli di essere un arma perfetta.

Le versioni perfette di armature e scudi concedono un bonus di +1 alla Difesa.

Equipaggiamento - Armature e Scudi

Le armature aiutano ad essere non colpiti (alzano la Difesa), riducono il danno subito* (Bonus protezione) e penalizzano la prova di check magia e le prove di competenza basate su Agilità.

Allo stesso tempo le prove di Agilità saranno fatte con una penalità di 3 ed il movimento diminuirà di due metri per Azione, fino ad un minimo di 0.

Quando una armatura si danneggia (è a 0 di resistenza), il suo Bonus di Protezione al colpo ed il Bonus di Difesa diminuiscono di 3 (con un minimo di 0), quando raggiunge un valore negativo pari a resistenza totale (es -20 per un armatura leggera) è a brandelli e non può più proteggere (ne essere riparata).

Armature diverse, specifiche o magiche hanno punteggio diversi, questa tabella serve come linea guida per il Narratore.

Quasi tutte le armature, ad eccezzione della Imbottita penalizzano l'uso di certe competenze basate su Agilità.

La Prove Agilità è la penalità che si applica alle prove di competenze di Agilità mentre si indossa un quel tipo di armatura

Tabella Armature

Armatura	Costo (mo)	Difesa	Bonus Protezione	Resist.	Prove Agilità	Prove CM	Tipo	Mov.	Ingombro
Imbottita	5	1	0	10	0	0	L	0	1
Cuoio	10	2	1	20	0	-1	L	0	1
Cuoio rinforzato	25	3	1	25	0	-2	L	0	2
Giaco di Maglia	15	4	2	30	-1	-3	M	0	2
Scaglie	50	5	2	40	-1	-4	M	0	1
Anelli	150	6	3	35	-1	-5	M	0	2
Pettorale	200	6	3	40	-2	-5	M	0	2
Bande	250	7	4	50	-2	-6	P	0	2
Mezza armatura	1200	8	4	55	-2	-7	P	1	3
da Campo	1400	9	5	60	-3	-7	P	2	3
Completa	1500	10	6	70	-4	-8	P	3	4

*** Opzionale**: il Narratore può decidere di non fare tenere traccia dei danni subiti dall'armatura o quando assorbe dei colpi subito

Usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire.

Usare un'Armatura senza l'adeguata competenza impedisce di usare il bonus di Agilità

Usare uno Scudo senza l'adeguata competenza peggiora il Tiro per Colpire di 1 e diminuisce di 1 il Bonus Difesa concesso.

Dormire in Armatura: se si dorme in un'armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente Affaticati. Si subisce penalità -1 a Potenza e Agilità e non si può Caricare o Correre.

Dormire in un'armatura leggera non provoca Affaticamento.

La **capacità di movimento** del personaggio rimarrà la medesima fino all'armatura a bande poi calerà progressivamente. Il valore indicato nella colonna Mov. sono i metri in meno che il personaggio fa per Azione di Movimento.

Ad Esempio un umano in armatura completa ha movimento 6 metri, un nano 3 metri.

Un armatura perfetta concede un ulteriore +1 al Bonus di Protezione e Bonus Difesa, diminuisce la possibilità di fallire magie di 3. Diminuisce di un metro la penalità al movimento.

Un armatura perfetta costa il doppio di una equivalente normale.

Un armatura magica, è anche perfetta e concede un Bonus di Protezione e Difesa diverso, che non si somma con quella della perfetta, valgono solo i bonus magici indicati nell'oggetto.

Peso: il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

Gli **Scudi** permettono di aumentare la propria Difesa, più lo scudo è imponente e pesante più protegge, più aumentano le penalità alle prove di competenza magica, meno rende facile combattere (penalità Tiro per Colpire).

Gli Scudi possono essere di tipo Leggero, Medio, Pesante.

TABELLA SCUDI

Scudi	Costo (MO)	Bonus Difesa	Penalità TC	Penalità CM	Ingombro	Tipo
Brocchiero	5	1	0	1	1	L
Scudo leggero di legno	3	2	0	2	1	L
Scudo leggero di metallo	9	2	0	3	2	L
Scudo medio legno	5	3	-1	4	2	M
Scudo medio metallo	12	3	-1	5	2	M
Scudo pesante di legno	7	4	-2	6	3	P
Scudo pesante di metallo	20	4	-2	8	3	P

Uno scudo ha Resistenza totale pari a 20 volte il suo bonus di Difesa (Opzionale).

Un Armatura o Scudo magico aggiunge un +20 alla resistenza totale per ogni +1 magico posseduto, oltre ad eventuali bonus aggiuntivi alla Difesa

Indossare e Togliere Armature

Indossare e togliere armature è una operazione che richiede tempo ed attenzione, farlo in fretta non aiuta ed anzi tende a peggiorare la protezione data dall'armatura.

Tipo di Armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo	1 azione	-	1 azione
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata	1 minuto	5 round	5 round
Giaco di Maglia	4 minuti	1 minuto*	1 minuto
Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande	4 minuti**	4 minuti*	1d4+1 minuti
Mezza armatura, da Campo, Completa			

* Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l'un l'altro a indossare un'armatura contemporaneamente.

** Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

Indossare un'armatura in fretta implica un malus di -1 al Bonus di protezione, Difesa ed un malus aggiuntivo di +1 alle prove di Agilità

Merci e Servizi

Oltre ad armi e armature, un personaggio può avere una notevole varietà di attrezzature a disposizione, dalle razioni da viaggio, alle corde (che possono essere utili in molte circostanze).

Equipaggiamento d'Avventura

Oggetto	Costo	Ingom.	Oggetto	Costo	Ingom.
Acciarino e pietra focaia	1 mo	—	Ago da cucito	5 ma	—
Amo da pesca	1 ma	—	Ampolla (vuota)	3 mr	L
Anello con sigillo	5 mo	—	Ariete portatile	10 mo	2
Asta (3 m)	5 mr	1	Barile (vuoto)	2 mo	1
Boccale di ceramica	2 mr	L	Boccetta di inchiostro o pozione	1 mo	—
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	L	Bottiglia di vetro	2 mo	L
Brocca di ceramica	3 mr	1	Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—	Cannocchiale	1.000 mo	L
Caraffa di ceramica	2 mr	L	Carrucola e paranco	5 mo	L
Carta (foglio)	4 ma	—	Cassa (vuota)	2 mo	1
Catena (3 m)	30 mo	1	Ceralacca	1 mo	-
Cesto (vuoto)	4 ma	1	Chiodo da rocciatore	1 ma	L
Clessidra	25 mo	L	Coperta invernale	5 ma	1
Corda di canapa (15 m)	1 mo	1	Corda di canapa grossa (15 m)	2 mo	1
Corda di seta (15 m)	10 mo	L	Cote per affilare	2 mr	L
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	L	Fischietto	8 ma	—
Gessetto, (1 pezzo)	1 mr	—	Giaciglio	1 ma	1
Inchiostro (boccetta da 30 g)	8 mo	—	Lampada comune	1 ma	L
Lanterna a lente sporgente	12 mo	L	Lanterna schermabile	7 mo	L
Legna da ardere (per giorno)	1 mr	2	Maglio	1 mo	2
Manette	15 mo	L	Manette perfette	50 mo	L
Martello	5 ma	1	Olio (ampolla da 0,5 l)	1 ma	L
Orologio ad acqua	1.000 mo	10	Otre	1 mo	1
Pennino	1 ma	—	Pentola di ferro	8 ma	L
Pala o badile	2 mo	1	Pergamena (Foglio)	2 ma	—
Piccone da minatore	3 mo	1	Piede di porco	2 mo	1
Rampino	1 mo	L	Razioni da viaggio (al giorno)	5 ma	L
Rete da pesca (2,25 m)	4 mo	L	Sacco (vuoto)	1 ma	L
Sapone (per 0,5 kg)	5 ma	L	Scala a pioli (3 m)	2 ma	2
Secchio (vuoto)	5 ma	L			
Serratura/lucchetto Semplice	20 mo	L	Serratura/lucchetto Media	40 mo	L
Serratura/lucchetto Buona	80 mo	L	Serratura/lucchetto Superiore	150 mo	L
Specchio piccolo di metallo	10 mo	L	Tela (m2)	1 ma	L
Tenda	10 mo	1	Torcia	1 mr	L
Tribolo	- mo	L	Zaino	2 mo	L

Oggetti e sostanze speciali			**Oggetti e sostanze speciali**		
Acido (ampolla)	10 mo	L	Acqua santa (ampolla)	25 mo	L
Antitossina (boccetta)	50 mo	—	Bastone di fumo	20 mo	L
Borsa dell'impedimento	50 mo	L	Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	L
Pietra del tuono	30 mo	L	Tizzone ardente	1 mo	—
Torcia inestinguibile	110 mo	L	Verga del sole	2 mo	L
Attrezzi di classe e di Abilita'			**Attrezzi di classe e di Abilita'**		
Agrifoglio e vischio	—	—	Arnesi da artigiano	5 mo	L
Arnesi da artigiano perfetti	55 mo	1	Arnesi da scasso	30 mo	L
Arnesi da scasso perfetti	100 mo	1	Attrezzi da scalatore	80 mo	L
Attrezzi perfetti	50 mo	L	Bilancia da mercante	2 mo	L
Borsa del guaritore	50 mo	L	Laboratorio da alchimista	200 mo	2
Lente d'ingrandimento	100 mo	—	Simbolo sacro d'argento	25 mo	L
Simbolo sacro di legno	1 mo	L	Strumento musicale comune	5 mo	1
Strumento musicale perfetto	100 mo	1	Trucchi per il camuffamento	50 mo	L
Vestiario			**Vestiario**		
Abito da artigiano	1 mo	1	Abito da contadino	1 ma	L
Abito da cortigiano	30 mo	1	Abito da esploratore	10 mo	1
Abito da intrattenitore	3 mo	1	Abito da Monaco	5 mo	1
Abito da nobile	75 mo	1	Abito da studioso	5 mo	1
Abito da viaggiatore	1 mo	1	Abito invernale	8 mo	1
Abito reale	200 mo	1	Veste da Chierico	5 mo	1
Vitto e alloggio			**Vitto e alloggio**		
Banchetto (a persona)	10 mo	—	Birra Boccale	4 mr	L
Birra Caraffa	2 ma	1	Carne (1 pezzo)	3 ma	L
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	L	Pane (a pagnotta)	2 mr	L
Locanda (al giorno)			**Locanda (al giorno)**		
Buona	2 mo	—	Normale	5 ma	—
Scadente	2 ma	—			
Pasti (al giorno)			**Pasti (al giorno)**		
Buono	5 ma	—	Normale	3 ma	—
Scadente	1 ma	—	Vino		
Comune (caraffa)	2 ma	1	Buono (bottiglia)	10 mo	L
Cavalcature e relativo Equipaggiamento			**Cavalcature e relativo Equipaggiamento**		
Asino o mulo	8 mo	-	Bardatura		
Cane da galoppo	150 mo	—	Cane da guardia	25 mo	—
Cavallo leggero	75 mo	—	Cavallo leggero (addestrato)	110 mo	—
Cavallo pesante	200 mo	—	Cavallo pesante (addestrato)	300 mo	—
Pony	30 mo	—	Pony (addestrato)	45 mo	—
Morso e briglie	2 mo	L	Nutrimento (al giorno)	5 mr	1
Sacche da sella	4 mo	1			
Sella Da carico	5 mo	1	Sella Da galoppo	10 mo	1
Sella Militare	50 mo	2	Sella esotica	40 mo	2
Sella Da carico	15 mo	2	Sella Da galoppo	30 mo	2
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—			
Trasporti			**Trasporti**		
Barca a remi	50 mo	3	Barcone	3.000 mo	—
Carretto	15 mo	4	Carro	35 mo	6
Carrozza	100 mo	7	Galea	30k mo	—
Nave a vela	10k mo	—	Nave da guerra	25k mo	—
Nave lunga	10k mo	—	Remo	2 mo	1
Slitta	20 mo	1			

Servizio	Costo	Servizio	Costo
Diligenza pubblica	3 mr/1,5 Km	Messaggero	5 mr per 1,5 Km
Mercenario esperto	8 mo al giorno	Mercenario normale	1 mo al giorno
Pedaggio stradale o d'ingresso	1 ma	Passaggio in nave	1 ma per 1,5 Km

Acciarino e Pietra Focaia: 1 mo, Accendere una torcia con acciarino e pietra focaia costa 3 Azioni e accendere qualsiasi altro fuoco in questo modo richiede almeno altrettanto tempo.

Ago da Cucito: 5 ma, arnese in acciaio usato per cucire, filiforme, appuntito ad un'estremità e munito all'altra di un forellino ovale (cruna), nel quale si fa passare il filo

Alveare da Viaggio: 10 mo, questi cesti di paglia forniscono una casa portatile alle api. Sono a forma di cupola, con un buco sulla sommità coperto da un cestino con maglie più strette, a mò di tappo. Questo buco permette di raccogliere piccole quantità di miele senza distruggere l'intero alveare. Alcuni agricoltori pagano gli apicoltori per viaggiare fino alle loro fattorie con delle api in modo che queste ultime possano impollinare le loro colture.

Distruggere un alveare da viaggio fa sciamare le api in una nube di 3 metri. Una creatura resta Accecata fintanto che rimane nella nube, e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 o diventa Inferma per 1 minuto. La condizione Infermo è un effetto di Veleno.

Amo da Pesca: 1 ma,-, piccolo uncino metallico con due punte divergenti, sul quale si infila l'esca per far abboccare il pesce alla lenza.

Ampolla (vuota): 3 mr, L, piccola anfora in vetro o ceramica con una sola ansa e collo sottile terminante in un beccuccio.

Anello con Sigillo: 5 mo,-, cerchietto di metallo, generalmente pregiato, con un'incisione atta ad imprimere sigilli su ceralacca.

Anello per Veleno: +20 mo rispetto a costo anello, questo anello ha un piccolo scompartimento sotto la gemma, di solito utilizzato per contenere del veleno. Aprirlo e chiuderlo richiede un'azione; farlo senza essere notati richiede una prova di Rapidità di Mano con DC 20.

Ariete Portatile:10 mo, 1, questa trave di legno rivestita di metallo fornisce bonus +2 alle prove di Potenza per sfondare porte, ma permette a una seconda persona di Aiutare senza dover effettuare alcun tiro, aggiungendo un altro +2 alla prova.

Barile (vuoto): 2 mo, 2/4 (contiene circa 115 lt), recipiente a forma di cilindro allargato al centro, fatto di doghe di legno tenute insieme da cerchi di ferro.

Biglie: 1 ma, L, come i triboli, le biglie possono rallentare gli avversari. Un sacco di biglie pesante 1 kg può coprire 1 metro quadro. Una creatura che entri nella zona piena di biglie deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 10 o cade Prona. Una creatura che si muove a metà della sua velocità o più lentamente può attraversare una zona piena di biglie senza problemi.

Boa Comune: 5 ma, 1, una boa viene utilizzata per segnare un determinato punto nell'acqua, permettendo di ritornarvi successivamente. E' formata da un galleggiante (una vescica piena d'aria o una zucca sigillata), una cima copre una lunghezza di 60 metri ed una pietra di 20 kg come ancora. Il galleggiante è solitamente dipinto con colori sgargianti ed ha una bandierina per attirare l'attenzione. Anche se le boe resistono alle correnti ed al tempo, offrono ben poca opposizione alle creature intelligenti che desiderano sabotarle.

Boa Superiore: 10 mo, 2, questa boa ha un galleggiante tondo o ovoidale, solitamente di rame, una catena invece che una cima ed un'ancora di metallo invece di un peso. Per il resto è come una boa normale.

Boccale di Ceramica: 2 mr, L, bicchiere alto e largo con manico e, in alcuni casi, con beccuccio.

Boccetta o Fiala, 1 mo, L, un contenitore di vetro o metallo che contiene 30 grammi di liquido (genericamente puo' contenere 1 dose)

Borsa da Cintura (vuota): 1 mo, L, custodia, a forma di sacchetto di varie fogge, in pelle, in stoffa ecc., in cui si trasportano denaro, cose personali, oggetti vari.

Bottiglia di Vetro: 2 mo, L, recipiente per liquidi in vetro con corpo generalmente cilindrico e collo di diametro notevolmente più piccolo, che può essere chiuso da un tappo.

Brocca di Ceramica: 3 mr, L, una semplice brocca di ceramica chiusa con un tappo che contiene 4,5 litri di liquido.

Calumet: 20 mo, 1, un calumet è una pipa cerimoniale in due pezzi con un fornello fatto di pietra o argilla e un cannello di legno con intricate incisioni decorato con feticci appesi. La pipa viene solitamente trasportata in una speciale sacca di cuoio abbellita con perle, decorazioni e ciondoli. La pipa viene usata per fumare varie misture a base di erbe richieste per certi rituali. Fumare collettivamente un calumet a volte rientra negli incontri diplomatici come segno di solidarietà tra i diversi gruppi. Si ottiene Bonus +1 alle prove di Diplomazia (Faccia Tosta) effettuate contro chiunque con cui si abbia fumato assieme il calumet in questo modo.

Campanella: 1 mo,-, piccola campana con batacchio interno, suonata tirando una fune o scuotendola con la mano.

Candela: 1 mr, -, una candela Illumina con luce tenue un'area di mishcia. Una candela non può aumentare il livello della luce oltre quella normale. Una candela brucia per 1 ora.

Cannocchiale: 1.000 mo, L, gli oggetti visti attraverso un cannocchiale sono ingranditi al doppio della loro misura.

Caraffa di Ceramica: 2 mr, L, vaso con corpo e bocca larghi, collo stretto e un solo manico.

Carrucola e Paranco: 5 mo, 1, dispositivo per il sollevamento manuale di pesi, formato da una staffa che sorregge una ruota scanalata in cui scorre una fune. Il paranco è un sistema meccanico usato per il sollevamento di carichi pesanti, costituito da due o più carrucole collegate da un cavo.

Carta (foglio): 4 ma, -,un foglio di carta misura normalmente 20 per 15 centimetri e non è adatto per le pergamene magiche. Ha durezza 0, 1 punto ferita ed una DC per romperlo di 5.

Carta di Riso (foglio): 5 mr, -,questa carta è fatta di riso. Ha Durezza 0, 1 Punto Ferita ed una DC per romperla di 2.

Cassa (vuota): 2 mo, 1, contenitore in legno o metallo a forma di parallelepipedo, usato per imballaggio e trasporto o come mobile per conservare oggetti, abiti.

Catena (3 m):30 mo, 1, la catena ha Durezza 10 e 5 Punti Ferita. Può essere spezzata con una prova di Potenza con DC 26.

Caviglia per Impiombature: 8 ma, L, questi chiodi di metallo lucido possono aiutare a usare le corde in molti modi, incluso intrecciare e disfare nodi, districare corde e cordicelle, raccordarle e metterle in tensione. Di solito, un chiodo è lungo da 10 a 30 centimetri, ha un corpo sottile quasi simile a un ago, ed è smussato a entrambe le estremità. I chiodi più piccoli vengono legati al collo tramite dei cordini, mentre quelli più grandi vengono tenuti in dei tubini. Una caviglia per impiombature fornisce Bonus +2 alle Prove di Competenza che coinvolgono l'uso di una corda.

Ceralacca: 1 mo, -, Miscuglio di resine naturali, minerali e coloranti che si rammollisce col calore per poi indurirsi nuovamente, adatto per sigillature.

Cesto (vuoto): 4 ma, 1, Contenitore quadrangolare o ovale, con sponde alte e manico o manici per afferrarlo.

Chiodo da Rocciatore: 1 ma, L, i chiodi da roccia sono degli ancoraggi artificiali utilizzati dagli arrampicatori e dagli alpinisti allo scopo di proteggersi, in caso di caduta, oppure per autoassicurarsi in caso di sosta. Possono anche essere utilizzati per fissare la corda per le calate o per la progressione in arrampicata artificiale. Si tratta, in genere, di lame o sottili cunei di metallo la cui forma ne consente l'infissione nelle fessure della roccia, grazie all'utilizzo di un apposito martello. La parte terminale del chiodo da roccia è sempre costituita da un occhiello, o foro, che consente l'inserimento di un moschettone o di un cordino.

Clessidra (1 minuto): 20 mo, L, una normale clessidra richiede 1 ora per riempire di sabbia la camera inferiore; esistono clessidre più grandi e più piccole, che arrivano a durare appena 6 secondi.

Clessidra (1 ora): 25 mo, L

Clessidra (6 secondi): 15 mo, L

Colonia di Scarafaggi Necrofagi: 3 mo, L, questa giara di vetro contiene scarafaggi necrofagi carnivori. Gli scarafaggi devono essere nutriti con almeno 125 grammi di carne al giorno oppure muoiono. Quando rilasciati su un organismo morto, ne divorano le carni in 1d4 giorni, lasciando solo le ossa. Gli

scarafaggi necrofagi mangiano soltanto la carne morta e non possono danneggiare le creature viventi. Una volta rilasciati, gli scarafaggi non possono essere rimessi nella giara.

Coperta: 2 ma, L, questa coperta calda ha delle cinghie che permettono di legarla una volta arrotolata.

Coperta Invernale: 5 ma, 1, panno pesante che si stende sul letto o giaciglio. Di solito sono pellicce ricucite assieme.

Corda di Canapa: (15 m) 1 mo,1, Questa corda ha 2 Punti Ferita e può essere spezzata con un prova di Potenza con DC 23.

Corda di Ragnatela (15m),100 mo, 1, tanto rara da essere sconosciuta in superficie, la corda di ragnatela viene tessuta nelle profondita' a partire dalla tela secreta dai ragni giganti.

La corda di ragnatela ha 6 Punti Ferita e può essere rotta con una prova di Potenza con DC 25

Corda di Seta (15 m): 10 mo, L, questa corda ha 4 Punti Ferita e può essere spezzata con una prova di Potenza con DC 24

Corda per Armi: 1 ma,-, le corde per armi sono legacci di pelle lunghi 60 centimetri che si allacciano all'elsa dell'arma e al polso. Se si lascia andare l'arma o si viene disarmati si può recuperarla con un'azione veloce ed essa non si allontana dall'area di mischia. Non è possibile però cambiare arma finché non si è slegata la prima (3 Azioni) o si taglia la corda (Azione di attacco, Durezza 0, 0 Punti Ferita). A differenza di quanto avviene con un guanto d'arme con sicura, è possibile utilizzare una mano cui è legata una corda per armi, anche se l'arma penzolante può interferire con le azioni più delicate.

Corno da Segnalazione:1 mo, L, suonare un corno richiede una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con DC 10 e può comunicare concetti come "All'attacco!", "Aiuto!", "Avanzare!", "Ritirata!", "Fuoco!" e "Allarme!". Il suono di un corno può essere udito chiaramente a 500 metri di distanza. Per ogni successivo incremento di 250 metri, la prova di Consapevolezza per sentirlo subisce penalità -1.

Cote per Affilare: 2 mr, L, pietra di forma tondeggiante di smeriglio o altro materiale abrasivo che, ruotando, serve ad affilare o a levigare.

Custodia per Pergamene: 1 mo, L, una custodia di legno o pelle può tenere quattro Pergamene; è possibile inserirne di piu', ma recuperarne una diviene difficile e costa 2 Azioni, mentre recuperarne la sola presente costa 1 Azione. Per danneggiarne il contenuto è necessario distruggere il contenitore (Durezza 2 per la pelle e 5 per il legno, 2 Punti Ferita, Rompere DC 15). Una custodia per pergamene non è impermeabile.

Fischietto da Segnalazione: (o silenzioso) 8 ma (9ma), -, con una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con DC 5 si riescono comunicare concetti come "All'attacco!", "Aiuto!", "Avanzare!", "Ritirata!", "Fuoco!" e "Allarme!".

Il suono del fischietto si può udire chiaramente (Consapevolezza DC 0) fino a 250 metri di distanza. Per ogni 250 metri successivi la prova di Consapevolezza subisce penalità -2. I fischietti silenziosi possono essere uditi solo dagli animali o dalle creature con l'udito particolarmente fino.

Fondina da Manica: 100 mo,L, quando indossata all'interno di maniche voluminose, questa fondina di cuoio permette di estrarre una balestra a mano o una pistola da giacca nascosta come Azione. L'arma è posta su delle corsie e viene estratta direttamente nella propria mano. A differenza di un fodero da polso, una fondina da manica è abbastanza voluminosa da essere evidente a un'ispezione ravvicinata, sebbene se portata al di sotto di abiti sufficientemente larghi potrebbe non suscitare una prova di Consapevolezza per notarla. Una singola fondina da manica può contenere una balestra a mano o una pistola da giacca, non entrambe.

Forziere piccolo:

Forziere medio 5 mo 25 kg

Forziere grande 10 mo 50 kg

Forziere enorme 25 mo 125 kg

Gessetto (1 pezzo) 1 mr, -,Barretta di gesso bianco o colorato utilizzata per scrivere

Gesso per Impronte: 2 mo, L, Questo gesso a presa rapida è perfetto per preservare una serie di impronte al fine di esaminarle in un secondo momento. Spendendo 1 minuto a disporre il gesso e aspettare che si asciughi, si possono copiare le impronte, permettendo ad altri di esaminarle senza viaggiare fino

al luogo in cui sono state rilevate, ed evitando che la DC della prova di Sopravvivenza per analizzarle aumenti per via del tempo trascorso o delle condizioni atmosferiche.

Giaciglio: 1 ma, 1, letto misero, per lo più fatto di paglia o di cenci.

Giardino da Viaggio: 200 mo, 5, questo kit per carri pesanti comprende scatole e vasi predisposti per la crescita di un'ampia varietà di vegetali, in aggiunta allo spazio per una coppia di animali, come delle capre, e il loro nutrimento. Un giardino da viaggio fornisce cibo ed erbe curative. Funziona in modo simile a una Borsa del Guaritore, fornendo fino a 5 usi al giorno, e non si consuma mai. Inoltre, coloro che ingeriscono quotidianamente una certa varietà di erbe e verdure fresche del giardino ottengono bonus +1 ai Tiri Salvezza contro Malattia.

Gilè di Sughero: 25 mo, L, questo gilè di tessuto contiene tasche piene di sughero, che forniscono a chi lo indossa una maggiore capacità di galleggiamento. Inizialmente indossato da pescatori e marinai, protegge dall'annegamento. Mentre si indossa un gilè di sughero si subisce penalità -2 alle prove di Agilità e Nuotare, ma anziché finire sott'acqua dopo aver fallito la prova di 5 o piu', questo accade solo fallendo di 10 o più.

Inoltre, si ottiene bonus +4 alle prove di Nuotare (Resistenza) per evitare danni da Affaticamento. Un gilè di sughero può essere indossato sotto l'armatura.

Inchiostro (boccetta da 30 g): 8 mo, -, un inchiostro diverso da nero costa il doppio.

Kit da Cacciatore: 15 mo,2, il kit comprende acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una borsa per componenti di incantesimi, una corda, un giaciglio, un kit da rancio, un otre, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni) e uno zaino.

Kit da Cortigiana: 10 mo , 1, il kit comprende oggetti che aiutano una cortigiana a dare sollievo al corpo e allo spirito. Per il corpo, il kit contiene un rasoio, oli profumati e balsami, profumi, una pentola per tenere in caldo e una certa varietà di vestiti accattivanti. Libri di poesia, letteratura e teatro, spesso riguardanti argomenti salaci e pieni di doppi sensi, servono invece per intrattenere la mente.

Kit da Intrepido: 9 mo, 2, il kit comprende acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una corda, un giaciglio, un kit da rancio, un otre, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni), sapone, torce (10) e uno zaino.

Kit da Investigatore: 40 mo, 2, il kit comprende acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una corda, un giaciglio, inchiostro, un kit da rancio, un kit per creazioni alchemiche, un otre, un pennino, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni), sapone, torce (10) e uno zaino.

Laccio per Libri: 3 ma, L, questa cordicella intrecciata di metallo possiede un fermaglio che si fissa al lucchetto di un normale libro. L'altra estremità della cordicella viene attaccata a una cintura o a un anello da cintura. La cordicella è lunga 3 metri e ritraibile. Se si fa cadere il proprio libro mentre è attaccato al laccio, lo si può recuperare con il costo di 1 Azione.

Mentre è attaccato al personaggio, il libro non può mai trovarsi oltre a 1 metro di distanza dal personaggio. Slacciare il libro richiede un'Azione; in alternativa, la cordicella (Durezza 5, 10 Punti Ferita) può essere tagliata per liberare il libro.

Lampada Comune: 3 ma, L, una lampada Illumina con luce normale un'area piccola di 4,5 metri di raggio. Una lampada non può aumentare il livello della luce oltre quella normale o intensa. Una lampada brucia per 6 ore con 0.5 litri d'olio. E' dotata di una piccola schermatura per impedire alla luce di uscire. E' possibile trasportarla con una mano.

Lavagna: 1 mo, 1, questa piastra di pietra nera (ardesia) levigata grande come un libro è circondata da una cornice di legno. Strofinandone la superficie con un panno bagnato si cancellano le scritte lasciate con il gesso.

Legna da Ardere (per giorno): 1 mr, 1, insieme di pezzi di rami o di tronchi d'albero da ardere.

Lente del Cacciatore: 100 mo, -, questa complessa lente viene posta su un occhio e occupa lo slot occhi quando è in uso. Quando la si utilizza con un attacco a distanza, si riduce qualsiasi penalità di gittata ai propri attacchi di 2. Tuttavia, gli oggetti entro 9 metri diventano difficili da vedere, e si subisce penalità -2 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista mentre si porta una lente del cacciatore.

Magnete: 5 ma, L, i magneti più piccoli sono piuttosto deboli ed utilizzati principalmente per individuare o attirare a brevi distanze ferro, mithral o adamantio. Questo magnete a ferro di cavallo può sollevare fino a 1 kg di metallo.

Manette: Molte manette hanno serrature; aggiungere il costo della serratura desiderata al costo delle manette.

Allo stesso prezzo si possono comprare manette per creature di taglia Piccola. Per creature di taglia Grande le manette costano 10 volte il costo indicato e per creature di taglia Enorme 100 volte il costo indicato. Le creature di taglia Mastodontica, Colossale, Minuscola, Minuta e Piccolissima possono essere trattenute solo con manette costruite appositamente che costano 100 volte il costo indicato.

Manette Perfette: 50 mo, L

Martello: 5 ma, 1, Se viene usato in combattimento, il martello viene considerato un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti come fosse un guanto d'arme chiodato della stessa taglia.

Olio: (ampolla da 0.5 l) 1 ma, L, in una lanterna 0.5 litri d'olio bruciano per 6 ore. E' possibile utilizzare un'ampolla d'olio come arma a spargimento, e occorrono 3 Azioni per preparare un'ampolla con una miccia. Una volta lanciata, c'è solo una probabilità del 75% che l'ampolla prenda fuoco. Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con portata di 6 metri.

Il colpo diretto provoca 1d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro raggio di mischia dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round successivo al colpo diretto la vittima subisce 1d6 danni aggiuntivi.

La vittima può sfruttare 2 Azioni per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi. Occorre superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per spegnere le fiamme. Rotolarsi per terra dà al personaggio bonus +2 al Tiro Salvezza. Tuffarsi in un lago o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme.

Orologio ad Acqua: 1.000 mo, 3, questo grande congegno ingombrante fornisce l'ora esatta con lo scarto di mezz'ora per giorno da quando è stato regolato l'ultima volta. Richiede una fonte d'acqua e deve essere tenuto immobile poiché segna il tempo con il flusso regolare delle gocce d'acqua.

Ospedale Mobile: 1.000 mo, 4, questo kit per carri include tutto l'equipaggiamento necessario a prendersi cura di un massimo di 10 malati o feriti contemporaneamente. Comprende due tende grandi, 10 giacigli con coperte, un tavolo robusto, un kit da cerusico e cinque borse del guaritore. Fornisce a chiunque lo usi bonus +2 alle prove di Guarire per prestare pronto soccorso, può essere usato per trattare ferite mortali con un singolo uso della borsa del guaritore anziché due, e raddoppia il ritmo di recupero dei pazienti durante le cure a lungo termine.

Otre: 1 mo, L, recipiente di pelle animale, utilizzato per trasportare e conservare i liquidi.

Pala o Badile: 2 mo, 1, se una pala è usata in combattimento, viene considerata come un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti pari a quelli di un randello della stessa taglia.

Pennino; 1 ma, -, piccola lamina in acciaio innestata sul cannello della penna per scrivere; l'inchiostro la raggiunge attraverso l'immersione nel calamaio, oppure direttamente da un serbatoio inserito nel cannello.

Pentola di Ferro: 8 ma, L, recipiente da cucina munito di due manici, utilizzato per cuocere le vivande.

Pergamena (Foglio), 2 ma, -, pelle ovina o caprina, lavata, depilata e sbiancata, usata per scriverci.

Piccone da Minatore: 3 mo, 1, se un piccone da minatore è usato in combattimento, viene considerato come un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni perforanti pari a quelli di un piccone pesante della stessa taglia.

Piede di Porco: 2 mo, L, un piede di porco fornisce Bonus +2 alle prove di Potenza effettuate per forzare una porta o uno scrigno. Se usato in combattimento, il piede di porco viene considerato un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti pari a quelli di un randello della stessa taglia.

Polveri: 1 mr, L, il gesso polverizzato, la farina ed altri materiali simili sono popolari fra gli avventurieri per notare le creature invisibili. Lanciare un sacco di polveri in una zona di mischia richiede un Tiro per Colpire verso Difesa 5 e rivela momentaneamente se vi si trova una creatura Invisibile. Un metodo più efficace è quello di spargere le polveri su una superficie (3 Azioni) e cercare le tracce.

Pompa Antincendio 200 mo, 5 , questo kit per carri pesanti comprende un serbatoio d'acqua, una pompa e un erogatore rotante. Se l'operatore supera una prova di Potenza con DC 20, la pompa antincendio rilascia un flusso d'acqua che raggiunge fino i 18 metri di distanza. Ciascuna persona che aiuta

con la pompa fa diminuire a DC di 5. Operare o aiutare costa 3 Azioni. La pompa estingue un area di mischia di fuoco non magico per round. Il serbatoio contiene acqua a sufficienza per 10 round di pompaggio e ci vogliono 10 minuti per ricaricarlo da un corso d'acqua, uno stagno, un lago o un altro corpo idrico.

Prigione Portatile 200 mo, 3, questo kit per carri comprende una gabbia di sbarre di metallo con una porta su un lato. Sebbene le prigioni portatili siano state originariamente ideate dai viaggiatori per contenere animali feroci, le guardie cittadine le usano abitualmente per radunare i criminali, e alcuni cacciatori di taglie le impiegano per trasportare grandi gruppi di prigionieri. La maggior parte di queste prigioni è dotata di lucchetti: aggiungere il costo del lucchetto desiderato al costo della prigione portatile. Una gabbia pensata per le persone include panche e corrimano a cui vengono attaccate delle manette. Una prigione portatile pensata per gli animali include un trogolo per l'acqua e una porta più piccola per fornire cibo.

Punta di Metallo 5 mr, L, questa punta di metallo lunga 30 centimetri si usa per tenere le porte aperte o per assicurarvi corde per scalare. Sentire una punta di metallo che viene martellata in posizione richiede una prova di Consapevolezza con DC 5.

Rampino 1 mo, L, lanciare efficacemente il rampino da scalata richiede un attacco a distanza, considerandolo un'arma da lancio con gittata di 3 metri. Gli oggetti con ampio spazio per ricevere l'aggancio di un rampino hanno Difesa 5.

Razioni da Viaggio (al giorno) 5 ma, L, quantità di cibo, bevande ecc. che consuma giornalmente un'avventuriero o un viaggiatore.

Rete da Pesca (2,25 m) 4 mo, L, attrezzo costituito da un intreccio, a maglie più o meno fitte, di fili di fibre naturali o artificiali, usato per pescare.

Rete per Farfalle 5 mo L, una delle estremità di quest'asta di 2 metri ha una rete sottile. E' possibile utilizzarla per setacciare materiali abbastanza sottili da passare attraverso la stretta retina, come la sabbia o l'acqua. E' possibile anche utilizzarla per catturare creature Minute o Piccolissime come si trattasse di una rete (l'arma), anche se non è necessario ripiegare la rete se manca il bersaglio, ed il manico della retina si utilizza come la corda di una rete.

Richiamo per Animali 1 ma,-, Questi fischietti di canna o bambù imitano i versi di vari animali selvatici. Ciascun fischietto è legato a uno specifico tipo di animale e un verso specifico (che solitamente segnala la disponibilità di cibo o di un compagno per attirare l'animale). Un richiamo fornisce bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per seguire le tracce di animali del tipo a cui è legato o per cavarsela in territori selvaggi.

Sacco (vuoto) 1 ma, L, Involucro di tela ruvida, carta, tela o altri materiali che si prestano all'uso, di forma allungata e aperto in alto, in cui si conservano o si trasportano materiali o oggetti

Sapone (per 0.5 kg) 5,L, prodotto comunemente usato per detergere persone, abiti, oggetti.

Scala a Pioli (3 m) 2 ma, 1, struttura fissa a gradini che permette di salire o di scendere da un livello all'altro in edifici o in luoghi aperti. Una semplice scala a pioli di legno.

Scendicorde 50 mo, 1, si può collocare questo macchinario di metallo su una sezione di una corda tesa connessa da un punto alto a uno più basso, permettendo così di scendere lungo la corda verso il basso con facilità. Usare un scendi corde richiede una sola mano, lasciando l'altra libera durante la discesa. Fissare lo scendi corde a una corda è un Azione. Iniziare la discesa è un'azione veloce. La corda viene discesa al ritmo di 18 metri per round (2 movimenti per round). Farlo non richiede alcun'azione, ma ci si deve muovere lungo la corda verso il basso. Recuperare lo scendi corde una volta che si è terminata la discesa e raggiunta l'estremità della corda è un'Azione. Si può lasciar andare lo scendi corde come azione immediata.

Secchio (vuoto) 5 ma, L, recipiente piuttosto capace, di forma cilindrica o troncoconica, in legno o in metallo, dotato di manico semicircolare, usato per contenere liquidi o altri materiali

Serratura o Lucchetto La DC per aprire una serratura (o un lucchetto) con Disattivare Congegni (Criminalita') dipende dalla qualità della serratura (o del lucchetto); molto semplice (DC 20), media (DC 25), buona (DC 30) e superiore (DC 40).

Semplice 20 mo, L

Media 40 mo, L

Buona 80 mo, L

Superiore 150 mo, L

Spago (15 m) 1 mr, L, venduto in gomitoli di 15 metri, spaghi e lana sono utili per creare gli interruttori delle trappole e sono necessari per le frecce e gli uncini da scalata. Spaghi e lana hanno Durezza 0, 1 Punto Ferita e una DC per romperli di 14.

Specchio Piccolo di Metallo: 10 mo, L, lastra levigata di vetro, metallizzata su una faccia, che riflette la luce e le immagini.

Tabacchiera (Stagno o Legno) 5 mo, -, Il coperchio a cerniera di questa piccolissima scatoletta ornata aderisce alla guarnizione formando una tenuta stagna. La scatoletta è usata per contenere vari tabacchi, polveri e sostanze simili. La scatoletta può essere fatta di qualsiasi tipo di materiale, dal legno all'avorio fino ai metalli preziosi incastonati di gemme.

Tabacchiera (Osso o Guscio di Tartaruga) 25 mo

Tabacchiera (Avorio o Metallo Prezioso) 300 mo

Tappi per Orecchie 3 mr, -, Fatti di cotone o sughero cerato, i tappi per orecchie concedono Bonus +2 al Tiro Salvezza contro gli effetti che richiedono l'udito ma infliggono penalità -5 alle prove di Consapevolezza basate sull'udito.

Tatuaggio 1 mr - 20 mo,-, il costo di un tatuaggio dipende dalla sua qualità, dalla dimensione e dal numero di colori utilizzati. Un tatuaggio grande come una moneta, di colore blu che scolorirà nel giro di dieci anni può costare 1 mr, uno grande come una mano in inchiostro nero che non scolorisce ma ed uno che copre l'intera schiena e che richiede più sessioni costa 10 mo. Ogni colore aggiuntivo costa come un singolo tatuaggio della stessa taglia.

Tela (m2) 1 ma, L, uno dei tre tipi, con la saia e il raso, di armatura dei tessuti, in cui i fili della trama passano alternativamente sopra e sotto i fili dell'ordito, costituendo un tessuto compatto senza rovescio.

Tenda piccola 10 mo,1, le tende hanno diverse dimensioni e possono ospitare tra 1 e 10 persone. Un tenda piccola ospita una creatura Media e richiede 20 minuti per essere montata, una tenda media ospita 2 creature e richiede 30 minuti per essere montata, una grande ospita 4 creature e richiede 45 minuti ed un padiglione ospita 10 creature e richiede 90 minuti (due creature Piccole contano come una Media ed una Grande conta come due Medie). Le tende a padiglione sono abbastanza grandi da consentire di accendere un piccolo fuoco al centro. Smontare una tenda richiede la metà del suo tempo di montaggio.

Tenda media 15 mo, 2

Tenda grande 30 mo, 2

Tenda enorme (padiglione) 100 mo, 3

Tomo delle Imprse Epiche 50 mo,L, questo corposo libro è rilegato in tela cerata e decorato con scene di gloriosi combattimenti tra antichi eroi e feroci mostri. Contiene svariati racconti di valore, sconfitta e vittoria, tutti accompagnati da illustrazioni dai colori vivaci. Dopo aver consultato il libro per 1 ora, per le 24 ore successive si guadagna Bonus +2 alle prove di Intrattenere (canto) e Intrattenere (oratoria) e Bonus +2 alle prove di Conoscenze (nobilta') riguardanti i lignaggi eroici.

Torcia 1 mr, L, una torcia brucia per 1 ora ed Illumina con luce normale un'area di 3 metri. Se usata in combattimento, la torcia viene considerata un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti 1d4 più 1 punto ferita da fuoco.

Trampolino Pieghevole 50 mo, 2, questo compatto trampolino si smonta e rimonta come una tenda, permettendo un agevole trasporto. Montare o smontare il trampolino richiede 1 minuto. Quando utilizzato da due creature, un trampolino pieghevole fornisce bonus +5 a tutte le prove di Acrobatica effettuate per Saltare.

Se una creatura in caduta cade sul trampolino, ignora i primi danni dati dalla distanza di caduta.

Tribolo 1 mo, -, i triboli sono chiodi di ferro a quattro punte costruiti in modo da avere sempre una punta rivolta verso l'alto. Si spargono sul terreno nella speranza che i nemici ci camminino sopra o almeno rallentino per evitarli. Una borsa contenente 1 kg di triboli copre un quadretto.

Ogni volta che ci si muove in un'area coperta con i triboli (o si passa un round combattendo mentre ci si trova nell'area), si rischia di pestarne uno. I triboli effettuano un Tiro per Colpire senza alcun bonus contro la creatura. Per questo attacco lo scudo, l'armatura della creatura non contano. Se la creatura indossa le scarpe o qualche altra copertura per i piedi, ha un bonus alla Difesa di +2. Se i triboli

riescono a colpire, la creatura ne ha pestato uno. Il tribolo infligge 1 punto ferita e la velocità della creatura è dimezzata a causa del piede ferito. Questa penalità al movimento dura 24 ore, fino a quando la creatura non viene curata con successo con una prova di Sopravvivenza con DC 15 oppure fino a quando non riceve almeno 1 punto di cure magiche. Una creatura alla Carica o che sta correndo deve fermarsi immediatamente se pesta un tribolo. Qualsiasi creatura che si muove a velocità dimezzata o più lentamente può camminare attraverso una distesa di triboli senza problemi.

I triboli potrebbero essere inefficaci contro avversari insoliti.

Veste da Apicoltore 20 mo, 1, questi pesanti strati di vestiti, uniti ad un cappello ampio e dotato di una rete, rendono impossibile a creature Minute e Piccolissime di entrare in contatto con il corpo. Indossare una veste da apicoltore dimezza la velocità ma concede RD 10/- contro gli sciami di creature Piccolissime e RD 5/— contro sciami di creature Minute.

Veste Uncinata 10 mo, 1, piccole coperture di pelle impediscono alle centinaia di piccoli aghi uncinati che ricoprono la superficie di questo abito di ferire chi lo indossa. Qualsiasi creatura che ferisca chi lo porta con un attacco naturale o senz'armi deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subisce 1 danno.

Se una creatura ingoia chi lo indossa, subisce 1 danno per round finché non lo sputa o chi lo indossa non fugge o muore (in questo caso la veste ha subito troppi danni per essere una minaccia). La veste può essere indossata soltanto se non si indossano armature o se ne indossa una di tipo leggero.

Zaino 2 mo, L, sacco di grossa tela o di altro materiale molto resistente, che si porta appeso alle spalle, può contenere 0,05 metri cubi (50 litri) di materiali nella tasca principale.

Zaino Perfetto 50 mo, 1 questo zaino ha numerose tasche, utili per conservare gli oggetti necessari per andare in avventura. Ci sono ganci per attaccare oggetti come borracce, borse e coperte arrotolate. Ha fasce imbottite che si tirano sul petto e sulle spalle per distribuire meglio il peso. Come un normale zaino può contenere 0,05 metri cubi (50 litri) di materiali nella tasca principale. Indossando uno zaino perfetto, il punteggio di Potenza ai fini di determinare l'Ingombro è considerato maggiore di +1.

Oggetti e Sostanze Speciali

Tutti gli oggetti inclusi nella lista, fatta eccezione per la torcia inestinguibile e l'acquasanta, possono essere fabbricati da un personaggio con la competenza Lavoro (alchimia). La DC per creare gli aggetti è indicata come: Creazione DC XX

Acido (ampolla) 10 mo, L, è possibile lanciare un'ampolla d'acido come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco di contatto con gittata 3 metri. Il colpo diretto provoca 1d6 danni da acido. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno da acido come effetto dello spargimento. Creazione DC 15

Acquasanta (ampolla) 25mo, L, l'acquasanta infligge danni ai Non Morti e agli Esterni malvagi quasi come se fosse acido. Un'ampolla di acquasanta può essere lanciata come arma a spargimento.

Si consideri l'attacco come un attacco di contatto con gittata di 3 metri. Un'ampolla si rompe se scagliata contro il corpo di una creatura corporea, ma contro una creatura incorporea l'ampolla deve essere aperta e l'acquasanta versata sulla creatura. Di conseguenza, si può spruzzare una creatura incorporea con l'acquasanta solo se si è adiacenti ad essa.

Il colpo diretto di un'ampolla di acquasanta provoca 2d4 danni ai Non Morti e agli Esterni malvagi. Tutte le creature di questo tipo entro raggio di mischia da dove è caduta l'ampolla subiscono 1 danno come effetto dello spargimento.

I templi dei Dei buoni vendono acquasanta a prezzo di costo (senza guadagno). L'acquasanta si ottiene usando l'Essenza di Creazione, acqua, a livello potere 18 per 5 fialette.

Antiemetico 25 mo, L, questo liquido verde dolce e saporito crea un senso di calore e conforto. Lo sciroppo copre lo stomaco e lo rende più resistente. Per 1 ora dopo averlo bevuto si ottiene Bonus +5 ai Tiri Salvezza per resistere agli effetti che rendono Nauseati o Infermi. Monodose. Creazione DC 18

Antibiotico (fiala) 50 mo, -, bevendo una fiala di questo liquido bianco latte dal pessimo sapore si ottiene Bonus +5 ai Tiri Salvezza contro le Malattie, effettuati nell'ora successiva. Se già infetti, si possono effettuare due Tiro Salvezza per resistere alla Malattia in quella determinata giornata (senza il bonus +5) e tenere il risultato migliore. Monodose. Creazione DC 18

Antitossina (boccetta) 50 mo, -, se si beve l'antitossina, si ottiene Bonus +5 a tutti i Tiri Salvezza su Tempra contro Veleni per 1 ora. Monodose. Creazione DC 18

Bastone del Fumo 20, L, questo bastone di legno trattato con procedimento alchemico crea istantaneamente un denso fumo opaco quando viene infiammato. Il fumo riempie un cubo con spigolo di 3 metri (distanza di mischia) (come per l'Essenza Creazione), tranne che il fumo viene dissipato in 1 round da un vento moderato o più intenso. Il bastone si consuma in 1 round e il fumo si dissolve poi naturalmente. Creazione DC 18

Benedizione dell'Alchimista 1 mo, -, molto amata dai giovani libertini, si tratta di una polvere cristallina simile al sale. Mischiata con l'acqua crea una bevanda frizzante che cura gli effetti della sbornia. Monodose. Creazione DC 15

Borsa dell'Impedimento 50 mo. L, questa borsa di cuoio rotonda è piena di melassa, resina o altra sostanza appiccicosa. Quando si scaglia la borsa contro una creatura (come attacco di contatto a distanza con gittata 3 metri), la borsa si apre e la sostanza contenuta invischia ed intralcia la vittima, diventando resistente ed elastica con l'esposizione all'aria.

Una creatura Intralciata subisce penalità -2 al Tiro per Colpire e penalità -2 alla Agilità, e inoltre deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o resta appiccicata al suolo, incapace di muoversi. Anche con un Tiro Salvezza riuscito, può solo muoversi con una penalità dl movimento di 1.

La sostanza non agisce su creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura volante non viene appiccicata al suolo, ma deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o perde la capacità di Volare (sempre che usi le ali per farlo), cadendo a terra. La borsa dell'impedimento non funziona sott'acqua.

Una creatura appiccicata al suolo (o impossibilitata a Volare) può liberarsi con una prova di Potenza riuscita con DC 17 oppure infliggendo 15 danni alla sostanza con un'arma tagliente. Una creatura che tenta di sfregare via la sostanza da sé o da un'altra creatura che assiste non ha bisogno di effettuare un Tiro per Colpire; colpire la sostanza è automatico, poi la creatura che colpisce effettua un tiro per i danni per vedere quanta sostanza è riuscita a sfregare via. Una volta libera, la creatura si muove a velocità dimezzata, anche volando.

Una creatura invischiata dalla sostanza può lanciare Essenze ma deve superare una prova di Concentrazione con DC 20. La sostanza diventa fragile dopo 2d4 round, staccandosi da sola e perdendo ogni effetto. Un'applicazione di solvente universale su una creatura appiccicata dissolve la sostanza alchemica immediatamente. Creazione DC 18

Fermasangue 25 mo,-, questa sostanza rosa e appiccicosa aiuta a curare le ferite. Utilizzarne una dose concede Bonus +4 alle prove di Sopravvivenza quando si effettua pronto soccorso, si guariscono le ferite da tribolo ed oggetti simili o si trattano ferite mortali.

Una dose di fermasangue pone termine ad un effetto di Sanguinamento come se si fosse superata una prova di Sopravvivenza con DC 15. Quando si trattano le ferite mortali, utilizzare una dose di fermasangue conta come un utilizzo della borsa del guaritore (e si ottiene bonus +4). La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Fiasco Alcalino 15 mo, L, questo fiasco di liquidi caustici reagisce con gli acidi naturali delle melme. E' possibile lanciare un fiasco alcalino come arma a spargimento con gittata 3 metri. Contro le creature non melme un fiasco alcalino funziona come un'Ampolla d'acido. Contro le melme e altre creature acide il fiasco alcalino infligge i danni raddoppiati indicati da Ampolla d'Acido. Creazione DC 18

Fumogeno 25 mo, -, questa piccola sfera di argilla contiene due sostanze alchemiche separate da una sottile barriera. Quando si rompe la sfera, le sostanze si uniscono e riempiono un area di mischia con una nuvola di fumo nerastro e innocuo. Il fumogeno funziona come un bastone del fumo, ma il fumo rimane per 1 round prima di disperdersi. E' possibile lanciare un fumogeno come attacco di contatto con gittata 3 metri. Creazione DC 18

Fuoco dell'Alchimista 20 mo, L, si può lanciare un'ampolla di fuoco dell'alchimista come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco di contatto a distanza, con gittata 3 metri.

Il colpo diretto provoca 1d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro raggio di mischia dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round successivo

al colpo diretto la vittima subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. La vittima può sfruttare 2 Azioni per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi.

Occorre superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per spegnere le fiamme. Rotolarsi per terra (1 Azione) dà al personaggio bonus +2 al Tiro Salvezza. Tuffarsi in un lago o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme. Creazione DC 18

Gesso per Calchi: 5 ma, L, questa polvere bianca e secca, mischiata con l'acqua, si addensa nel giro di un'ora per creare un materiale solido. Può essere utilizzato per creare un calco di un'orma o di un bassorilievo, riempire buchi o crepe nei muri o (se applicato ad una copertura di stoffa) per fermare un osso rotto. Il gesso indurito ha Durezza 1 e 5 Punti Ferita ogni 2.5 centimetri di spessore. Un vaso di 2 kg di gesso può coprire un raggio di mischia per la profondità di 2.5 centimetri, creare cinque ingessature per l'avambraccio o il polpaccio di una creatura di taglia Media o due ingessature complete per braccio o gamba. Monodose. Creazione DC 18

Ghiaccio Liquido (fiala) 40 mo, L, detto anche "ghiaccio dell'alchimista", questo fluido blu cristallino inizia ad evaporare appena tolto dal contenitore. Nei successivi 1d6 round è possibile utilizzarlo per congelare un liquido o coprire un oggetto con un sottile strato di ghiaccio. E' possibile anche lanciare il ghiaccio liquido come arma a spargimento. Un colpo diretto infligge 1d6 danni da freddo, mentre le creature entro raggio di mischia subiscono 1 danno da freddo per lo spargimento. La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Grasso Alchemico 5 mo, L, ogni vaso di questa sostanza nerastra può coprire una creatura Media o due Piccole. Coprendosi di grasso alchemico si ottiene Bonus +5 alle prove di Criminalità e per sfuggire alle prese. L'effetto dura 4 ore o finché si lava via il grasso. Creazione DC 18

Individua Luce 1 mo, -, questa piastra di metallo grande quanto una mano è coperta da una crema trasparente sensibile alla luce. Se esposta alla luce, la crema si scurisce e diviene opaca a seconda di quanta luce sia presente. La luce intensa la fa scurire in 1 round, quella normale in 3 round, quella fioca in 10 round.

Viene spesso utilizzata da creature dotate di Visione Crepuscolare per capire se sono passate di recente creature che per vedere utilizzano la luce. La piastra viene venduta avvolta in un panno pesante per evitare esposizioni accidentali. Creazione DC 18

Pietra del Tuono 30 mo, L, si può scagliare questa pietra con un attacco a distanza con gittata 6 metri. Quando colpisce una superficie dura (o è colpita con Potenza), crea un rumore assordante che equivale a un attacco sonoro. Le creature presenti entro una distanza di 3 metri devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restano Assordate per 1 ora.

Le creature Assordate, oltre alle ovvie conseguenze, subiscono penalità -4 all'Iniziativa e una probabilità del 20% di sbagliare a lanciare e perdere qualsiasi Essenza con una componente verbale che cercano di lanciare. Monouso. Creazione DC 18

Dal momento che non è necessario colpire uno specifico bersaglio, si può mirare su un determinato area di mischia. Si consideri la zona come se avesse Difesa 5. Creazione DC 18

Polvere Lampo 50 mo, L, questa polvere grigia brucia ed esplode quasi istantaneamente se esposta al fuoco, frizionandola o lanciandola con Potenza contro una superficie (1 Azione). Le creature entro raggio 3 metri sono Accecate per 1 round (Tempra DC 13 nega). La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Polvere per Starnuti (borsa) 60 mo, L, questa polvere giallo-rossa è un'arma a spargimento che causa starnuti incontrollabili per 1d4+1 round. Chiunque si trovi nella zona di mischia dell'impatto deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 per resistere alla polvere, mentre per chi si trova nella zona di 3 metri adiacente la DC è 8.

Le creature che lo falliscono devono superare un Tiro Salvezza con DC 10 in ogni round di effetto o sono affaticate fino al loro turno successivo. La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Proteggilama 40 mo,-, questa resina trasparente protegge un'arma dagli attacchi di Melme, Ruggine-nofagi ed effetti che corrodono o sciolgono le armi, rendendola immune a tali attacchi per 24 ore. Un vasetto può coprire un'arma a due mani, due armi ad una mano o leggere o 50 munizioni. Applicarla richiede 2 Azioni. La confezione contiene 3 dosi. Creazione DC 18

Sali 25 mo, -, questi cristalli grigi dall'odore pungente fanno riprendere conoscenza a chi li inala. I sali concedono un nuovo Tiro Salvezza per resistere ad Essenze o effetti che rendono Privi di Sensi. Un contenitore di sali può essere usato una dozzina di volte se tappato dopo ogni utilizzo, ma si dissolve in poche ore se lasciato aperto. Creazione DC 18

Solvente Universale (fiala) 20 mo, L. questa gelatina viola ribollente divora gli adesivi. Ogni fiala può coprire un raggio di mischia. Distrugge i normali adesivi (come la pece, la resina o la colla) in 1 round, ma richiede 1d4+1 round per dissolvere adesivi più potenti (borse dell'impedimento, ragnatele, ecc.). Non ha effetti sugli adesivi magici. Creazione DC 18

Tizzone Ardente 1 mo, -, la sostanza alchemica sulla punta di questo piccolo bastone di legno si infiamma quando viene sfregata contro una superficie ruvida. Creare una fiamma con un tizzone ardente è molto più rapido che crearla con acciarino, pietra focaia (o lente d'ingrandimento) e esca. Accendere una torcia con un tizzone ardente costa 2 Azione (invece che 3 Azioni) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno 2 Azioni. Creazione DC 18

Verga del Sole 2 mo, L, questa verga di ferro lunga 30 cm e con la punta dorata risplende vivacemente quando viene percossa (2 Azione). Illumina con luce normale un'area di 3 metri di raggio. Una verga del sole brilla per 6 ore dopodiché la punta dorata si consuma e diventa inutile. Creazione DC 18

Armi Alchemiche

Le armi alchemiche sono ideate per ferire gli altri, sebbene possano avere anche altri utilizzi. Ciascuna di queste sostanze può essere prodotta superando una prova di abilità di Lavoro (alchimia).

Fiala di Polvere di Diamante (1 dose) 25 mo, - , ciascuna di queste fiale è riempita di cristalli minerali finemente macinati. Quando si infrange una fiala con un proprio pugno, il bersaglio colpito deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 per proteggersi gli occhi o resta Accecato per 1 round. Creazione DC 18

Tirapugni Spargi Polveri 50 mo, L, questo guanto di cuoio senza dita include quattro piccole borsette lungo le nocche in cui si possono inserire minuscole fiale di vetro. Si possono riempire le fiale di veleno o minerali macinati. Quando si sferra un pugno a qualcuno, le fiale si infrangono, rilasciando il loro contenuto sulla faccia e sugli occhi del bersaglio. Insieme, le quattro fiale contengono una dose di veleno o minerali macinati; non hanno alcun effetto a meno che tutte e quattro non siano piene. Creazione DC 18

Unguento dell'Arma Sacra 30 mo, L, quest' unguento violetto è conservato in un piccolo vasetto di ceramica. Quando applicato su un'arma (2 Azioni), forma un rivestimento trasparente. Le armi ricoperte da questo unguento infliggono 2d4 danni addizionali ai Non Morti e agli Esterni malvagi. Una creatura influenzata dal balsamo deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 10 o subisce 1d4 danni addizionali il round successivo. Qualsiasi arma non magica ricoperta con questo unguento influenza i Non Morti o gli Esterni malvagi come se fosse un'arma magica. Qualsiasi arma magica ricoperta con questo unguento influenza i Non Morti o gli Esterni malvagi come se l'arma avesse la capacità speciale Tocco Fantasma. L'unguento rimane attivo finché non si mette a segno un attacco con l'arma o passa 1 minuto, quale dei due eventi si verifichi prima. Ciascuna dose di unguento può ricoprire un'arma o 10 munizioni. Creazione DC 18

Attrezzature Alchemiche

Le attrezzature alchemiche sono oggetti da avventurieri che possono rivelarsi estremamente utili in varie situazioni, compresa la battaglia, l'esplorazione di dungeon o la fabbricazione di altri oggetti alchemici. Queste attrezzature possono essere realizzate da chi possiede l'abilità Artigianato (alchimia).

Capsula del Vomito 12 mo, -, queste piccole capsule sono fatte da un mix concentrato di erbe che provocano la nausea. Per usare una capsula, la si morde e se ne ingeriscono i contenuti, che causano quasi immediatamente il vomito. L'attacco di vomito dura per tutto il round durante il quale non si possono compiere altre azioni. I round seguenti si recupera pienamente, e non si soffrono altri effetti negativi.

Queste capsule vengono molto spesso usate dai Ladri che lavorano in squadra per creare diversivi e distrazioni in modo da attirare o sviare l'attenzione della gente dalle loro attività, così come da coloro che sono interessati a fingersi malati, come i pugili che truccano gli incontri o i criminali che cercano di seminare il caos durante un arresto. Creazione DC 18

Carta Reagente 1 mo, -, questo pezzo di carta può aiutare a identificare i liquidi. Il suo colore cambia a seconda di tratti come acidità, salinità e magia. Consumare un foglio conferisce Bonus +2 alle prove di Lavoro (alchimia) o Arcano per identificare Pozioni o altri liquidi. Creazione DC 18

Corda di Liana di Sangue: 200 mo, L, questa robusta e leggera corda lunga 15 metri è ricavata da una liana di sangue trattata alchemicamente, una rara liana di colore scarlatto che cresce solo nelle giungle calde. Apprezzata dagli scalatori per la sua resistenza, la liana di sangue può anche essere usata per legare le creature. Una corda di liana di sangue ha Durezza 5 e 10 Punti Ferita, e può essere rotta superando una prova di Potenza con DC 30. Una creatura legata con una corda di liana di sangue può liberarsi superando una prova di Criminalita' (Artista della Fuga) con DC 35 o una prova di Potenza con DC 30. Creazione DC 18

Flagranza Mascherante (Animale) 25 mo, -, quest'oggetto è disponibile in una varietà di fragranze (che corrispondono a qualsiasi singolo Animale, Umanoide o Bestia Magica). Una fiala applicata su una creatura Media ne cambia l'odore rendendolo uguale a quello della creatura della fragranza mascherante per 8 ore. Creazione DC 18

Flagranza Mascherante (Umanoide) 50 mo, -, Creazione DC 21

Flagranza Mascherante (Bestia Magica) 100 mo, -, Creazione DC 24

Inchiostro Luce di Fuoco (fiala) 40 mo, -, questo inchiostro infuso alchemicamente aiuta ad assicurarsi che un messaggio segreto venga distrutto dopo essere stato letto. Se la luce colpisce l'inchiostro dopo che quest'ultimo si è asciugato, le sostanze chimiche lo fanno bruciare spontaneamente nel giro di 1 minuto Questa combustione è di piccole dimensioni: non è abbastanza significativa da dar fuoco ad altro che alla carta. L'inchiostro usato su altri materiali come pietra o legno semplicemente svanisce, non lasciando alcuna traccia della scrittura Una fiala di questo inchiostro ne contiene abbastanza da scrivere 10 brevi messaggi di non più di 50 parole ciascuno. Creazione DC 18

Liquido dell'Aderenza 20 mo, -, questa bottiglia di vetro è piena di una sostanza appiccicosa apprezzata dai marinai per l'aderenza che fornisce sui ponti delle navi. Quando applicato sulle suole delle calzature e fatto asciugare per 1 ora, il liquido dell'aderenza fornisce Bonus +2 alle prove di Acrobatica per mantenere l'equilibrio. Il liquido dell'aderenza non ha alcun effetto quando viene in contatto con superfici scivolose o molto scivolose come ghiaccio o Unto. Creazione DC 18

Olio dei Maestri 50 mo, -, quest'olio dorato profuma di truciolato di legno. Quando lo si applica sulle corde di uno strumento a corda o sul corpo di uno strumento di legno, ne migliora la qualità del suono. Per 1 ora, chiunque suoni lo strumento ottiene Bonus +2 alla prova di Intrattenere appropriata. Creazione DC 18

Pastiglia dell'Usignolo 50 mo, -, questa caramella ricoperta di miele è fatta di reagenti calmanti. Se mangiata, ha bisogno di 1 round per iniziare ad avere effetto, dopodiché conferisce Bonus +2 alle prove di Intrattenere (canto) per 1 ora. Creazione DC 18

Pietre di Via 50 mo, -, questi piccoli sassolini bianchi sono trattati alchemicamente in modo che emanino una luce soffusa quando attivati sfregandoli gli uni contro gli altri. La luminescenza è fioca, appena sufficiente a illuminare la pietra. Sebbene non siano abbastanza luminose da fungere da effettiva fonte di illuminazione, possono essere disposte secondo degli schemi in modo da creare messaggi o disposte su un sentiero, segnalandolo in modo che altri possano seguirlo. Creazione DC 18

Polvere Tracciante 30 mo, -, quando sparsa per terra, questa sottilissima polvere blu chiaro rivela le tracce di qualsiasi creatura o individuo che sia passato nell'area nelle ultime 48 ore. La polvere fornisce anche Bonus +10 alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce o, se non si ha addestramento in Sopravvivenza, permette invece di seguire le tracce delle creature le cui impronte sono state rivelate fino a 1,5 chilometri di distanza usando Consapevolezza anziché Sopravvivenza. Una singola applicazione può coprire un'area di 3 metri. La polvere tracciante viene venduta in piccole borse di cuoio che contengono 10 applicazioni ciascuna. Creazione DC 18

Tabacco del Battipista 200 mo, -, quando inalato, questo tabacco finemente macinato e trattato alchemicamente potenzia significativamente i propri sensi, specialmente l'olfatto. Fornisce la capacità Fiuto e Bonus +2 alle prove di Consapevolezza per 1 ora. Una volta che l'effetto svanisce, il proprio corpo è scosso da terribili dolori mentre le proprie articolazioni si irrigidiscono e si bloccano, e si subiscono 1d2 danni a Agilità. Creazione DC 18

Tonico Rauco 50 mo, - ,questo tonico è fangoso, e il suo odore assomiglia al sentore di trucioli di ferro. Bere un tonico rauco rende la voce più profonda e roca per 1 ora, fornendo Bonus +5 alle prove di Intimidire. Creazione DC 18

Rimedi Alchemici

I rimedi alchemici sono sostanze usate per superare condizioni avverse o proteggersi da tipi specifici di attacchi. La maggior parte dei rimedi si utilizza per ingestione o applicandoli sulla propria pelle o sui vestiti. Queste sostanze possono essere realizzate da chi possiede l'abilità Lavoro (alchimia).

Aiuto Gassato 25 mo, -, questo pacchetto è pieno di foglie dai bordi spinosi e ha un odore pungente quasi abbastanza forte da far lacrimare gli occhi. Mentre si masticano le foglie, si ignorano gli effetti della fatica. Le foglie durano per 10 round, dopodiché ne rimane solo un mucchietto di poltiglia. Quando l'effetto dell'aiuto dell'iracondo si esaurisce, si diventa invece Esausti. Un pacchetto basta per 1 sola volta. Creazione DC 18

Balsamo Anti-veleno 15 mo, -, questo balsamo alle erbe può essere applicato direttamente sulla pelle per prevenire gli effetti dei Veleni a contatto. Se una creatura tocca un veleno a contatto, ma applica su di sé il balsamo entro 1 round dal contatto, effettua il Tiro Salvezza due volte e tiene il risultato migliore. Monouso. Creazione DC 18

Balsamo Coagulante 30 mo, -, applicare questo balsamo alle erbe su una ferita sanguinante cura 1 danno e impedisce ulteriori danni da Sanguinamento per 1 ora per applicazione. Dopo un'ora, se l'effetto di Sanguinamento non è stato appropriatamente trattato, La ferita riprende a sanguinare e deve essere applicato altro balsamo. Benché il balsamo coagulante possa essere applicato successivamente alla stessa ferita, applicarne più dosi non guarisce danni addizionali. La confezione è per 3 usi. Creazione DC 18

Intruglio Fortificante 20 mo, L, questo liquido genera una piacevole sensazione di calore quando ingerito. Per l'ora successiva, si ottiene Bonus Morale +2 ai Tiri Salvezza contro Paura. Usare più dosi nell'arco delle stesse 24 ore rende Nauseati per 1 ora. La confezione è per 3 usi. Creazione DC 18

Tabacco Antiemetico: 50 mo, -, questo tabacco da fiuto può essere usato per liberarsi dagli effetti della Nausea. Se lo si assume prima di entrare in contatto con un effetto che renderebbe Nauseati e che permetterebbe un Tiro Salvezza, si effettuano due Tiro Salvezza contro quell'effetto e si tiene il risultato migliore. Una singola dose fornisce questo beneficio per 1 ora. La confezione e' per 3 usi. Creazione DC 18

Attrezzi per professioni ed artigiani

Questo Equipaggiamento è particolarmente utile se si possiedono certe competenze ed abilità.

Abaco 2 mo, L, Questo oggetto aiuta nei calcoli matematici.

Arnesi da Artigiano 5 mo, L, questo è un set di arnesi speciali necessari per qualsiasi lavoro artigianale. Senza questi arnesi bisogna usare attrezzi improvvisati (penalità -2 alle prove di Artigianato) se si è costretti a realizzare comunque il lavoro.

Arnesi da Artigiano Perfetti 55 mo,1, come gli arnesi da artigiano questi sono gli arnesi perfetti per il lavoro, quindi forniscono Bonus +2 alle prove di Artigianato effettuate usandoli.

Arnesi da Scasso 30 mo, L, il set include grimaldelli e altri attrezzi da impiegare quando si usa Disattivare Congegni. Senza questi arnesi si devono utilizzare attrezzi improvvisati e si subisce penalità di circostanza -2 alle prove di Disattivare Congegni.

Arnesi da Scasso Perfetti 100 mo, 1, questo set contiene arnesi di fattura migliore che conferiscono Bonus +2 alle prove di Disattivare Congegni (Criminalita')

Asta da Equilibrista 8 ma, 1, queste aste flessibili sono lunghe da 4,5 a 9 metri e, se usate in modo appropriato, aiutano a restare in equilibrio quando si attraversa una superficie stretta. Utilizzare un'asta da equilibrista concede Bonus +2 alle prove di Acrobatica per attraversare una superficie stretta.

Astrolabio 100 mo,1, questo oggetto è un disco piatto su cui sono montati altri due dischi. I dischi possono ruotare su un'asse centrale, che permette loro di muoversi con il passare dei giorni. Il disco piatto rappresenta la latitudine di chi lo utilizza, il disco superiore il cielo, pieno di indicazioni astronomiche. Chiunque può imparare ad utilizzare l'astrolabio per conoscere data ed ora durante la notte (in 1 minuto). Un astrolabio concede Bonus +2 alle prove di Conoscenze (geografia) e Sopravvivenza per muoversi nelle zone selvagge (e alle prove di Professione (marinaio) effettuate in navigazione).

Attrezzi da Alchimista 25 mo, 1,un Alchimista con gli attrezzi da alchimista ha tutte le componenti materiali necessarie a creare i suoi estratti, i Mutageni e le Bombe, eccetto per quelle componenti materiali dal costo specifico. Gli attrezzi da alchimista non concedono bonus alle prove di Artigianato (alchimia).

Attrezzi da Armaiolo 15 mo, L, questo piccolo kit contiene tutti gli strumenti di cui una persona ha bisogno per creare, riparare e ripristinare le Armi da Fuoco, fatta eccezione per le materie prime necessarie. In mancanza di tale kit, non si può correttamente costruire o manutenzionare le Armi da Fuoco.

Attrezzi da Cartografo 10 mo,L, al suo interno si trovano una piccola lavagnetta con una griglia incisa sopra e diversi gessi colorati. Utilizzandoli per disegnare una mappa in viaggio si ottiene Bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi.

Attrezzi da Scalatore 80 mo, 1, uesti chiodi, corde e ramponi conferiscono Bonus +2 alle prove di Scalare.

Attrezzo Perfetto 50 mo,L, questo oggetto di ottima fattura è l'attrezzo ideale per il lavoro richiesto e aggiunge Bonus +2 alla relativa Prova di Competenza (se necessaria). I bonus forniti da molteplici oggetti perfetti utilizzati per la stessa Prova di Competenza non si sommano.

Bilancia da Mercante 2 mo, L, una bilancia da mercante conferisce Bonus +2 alle prove di Valutare per gli oggetti la cui stima avviene in base al peso, compresa qualsiasi cosa fatta di metallo prezioso.

Borsa del Guaritore 50 mo, L, questa borsa piena di erbe, pomate e bende conferisce Bonus +2 alle prove di curare. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

Bussola 10 mo, -, una normale bussola che punta al nord concede Bonus +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi. Può essere utilizzata sottoterra allo stesso scopo con le prove di Conoscenze (dungeon).

Calderone 1 mo ,1, questo pentolone di metallo ha un uncino per appenderlo sul fuoco. Quelli da viaggio hanno tre o quattro piedi che li tengono sollevati. Può contenere circa 3,5 litri e può essere utilizzato per cucinare, creare Pozioni e così via.

Carrucola 2 mo,1, questa semplice puleggia, quando fissata, aggiunge Bonus +5 alle prove di Potenza per sollevare oggetti pesanti. assicurare una puleggia richiede 1 minuto.

Finti Sintomi 25 mo,L, questa piccola scatola di legno ha diversi piccoli scompartimenti che ospitano oggetti utili per fingere una malattia, oltre ad un manuale che descrive i sintomi delle malattie più gravi.

La scatola include false pustole, pillole che creano la schiuma alla bocca e misture di erbe che causano febbre e vomito. Utilizzare i finti sintomi concede Bonus +5 alle prove di Camuffare per fingersi malati. Vengono consumati dopo 10 utilizzi.

Incudine 5 mo,1-2, anche se la taglia delle incudini varia a seconda della fucina dove viene usata, tutte hanno la stessa forma e costruzione. Le incudini da fabbro sono di solito più grandi e pesanti (45 kg) delle incudini da maniscalco (4,5 kg). Senza un'incudine, la maggior parte dei lavori di metallurgia è impossibile.

Laboratorio da Alchimista 200 mo,2, questa è l'attrezzatura perfetta per creare oggetti alchemici e conferisce Bonus +2 a qualsiasi prova di Artigianato (alchimia), ma non ha peso sui costi legati alla competenza Artigianato (alchimia). Senza questo laboratorio, un personaggio con la competenza Artigianato (alchimia) ha comunque abbastanza attrezzi per utilizzare l'abilità, ma non per avere il bonus +2 fornito dal laboratorio

Laboratorio da Alchimista Portatile 75 mo,1, questa versione compatta di un laboratorio da alchimista concede Bonus +1 alle prove di Artigianato (alchimia).

Lente d'Ingrandimento 100 mo, -, questa semplice lente consente di osservare oggetti piccoli. E' utile come sostituto di acciarino, pietra focaia ed esca quando si accendono fuochi. Per appiccare un fuoco con una lente d'ingrandimento ci vuole una fonte forte di luce, come la luce del sole diretta per focalizzare, esca da infiammare e tutto il round. Conferisce Bonus +2 alle prove di Valutare qualsiasi oggetto che sia piccolo o molto dettagliato, come una pietra preziosa

Libro delle Impronte 50 mo, L, questo libro di 50 pagine contiene disegni accurati di tutte le impronte di animali, umanoidi e mostri, oltre che informazioni sulla lunghezza del passo, la profondità dell'impronta e altre informazioni simili. Il libro concede Bonus +2 alle prove per identificare una creatura dalle sue tracce, anche se l'uso di scarpe rende difficile o impossibile identificare gli umanoidi. Anche se il libro non permette di riconoscere gli individui, permette di distinguere un'impronta di Troll da quella di un Ogre, o quella di un Orso da quella di un Orsogufo. Libri venduti in regioni diverse possono contenere impronte diverse, a seconda delle creature più comuni nella zona.

Libro per Ritratti 10 mo, L, Questo libro di 100 pagine contiene disegni di tutte le razze presenti. Scegliendo il disegno appropriato ed aggiungendo capelli, barba ed altre caratteristiche come nei e cicatrici è possibile, anche per un pessimo disegnatore, ricostruire l'aspetto di una persona.

Mantice 1 mo, 1, i mantici sono utili per accendere un fuoco, e concedono Bonus +1 a simili prove di Sopravvivenza.

Mazzo da Cartomante Comune 1 mo, L, questo mazzo di carte illustrate è utilizzato da chi è in sintonia con il mondo degli spiriti e predice il futuro o dai ciarlatani che truffano le persone ingenue o disperate. Un mazzo comune ha semplici disegni su pergamene o semplici tavolette di legno. Un mazzo da cartomante di qualità è di legno con immagini raffinate; può fare da focus per l'Essenza Rivelazione e concede bonus +1 alle prove di Professione (cartomante), Professione (medium) e altre prove simili. Un mazzo da cartomante perfetto può essere di legno, avorio o anche metallo, con immagini dipinte o incise e spesso abbellite da intarsi d'oro e gemme incastonate; hatutti i benefici di un mazzo di qualità, ma concede Bonus +2 alle prove sopra menzionate.

Mazzo da Cartomante di Qualita' 25 mo, L

Mazzo da Cartomante Perfetto 50 m, L

Sega 4 mr, L, è possibile inserire una sega fra una porta ed il suo telaio per tagliare barre o chiavistelli di legno, infliggendo 5 danni più il bonus di Potenza, ed impiegando tutto il round. Per sentire una sega che viene usata è necessaria una prova di Consapevolezza con DC 10. Le seghe utilizzate per tagliare il ghiaccio sui fiumi hanno una punta per spaccarlo prima di segare.

Sestante 500 mo, L, un sestante serve a misurare la latitudine. Concede Bonus +4 alle prove di Sopravvivenza per orientarsi in superficie.

Strumenti per Forgiare Armi da Fuoco 15 mo, L, questa piccola serie di strumenti contiene tutto il necessario per creare, riparare e rimettere in funzione le armi da fuoco, tranne le materie prime necessarie. Senza, non è possibile costruire o provvedere adeguatamente alla manutenzione di armi da fuoco.

Strumento Musicale Comune 5 mo, 1, uno strumento perfetto conferisce Bonus +2 alle prove di Intrattenere in cui viene utilizzato

Strumento Musicale Perfetto 100 mo, 1

Trappola per Orsi 2 mo. 1, ache se sono create per intrappolare grandi animali, queste trappole funzionano bene anche su umanoidi o mostri. Le fauci taglienti di queste trappole sono agganciate ad una catena, di solito assicurata al suolo così che la vittima non possa trascinarsi via. Aprire le fauci della trappola o staccarla da suolo richiede una prova di Potenza con DC 20.

TAGLIOLA CR 1

Tipo meccanico; Consapevolezza DC 15; Disattivare Congegni (Criminalita') DC 20

Funzionamento: Attivatore posizione; Ripristino manuale

Effetti Tiro per Colpire +10 mischia , danni 2d6+3; fauci si chiudono attorno alla caviglia della creatura e dimezzano la velocità base della creatura (o tengono immobile la creatura se la trappola è legata ad un oggetto solido); la creatura può fuggire con una prova di Criminalità con DC 22 o una prova di Potenza con DC 26.

Trapano 5 ma, L, un trapano può creare un buco di 2.5 centimetri di diametro nella roccia, nel legno e nel metallo (2 Azioni). Il materiale più resistente usura o rompe il trapano più in fretta. Sentire il rumore di un trapano richiede una prova di Consapevolezza con DC 15.

Trucchi per il Camuffamento 50 mo, 1, questa è l'attrezzatura perfetta per camuffarsi e conferisce Bonus +2 alle prove di Camuffare. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

Vaso di sanguisughe 5 mo, 1, questo resistente vaso di ceramica ha un coperchio forato che permette il passaggio dell'aria. Di norma è pieno a metà di acqua e contiene quattro sanguisughe adulte, lunghe circa 9 centimetri. Un vaso di sanguisughe concede Bonus +2 alle prove di Guarire per trattare i Veleni. Utilizzate per i salassi medici, le sanguisughe sopravvivono per sei mesi fra un pasto e l'altro.

Cavalcature e Relativo Equipaggiamento

Queste sono le cavalcature comuni che si possono trovare nelle città. Alcune città potrebbero avere delle cavalcature in piu', come cammelli o perfino grifoni, in base alla zona in cui si trovano. Queste scelte addizionali sono a discrezione del Narratore.

Accessori e Varie

Bardatura per Creatura Media 30 mo La bardatura è semplicemente un tipo di armatura che copre la testa, il collo, l'addome, il corpo e possibilmente le zampe di un cavallo o di un'altra cavalcatura. Più pesante è la bardatura, migliore è la protezione e minore la velocità. Le bardature sono realizzate con ogni tipo di Armatura.

Come per qualsiasi creatura non umanoide di taglia Grande, un'armatura per un Cavallo costa quattro volte il costo di quella di un umano (cioè di una creatura umanoide di taglia Media) e pesa anche il doppio. Se la bardatura è per un Pony, o per un'altra creatura di taglia Media, il costo è solo il doppio e il peso è lo stesso di un'armatura Media indossata da un umanoide. Le bardature medie o pesanti rallentano le cavalcature come mostrato nella tabella sotto.

Le cavalcature volanti non possono Volare con bardature medie o pesanti.

Per mettere e togliere la bardatura occorre cinque volte il tempo indicato per una normale armatura. Gli animali bardati non possono essere usati per trasportare carichi che non siano il cavaliere e le normali sacche da sella.

Un cavallo bardato perde il 30% della sua velocità.

Finimenti per Animali 2 mo. L, queste imbracature in pelle o canapa permettono di bloccare e controllare gli animali domestici. Finimenti preconfezionati per gli animali addomesticati più comuni, come cani, gatti, cavalli e buoi si trovano in tutti i mercati, ma possono essere creati per qualsiasi animale.

Gabbia, Piccolissima o Minuta 10 mo. L, queste gabbie portatili e sicure servono a contenere creature, in genere animali, ma quelle più grandi possono contenere di tutto. Le gabbie sono fatte di ferro, legno o bambu', a seconda del luogo e del mercante che le vende.

Gabbia, Minuscola 2 mo, L

Gabbia, Piccola o Media 15 mo, 1

Gabbia, Grande 30 mo, 3

Gabbia, Enorme 60 mo 6

Morso e Briglie 2 mo, L, una briglia è parte dell'attrezzatura usata per guidare una cavalcatura. La briglia include la testiera e il morso, che va collocato nella bocca del cavallo. A quest'ultimo sono attaccate le redini.

Nutrimento (al giorno) 5 mr, 1, cavalli, asini, muli e pony possono pascolare per nutrirsi, ma è molto meglio procurare loro il cibo. Se si possiede un cane da galoppo, bisogna nutrirlo almeno con un pò di carne.

Sacche da Sella 4 mo, 1, queste robuste borse a tenuta stagna sono appese ad una sella per incrementare la capacità di trasporto. Ogni lato delle sacche da sella può in genere trasportare 10 kg di oggetti che possono essere contenuti in una borsa. Tali sacche non aumentano l'ammontare di peso che una cavalcatura può trasportare, offrono semplicemente un luogo dove stivare dell'attrezzatura.

Sella da Carico 5 mo, 1, una sella da carico porta equipaggiamento e provviste, non un cavaliere. Una sella da carico tiene tanto equipaggiamento quanto la cavalcatura può trasportare.

Sella da Galoppo 10 mo, 1,se si viene colpiti e si perdono i sensi mentre si è su una sella da galoppo, si ha una probabilità del 50% di rimanere in sella.

Sella Militare 20 mo, 2, una sella militare cinge il cavaliere aggiungendo Bonus +2 alle prove di Cavalcare per rimanere in sella. Se si viene colpiti e si perdono i sensi mentre si è su una sella militare, si ha una probabilità del 75% di rimanere in sella.

Slitta per Cani 20 mo, 3, questa slitta è lunga un paio di metri ed è creata per essere trascinata sulla neve da una muta di cani. La maggior parte delle slitte ha una piattaforma sul fondo su cui si appoggia il cocchiere. Una slitta per cani ha una capacità di trasporto pari a quella sommata di tutti i cani che la tirano.

Stallaggio (al giorno) 5 ma

Asino o Mulo 8 mo , 5, l'asino e il mulo sono imperturbabili di fronte al pericolo, coraggiosi, dal piede fermo e capaci di trasportare carichi pesanti per grandi distanze. Diversamente dai cavalli, sono disposti (ma non sono impazienti) ad entrare nei dungeon o in altri posti strani o minacciosi.

Cane da Galoppo 150 mo, 3, questo cane di taglia Media è addestrato in modo particolare per trasportare un cavaliere umanoide Piccolo. E' coraggioso in combattimento come un cavallo da guerra. Data la statura, non si subiscono danni quando si cade da un cane da galoppo.

Cane da Guardia 25 mo, 2, questo cane di taglia Piccola è stato addestrato alla battaglia. Ha una buona Potenza, un corpo spesso e un basso centro di massa. I cani da guardia sono venduti presso molte grandi città, ed in alcune culture sono utilizzati come combattenti per sport o impiegati in speciali unità di fanteria.

Cavallo Leggero 75 mo, 5, un cavallo è adatto come cavalcatura per Umani. Un pony è più piccolo di un cavallo standard ed è una cavalcatura adatta per umani piccoli. I cavalli da guerra e i pony da guerra possono essere cavalcati facilmente incombattimento. Vedi Addestrare Animali per una lista di comandi che cavalli e pony possono conoscere se addestrati per il combattimento.

Cavallo leggero Addestrato al Combattimento 110 mo

Cavallo Pesante 200 mo, 6

Cavallo Pesante Addestrato al Combattimento 300 mo

Pony 30 mo, 5

Pony Addestrato al Combattimento 45 mo

VESTIARIO

Si presuppone che un personaggio inizi il gioco con un abito del valore di 10 mo o meno. Abiti addizionali possono essere comprati normalmente.

Abito da Artigiano 1 mo, L, una camicia con bottoni, una gonna o pantaloni con i lacci, scarpe e forse un cappello o un berretto. Quest' abito può includere anche una cintura o un grembiule di pelle o di stoffa per tenere gli attrezzi.

Abito da Contadino 1 ma, L, uUn'ampia camicia e calzoni sformati di stoffa oppure un'ampia camicia e una gonna o sopravveste. Fasce di stoffa usate come scarpe.

Abito da Cortigiano 30 mo, L, eleganti abiti di sartoria in qualsiasi moda o qualunque sia lo stile diffuso nelle corti dei nobili. Chiunque tenti di influenzare nobili o cortigiani, mentre indossa abiti da strada, incontrerà notevoli difficoltà (penalità -2 alle prove basate sul Carisma per esercitare influenza su queste persone). Senza gioielli (che costano circa 50 mo aggiuntive) si ha l'apparenza di una persona comune fuori posto.

Abito da Esploratore 10 mo, 1 questo è un corredo completo di abiti per qualcuno che non sa mai cosa lo aspetta. Comprende stivali robusti, calzoni o gonna di pelle, una cintura, una camicia (magari con un panciotto o una giubba), guanti e un mantello. Piuttosto che una gonna di pelle, si può indossare una sopravveste di pelle sopra la gonna di stoffa. Gli abiti hanno parecchie tasche (soprattutto il mantello). Il corredo include anche qualsiasi accessorio che possa essere utile, come una sciarpa o un cappello a tesa larga.

Abito da Intrattenitore 3 mo. L, un corredo di abiti vistosi e forse anche appariscenti per fare spettacolo. Anche se gli abiti sembrano stravaganti, il loro taglio decisamente pratico permette di compiere acrobazie, ballare, camminare sulla corda o anche solo Correre (se il pubblico diventa minaccioso).

Abito da Monaco 5 mo, L, questi semplici abiti comprendono sandali, calzoni larghi e una camicia ampia, tenuti insieme da fasce. Questi abiti sono ideati per dare massima mobilità e sono fatti con stoffa di alta qualità. Si possono nascondere piccole armi nelle tasche celate nelle pieghe e le fasce sono abbastanza resistenti da servire come corde corte.

Abito da Nobile 75 mo, 1, questo corredo di abiti è disegnato specificamente per essere costoso e per essere esibito. Metalli e pietre preziose sono lavorati nella stoffa. Per inserirsi in un ambiente nobiliare, ogni aspirante nobile ha bisogno anche di un anello con sigillo e di gioielli (del valore di almeno 100 mo).

Abito da Studioso 5 mo. L, un abito lungo, una cintura, un cappello, scarpe morbide e possibilmente un mantello, sono adatti perfettamente per chi studia

Abito da Viaggiatore 1 mo, L, stivali, una gonna o pantaloni di lana, una robusta cintura, una camicia (magari con un panciotto o una giubba) e un ampio mantello con cappuccio

Abito Invernale 8 mo, 1, un soprabito di lana, camicia di lino, cappello di lana, mantello pesante, pantaloni o gonna pesanti e stivali. Quando si indossano abiti invernali, si aggiunge Bonus +5 ai Tiri Salvezza su Tempra contro l'esposizione al freddo.

Abito Regale 200 mo, 1, questi sono solo gli abiti, non lo scettro, la corona, l'anello e altri oggetti regali. Gli abiti regali sono ostentati, con pietre preziose, oro, seta e pelliccia in abbondanza.

Pelliccia 12 mo, L, la forma più basilare di difesa dal freddo, le pellicce tengono caldo chi le indossa. Coprirsi con una pelliccia concede bonus +2 ai Tiri Salvezza su Tempra per resistere agli ambienti freddi e ai loro effetti. Non si somma ai bonus ottenuti dall'abilità Sopravvivenza.

Racchette da Neve 5 mo, L, eeti di corda o tendini in tensione all'interno di cornici di legno permettono di distribuire meglio il peso sulla neve, permettendo di camminarvi con maggiore facilità. Riducono le penalità dovute a camminare sulla neve, muoversi sulla neve costa 1 movimento e con le racchette costa 0 azioni movimento di penalita'

Ramponi 5 mo, L, utili sui terreni dove è difficile avere trazione, i ramponi sono punte o uncini che si aggiungono alla suola della scarpa. Riducono le penalità dovute al camminare su una superficie liscia, camminare sul ghiaccio è terreno difficile, ma con i ramponi no. I ramponi causano danni alle superfici delicate.

Vesti per Ambienti Caldi 8 mo, L, vestirsi con questi abiti leggeri e traspiranti tiene molto più fresco di quanto non accada restando nudi. Di solito comprendono una veste ampia di lino ed un turbante

o velo. Questi vestiti concedono bonus +2 ai Tiri Salvezza su Tempra per resistere al caldo ed ai suoi effetti.

Questi oggetti pesano un quarto del valore se vengono fatti per personaggi di taglia Piccola, ma costano la stessa cifra.

Vitto e Alloggio

Questi prezzi sono per vitto e alloggio nei locali commerciali di una città di media grandezza.

Banchetto (a persona) 10 mo — Grande pranzo con molti invitati.

Birra Boccale 4 mr, 0.5Lt bevanda alcolica ottenuta dalla fermentazione del malto, dell'orzo o di altri cereali, con aggiunta aromatizzante di luppolo e altri "cose" che l'oste non di dirà mai...

Birra Caraffa 2 ma 4 kg, evanda alcolica ottenuta dalla fermentazione del malto, dell'orzo o di altri cereali, con aggiunta aromatizzante di luppolo e altri "cose" che l'oste non di dirà mai...

Carne (1 pezzo) 3 ma 0.25 kg Alimento costituito dalla parte commestibile degli animali macellati.

Formaggio (1 pezzo) 1 ma 0.25 kg Prodotto che si ricava dal latte per coagulazione

Locanda Buona (al giorno) 2 mo Un alloggio scadente in una locanda consta di un posto sul pavimento vicino al camino. Un alloggio normale è un posto su un pavimento sollevato e riscaldato, con una coperta e un cuscino. Un buon alloggio è una piccola stanza privata con un letto, qualche comodità e un vaso da notte coperto in un angolo.

Locanda Normale (al giorno) 5 ma

Locanda Scadente (al giorno) 2 ma

Pane (a pagnotta) 2 mr 0.25 kg

Pasti Buono (al giorno) 5 ma — Un pasto scadente può essere composto da pane, rape cotte, cipolle e acqua. Un pasto normale può comprendere pane, stufato di pollo, carote e birra o vino annacquati. Un buon pasto può essere composto da pane e dolci, manzo, piselli e birra o vino.

Pasti Normale (al giorno) 3 ma —

Pasti Scadente (al giorno) 1 ma —

Vino Comune (caraffa) 2 ma 1 lt Bevanda alcolica ottenuta dal mosto d'uva fatto fermentare.

Vino Buono (bottiglia) 10 mo 1 lt Bevanda alcolica ottenuta dal mosto d'uva fatto fermentare.

Trasporti

I prezzi indicati sono per comprare il veicolo, escluso ciurme o animali.

Barca a remi 50 mo, 2, una barca lunga tra i 2,4 e i 3,6 metri, a due remi, per due o tre persone di taglia Media. Si muove alla velocità di 2,25 km/h.

Barcone 3.000 mo, 6, una barca lunga tra i 15 e i 22.5 metri e larga tra i 4,5 e i 6 metri. Dotata di pochi remi per integrare il suo unico albero con vela quadrata, ha un equipaggio variabile dalle 8 alle 15 unità. Può trasportare dalle 40 alle 50 tonnellate di carico oppure 100 soldati. Può sia compiere traversate per mare che viaggiare lungo il corso dei fiumi (ha la chiglia piatta). Viaggia a una velocità di 1,5 km/h.

Carretto 15 mo, 3, un veicolo a due ruote trainato da un solo cavallo (o altro animale da soma). Comprende anche i finimenti.

Carro 35 mo, 4, questo è un veicolo aperto a quattro ruote per trasportare carichi pesanti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Carrozza 100 mo, 6, questo veicolo a quattro ruote può trasportare fino a quattro persone in una cabina chiusa più i due conducenti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Galea 30.000 mo, una nave a tre alberi con 70 remi su ciascun lato e un equipaggio totale di 200 unità. Ha una lunghezza di 39 metri e una larghezza di 6 metri. Può trasportare fino a 150 tonnellate di carico o 250 soldati. Con l'aggiunta di 8.000 mo può essere dotata di sperone e castelli con piattaforme di lancio a prua, a poppa e a metà scafo. Questa nave non può affrontare viaggi in mare aperto e si mantiene vicina alla costa. Viaggia alla velocità di circa 6 km/h, se si impiegano i remi o le vele.

Nave a vela 10.000 mo , questa nave ha una lunghezza compresa tra i 22.5 e i 27 metri e una larghezza di 6 metri, un equipaggio di 20 unità e capacità di trasporto fino a 150 tonnellate. Dotata di due alberi con vele quadrate, può compiere traversate per mare. Raggiunge una velocità di circa 3 km/h.

Nave da guerra 25.000 mo, una nave della lunghezza di 30 metri, ad albero unico, e possibilità di usare i remi. Ha un equipaggio variabile dai 60 agli 80 rematori. Può trasportare fino 160 soldati, ma non per lunghe distanze, poiché non vi è lo spazio sufficiente a stivare le provviste che sarebbero necessarie a un tal numero di soldati. Non può compiere traversate per mare e resta vicina alla costa. Non viene usata per il trasporto merci. Viaggia alla velocità di 3,75 km/h se si usano i remi o la vela.

Nave Lunga 10.000 mo, una nave della lunghezza di 22.5 metri, con 50 remi e un equipaggio totale di 50 unità. Ha un unico albero con una vela quadrata. Può trasportare fino a 50 tonnellate di carico oppure 120 soldati. Può compiere traversate in mare aperto. Viaggia alla velocità di 4,5 km/h se si impiegano i remi o la vela.

Remo 2 mo, 1, un remo di 2 metri per una barca

Slitta 20 mo, 4, si tratta di un carro su pattini adatto per muoversi sulla neve e sul ghiaccio. Di solito, la tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche dei finimenti necessari per trascinarla.

Magie e Servizi

Talvolta la migliore soluzione a un problema è affidarsi a qualcun altro che lo possa risolvere.

Diligenza Pubblica 3 mr per 1,5 Km Il prezzo indicato vale per una corsa su una diligenza che trasporta persone (e bagagli leggeri) tra due città. Su una diligenza che trasporti persone entro la medesima città, una corsa costa 1 mr, e permette solitamente di arrivare ovunque si voglia.

Livello di Potere ×50 mo (per lP) Questo è il costo per avere un incantatore che manipola le Essenze. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e chiedergli di manipolare una certa Essenza a proprio piacimento (solitamente gli servono almeno 8 ore per prepararsi). Se si vuole portare da qualche parte l'incantatore per fargli usare l'Essenza è necessario negoziare con lui, e la risposta di base è "no".

Se l'Essenza ha conseguenze pericolose, l'incantatore deve ricevere delle prove certe che il personaggio ha la possibilità di pagare e che non mancherà di farlo nel caso queste conseguenze si verifichino (sempre che accetti di manipolare l'Essenza richiesta, cosa nient'affatto sicura). Quando si tratta di Essenze che trasportano il personaggio e l'incantatore lungo una distanza, è necessario pagare l'Essenza due volte anche se il personaggio non desidera tornare indietro con l'incantatore.

Non tutti i villaggi e i paesi hanno un incantatore abbastanza capace a manipolare essenze. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore in grado di lanciare il Livello di Potere richiesto. In un piccolo paese si potrebbe trovare un incantatore in grado di lanciare Essenze di Punti Potere 11, in un grande paese per quelli di Punti Potere 13, in una piccola città per quelli di Punti Potere 15, in una grande città per quelli di livello potere 15-24, in una metropoli per quelli di livello potere 25+. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare un incantatore capaci di lanciare magie con Punti Potere 34+.

Mercenario Esperto 3 ma al giorno Il prezzo indicato è la paga giornaliera di artigiani, carrettieri, muratori, scrivani, soldati di ventura e altri aiutanti abili in un mestiere. Il valore rappresenta la paga minima, perché alcuni aiutanti addestrati chiedono molto di più.

Mercenario Normale 1 ma al giorno Il prezzo indicato è la paga giornaliera di camerieri, cuochi, facchini, operai e altri semplici lavoratori.

Messaggero 2 mr per 1,5 Km Questo termine include sia i messaggeri a cavallo che quelli a piedi. Se accettano di consegnare un messaggio perché il destinatario si trova in un luogo dove erano comunque diretti, potrebbero chiedere metà della somma indicata.

Pedaggio Stradale o d'Ingresso 5 mr Può capitare di dover pagare una tassa per transitare su una strada molto frequentata, ben sorvegliata e tenuta in buone condizioni, per il pattugliamento e la manutenzione. Occasionalmente le grandi città fortificate richiedono il pagamento di un pedaggio all'ingresso o all'uscita della città stessa (a volte solo all'ingresso).

Passaggio in Nave 1 ma per 1,5 Km La maggioranza delle navi non è attrezzata per il trasporto di passeggeri, ma molte hanno la capienza per imbarcarne alcuni a bordo mentre trasportano le merci. Raddoppiare il costo indicato per creature di taglia superiore a quella Media o che sono difficili da stivare nella nave.

Oggetti da Intrattenimento

Carte Segnate 1 mo,-, che siano piegate, colorate o graffiate, le carte segnate permettono a chi ne fa uso di riconoscere la carta a seconda dei segni fatti sul suo retro. Accorgersi di carte segnate richiede una prova di Consapevolezza con DC 25.

Dadi Truccati Normali 10 mo, -, la maggior parte dei dadi truccati è appesantita da una sostanza più pesante situata all'opposto del numero che si desidera. E' possibile accorgersi di un dado truccato con una prova di Consapevolezza o Valutare con DC 15. I dadi di qualità superiore (ad esempio, dadi di legno intagliati attorno ad una occlusione più pesante) hanno DC maggiori che possono andare da 20 a 30.

Materiali Speciali

Le armature e le armi si possono costruire con materiali che possiedono delle innate qualità speciali. Se si costruisce un'armatura o arma con più di un materiale speciale, si ricevono i benefici solo del materiale prevalente. Si può però costruire un'arma doppia con ogni testa fatta di un materiale speciale diverso.

Acciaio Forgiato a Caldo

Tipo di oggetto in Acciaio Forgiato a Caldo	Modificatore al costo
Munizione	+15 mo per munizione
Arma	+600 mo
Armatura leggera	+1000 mo
Armatura media	+2500 mo
Armatura pesante	+3000 mo

I grandi fabbri si sono imbattuti nel segreto della lavorazione dell'acciaio forgiato a caldo, nel tentativo di creare strumenti facilmente utilizzabili in fucina. Non ci volle molto tempo per adattare le sue proprieta' uniche ad armi e armature. L'acciaio forgiato a caldo incanala il calore in una sola direzione per proteggere chi lo indossa o chi lo impugna.

Acciaio Forgiato a Freddo

Tipo di oggetto in Acciaio Forgiato a Freddo	Modificatore al costo
Munizione	+15 mo per munizione
Arma	+600 mo
Armatura leggera	+1000 mo
Armatura media	+2500 mo
Armatura pesante	+3000 mo

Acciaio Vivente

Tipo di oggetto in Acciaio Vivente	Modificatore al costo
Munizione	+10 mo per munizione
Arma	+600 mo
Armatura leggera	+600 mo
Armatura media	+1000 mo
Armatura pesante	+1500 mo
Scudo	+100 mo
Altri oggetti	500 mo/kg

Adamantio

Tipo di oggetto in Adamantio	Modificatore al costo
Munizione	+60 mo per munizione
Arma	+1500 mo
Armatura leggera	+5000 mo
Armatura media	+10000 mo
Armatura pesante	+15000 mo
Scudo	+1000 mo
Altri oggetti	5000 mo/kg

Questo metallo durissimo si trova solo nei meteoriti e contribuisce alla qualità di un'arma o di un'armatura. Le armi in adamantio sono estremamente resistenti ed hanno Durezza 25

L'adamantio è tanto costoso che le armi e le armature fatte in questo materiale sono sempre perfette; il costo della qualità perfetta è incluso nei prezzi.

Quindi le armi e le munizioni in adamantio hanno Bonus di +1 ai Tiri per Colpire, e la penalità date dall'armatura (agilità e CM) viene diminuita di 1 rispetto ad una normale armatura del suo stesso tipo. Gli oggetti senza parti metalliche non possono essere costruiti con l'adamantio. Una freccia può essere in adamantio, ma un bastone ferrato no.

Argento Alchemico

Tipo di Oggetto in Argento Alchemico	Modificatore al costo
Munizione	+2 mo per munizione
Arma leggera	+20 mo
Arma media	+90 mo
Arma pesante	+180 mo
Scudo	+100 mo

Il processo di argentatura alchemica non può essere applicato alle armi non metalliche, e non funziona sui metalli speciali come l'adamantio, il ferro freddo e il mithral.

Ferro Freddo

Questo ferro viene estratto nelle profondità del sottosuolo ed è noto per la sua efficacia contro demoni e folletti. Viene forgiato ad una temperatura inferiore per conservare le sue delicate proprietà. Costruire armi fatte di ferro freddo costa il doppio rispetto alle loro normali controparti. Inoltre qualsiasi potenziamento magico costa 2.000 mo addizionali. Questo aumento viene applicato la prima volta che l'oggetto viene potenziato, non una volta per qualità aggiunta.

Gli oggetti senza parti di metallo non possono essere costruiti in ferro freddo. Una freccia potrebbe essere fatta di ferro freddo ma un randello no. Un'arma doppia che è fatta solo per metà di ferro freddo aumenta il suo costo del 50%.

Mithral

Tipo di Oggetto in Mithral	Modificatore al costo
Armatura leggera	+1000 mo
Armatura media	+4000 mo
Armatura pesante	+9000 mo
Scudo	+1000 mo
Altri oggetti	+1000 mo/kg

Il mithral è un metallo molto raro, luccicante, simile all'argento, più leggero del ferro ma altrettanto duro. Quando viene lavorato come l'acciaio, diventa un meraviglioso materiale con cui creare armature, e occasionalmente viene usato anche per altri oggetti. La maggior parte delle armature in mithral è più leggera di una categoria del normale, ed è più agevole per il movimento e le altre limitazioni. Le armature pesanti sono trattate come armature medie, e le armature medie sono trattate come leggere, ma le armature leggere restano leggere.

Questa diminuzione non si applica alla competenza necessaria per indossare l'armatura in questione (per indossare un'armatura pesante di mithral occorre avere CA 3, anche se questa viene considerata come media per altri fattori). Occorre essere competenti nel tipo di armatura appropriato, altrimenti si incorre nelle relative penalità come di norma.

Le probabilità di fallimento di una Essenza per armature e scudi in mithral diminuiscono di 5 punti e la penalità ad agilità diminuiscono di 3 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Le armi o le armature fatte di mithral vanno trattate come oggetti perfetti; il costo della qualità perfetta è già compreso nei prezzi riportati sopra.

Pelle di Drago

I fabbricanti di armature possono lavorare le pelli dei draghi per produrre armature o scudi di qualità perfetta. Un drago fornisce pelle sufficiente per una singola armatura di pelle perfetta per una creatura di una taglia più piccola del drago. Selezionando solo le scaglie e le parti di pelle migliori, un fabbricante di armature può produrre una corazza di bande perfetta per una creatura di due taglie più piccola, una mezza armatura per una creatura tre taglie più piccola e una corazza di piastre perfetta o un'armatura completa per una creatura di quattro taglie più piccola.

In ogni caso, c'è sempre pelle sufficiente per produrre uno scudo leggero o pesante perfetto in aggiunta all'armatura, purché il drago sia Grande o maggiore. e la pelle di drago proviene da un Drago che ha immunità ad un tipo di energia, anche l'armatura è immune a quel tipo di energia, sebbene non conferisca alcuna protezione a chi la indossa. Se allo scudo o all'armatura viene conferita in seguito la capacità di proteggere chi la indossa da un tipo di energia specifico, il costo di questo potenziamento viene ridotto del 25%.

Le armature di pelle di drago costano il doppio di un'armatura perfetta di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite (si raddoppino tutti i risultati di Artigianato).

Sfondare ed Entrare

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'arma o romperlo con la forza bruta.

Tabella: Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto

Taglia e Difesa degli Oggetti	Modificatore Difesa
Colossale	-8
Mastodontica	-6
Enorme	-4
Grande	-2
Media	+0
Piccola	+2
Minuscola	+4
Minuta	+6
Piccolissima	+8

Modificatore Difesa: Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da scrollarsi di dosso qualche danno ad ogni colpo. La Difesa di un oggetto è pari a 10 + il suo modificatore di Taglia (vedi Tabella: Colpire un Oggetto) + il suo modificatore di Agilità (caso mai ne avesse uno).

Se si usano 3 Azioni per prendere la mira, si colpisce automaticamente con un'arma da mischia e si ottiene bonus +1d6 al colpire con un'arma a distanza.

Durezza

Questi conteggio non vengono applicati ad Armature e Scudi che seguono le loro tabelle di resistenza e durezza.

Sostanza	Durezza	Punti Ferita
Vetro	1	1 ogni 2,5 cm di spessore
Carta o stoffa	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 ogni 2,5 cm di spessore
Cuoio o pelle	2	5 ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	15	15 ogni 2,5 cm di spessore
Ferro o acciaio	10	10 ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 ogni 2,5 cm di spessore
Adamantio	20	40 ogni 2,5 cm di spessore

Attacchi di Energia: Gli attacchi di energia (fuoco, elettricità..) infliggono metà danno alla maggior parte degli oggetti; dividere per 2 i danni prima di applicare la Durezza. Alcuni tipi di energia possono essere particolarmente efficaci contro certi oggetti, a discrezione del Narratore. Per esempio, il fuoco potrebbe infliggere danno pieno a pergamene, stoffa e altri oggetti che bruciano facilmente. Un attacco sonoro potrebbe causare danno pieno (massimo valore dei dadi) ad oggetti di vetro e cristallo o ceramiche.

Danni da Armi a Distanza: Gli oggetti subiscono la metà dei danni da un'arma a distanza (tranne che per le Macchine d'Assedio e simili). Dividere per 2 i danni prima di applicare la Durezza dell'oggetto.

Armi Inefficaci: Certe armi semplicemente non possono infliggere danni a certi oggetti. Per esempio, un'arma contundente non è in grado di tagliare una corda. Allo stesso modo è decisamente difficile abbattere una porta o un muro di pietra con la maggior parte delle armi da mischia, a meno che non siano specificamente ideate per farlo, come picconi e martelli.

Immunita': Gli oggetti inanimati sono immuni ai Danni Non Letali e ai Colpi Critici. Anche gli oggetti animati, se non considerati come delle creature, hanno queste immunità.

Armi, Armature e Scudi Magici: Ogni +1 di Bonus aggiunge anche 2 alla Durezza ad armi, armature e scudi, e +20 alla resistenza dell'oggetto.

Vulnerabilità a Certi Attacchi: Certi attacchi possono essere particolarmente efficaci contro alcuni oggetti. In questi casi gli attacchi infliggono danni raddoppiati e possono ignorare la Durezza dell'oggetto.

Oggetti Danneggiati: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale con la condizione Rotto fino a quando i Punti Ferita non arrivano a 0, e a quel punto è considerato distrutto. Gli oggetti danneggiati (ma non quelli distrutti) possono essere riparati con la Competenza Artigianato e alcune Essenze (vedi la condizione Rotto per maggiori dettagli).

Tiro Salvezza: Gli oggetti non magici incustoditi non effettuano mai Tiro Salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro Tiro Salvezza, e siano quindi sempre soggetti ad Essenze ed altri attacchi che ammettono un Tiro Salvezza per resistere o negare l'effetto.

Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tenga in mano, lo tocchi o lo indossi) ottiene un Tiro Salvezza proprio come se lo stesse effettuando il personaggio (cioè usando il suo bonus al Tiro Salvezza).

Gli Oggetti Magici hanno sempre Tiro Salvezza. Il bonus ai Tiri Salvezza su Tempra, Riflessi o Volontà di un Oggetti Magico sono pari a 2 + metà Livello dell'incantatore che li ha creati.

Gli Oggetti Magici custoditi effettuano i Tiri Salvezza come il loro possessore oppure usano i loro Tiri Salvezza, quali che siano i migliori.

Oggetto	Durezza	Punti Ferita	DC per Romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Porta di legno semplice	5	10	13
Cassa piccola	5	1	17
Porta di legno buona	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta di legno robusta	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

Oggetti animati: Gli oggetti animati contano come creature per determinarne la Difesa (non sono considerati oggetti inanimati).

Rompere Oggetti

Quando si tenta di rompere qualcosa con Potenza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Potenza (invece di un Tiro per Colpire e per il danno, come per Spezzare) per vedere se ci si riesce.

Poiché la Durezza non influisce sulla DC per rompere l'oggetto, questo valore dipende più dal modo in cui è costruito l'oggetto che non dal materiale. Vedi Tabella: DC per Rompere o forzare Oggetti per una lista delle DC più comuni relative al rompere gli oggetti.

Creature di Taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità di taglia sulla prova di Potenza per sfondare una porta:

Taglia	Modificatore per sfondare porta
Piccolissima	-16
Minuta	-12
Minuscola	-8
Piccola	-4
Normale	+0
Grande	+4
Enorme	+8
Mastodontica	+12
Colossale	+16

Un piede di porco o un ariete portatile aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta (+1d6)

Tabella: DC per Rompere o Forzare oggetti - Prova di Potenza

Cosa abbatti	DC
Abbattere una porta semplice	13
Abbattere una porta buona	15
Abbattere una porta robusta	18
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbattere una porta robusta	25
Forzare catene legate	26
Abbattere una porta di ferro	28

Ambiente

> La natura non è crudele, è solo spietatamente indifferente. Questa è una delle più dure lezioni che un essere umano debba imparare. (Richard Dawkins)

Dai deserti senza vita ai dungeon zeppi di trappole, l'ambiente aiuta a definire il mondo. Renderlo vivo, dinamico e ricco consente di creare un'esperienza di gioco emozionante e coinvolgente. Questo capitolo contiene le regole per aiutare il Narratore a definire il mondo di gioco, come dungeon, trappole, terreni e pericoli ambientali.

Regole Ambientali

I pericoli relativi a un tipo di terreno specifico sono descritti in Avventure nelle Terre Selvagge. I rischi ambientali comuni a più di un terreno sono invece descritti di seguito.

Visione e Luce

In un ambiente naturale l'illuminazione può assumere diverse gradazioni e queste gradazioni aiutano a capire fino a che distanza una creatura può vedere.

Le gradazione di luce possono essere:

- **Oscurita'**: buio pesto, può essere naturale o magico
- **Penombra**: la poca illuminazione permette di riconoscere le sagome
- **Luce**: una luce brillante, coprente, assolata.

Tabella delle fonti di luce

Oggetto	Luce Normale (raggio)	Luce estesa/Penombra	Durata
Candela	1 metro	-	1 ora
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora
Lanterna	6 metri	12 metri	6 ore/boccetta

In linea di massima una fonte di luce crea luce estesa in un raggio doppio rispetto alla luce normale.

Stare alla luce delle stelle con luna quasi piena è essere in penombra (+2 Difesa)

Una creatura con **Visione Normale** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce Normale. Vedere in luce estesa è penombra.

Una creatura con **Visione Crepuscolare** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce estesa, o indicato dalla razza se minore, oltre è oscurità.

Oscurita': è il buio più completo senza alcuna fonte di luce.

Per creature con visione normale l'oscurità è ciò che c'è oltre la Luce Estesa.

Il **personaggio cieco** ha -4 alla Consapevolezza visiva e tutti gli avversari sono invisibili.

Penombra: può essere una notte stellata oppure luce estesa.

Per una creatura con visione normale la penombra concede agli avversari un Copertura parziale, ovvero +2 alla Difesa.

Luce

Per una creatura con visione normale è come essere al centro del raggio di illuminazione, oppure sotto il sole.

Buio

Le torce e le lanterne possono essere spente all'improvviso da una folata di vento, le fonti di luce magiche possono essere dissolte o contrastate ed alcune trappole magiche possono creare aree di buio impenetrabile.

In certi casi, alcuni personaggi o mostri potrebbero essere in grado di vedere mentre gli altri sono Accecati. Ai fini delle regole che seguono, una creatura Accecata è semplicemente una creatura che non è in grado di vedere nelle tenebre circostanti.

Accecato

Le creature Accecate perdono la loro capacità di infliggere danni extra causati ad esempio dall'Abilità di pugnalare alle spalle.

Le creature accecate devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 10 per muoversi più velocemente della loro velocità dimezzata. Se la prova fallisce cadono a terra prone. Le creature accecate non possono correre o caricare.

Tutti gli avversari di una creatura accecata sono invisibili nei suoi confronti ovvero hanno un +8 alla Difesa.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza a difficoltà 20 (oppure 15+Criminalità dell'avversario se questo non vuole farsi trovare) per individuare la creatura purché questa sia entro area di mischia dal personaggio.

Se la prova riesce è possibile tentare l'attacco a -1d6 Tiro per colpire, la creatura gode sono di un +4 alla Difesa, tranne l'attacco avviene con Essenze/attacco ad area.

Una creatura Accecata subisce penalità -4 alle prove di Consapevolezza e alla maggior parte delle prove basate su Potenza e Agilità e fallisce automaticamente qualsiasi check di Competenze dipendenti dalla vista.

Inoltre, una creatura accecata dal buio non può usare Essenze che prevedano l'uso dello sguardo ed è immune alle Essenze che prevedono lo sguardo.

Se una creatura Accecata viene colpita da un nemico non visto, riesce a individuare la posizione attuale della creatura che lo ha colpito (finché la creatura non si muove, naturalmente). L'unica eccezione avviene se la creatura usa un attacco a distanza (nel qual caso il personaggio Accecato sa la direzione generica del nemico, ma non la sua posizione precisa).

Se viene quindi colpito in mischia si considera come se la prova di Consapevolezza per determinare l'avversario sia riuscito (-1d6 al Tiro per Colpire, +4 Difesa)

Cadute

Le creature che cadono subiscono 1d6 danno per cadute da altezze di 3 metri, più 1d6 ogni 3 metri oltre i 3. Dividi l'altezza in metri per 3, arrotonda per difetto, il numero che risulta sono i d6 di danno subiti. Es 16 metri di caduta sono 16/3=5d6 di danno. I danni da caduta non possono superare i 20d6 di danno (anche se la caduta è da kilometri di altezza).

Le creature che subiscono danni letali da una caduta, atterrano in posizione prona.

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di dimezzare il danno quando cade da meno di 20 metri.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni in Danni Non Letali. Questa riduzione è cumulativa con la diminuzione del danno per l'uso della competenza Acrobatica.

Un personaggio non può utilizzare Essenze magiche mentre cade, a meno che la caduta non sia superiore a 150 metri o l'Essenza magica sia rapida. Utilizzare un'Essenza magica mentre si cade richiede una prova di Concentrazione con DC pari a 20.

Cadere in Acqua

Le cadute in acqua sono gestite in modo leggermente diverso. Fino a quando l'acqua ha una profondità di almeno di 3 metri ed il tuffo è da una altezza entro 12 metri non si subiscono danni.

Si subiscono 2d6 di danni da una caduta oltre i 15 metri e 5d6 per cadute oltre i 15 metri.

I personaggi che si tuffano volontariamente in acqua non subiscono danni se superano una prova di Acrobatica o di Nuotare (Resistenza) con DC 15 se l'acqua è profonda almeno 6 metri. La DC della prova aumenta di 5 ogni 5 metri oltre i 15.

Effetti dell'Acido

Gli acidi corrosivi infliggono 1d6 danni per round di esposizione, tranne nel caso di totale immersione (come in una vasca d'acido), che infligge 10d6 danni per round. Un attacco con l'acido, come quello di una boccetta lanciata o la saliva/soffio di un mostro, deve essere considerato come un round di esposizione.

I vapori prodotti dalla maggior parte degli acidi sono equivalenti a veleni inalati. Coloro che si avvicinano molto ad un grosso ammasso di acido devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 13 o subiranno 1 danno alla Potenza a round. Questo veleno non ha frequenza, pertanto una creatura è salva se si allontana dall'acido.

Le creature immuni alle proprietà caustiche dell'acido potrebbero comunque annegare se vi vengono totalmente immerse (vedi Annegamento).

Effetti del Fumo

Un personaggio costretto a respirare del fumo denso deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni round (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure passa il round a tossire e soffocare. Un personaggio che continua a soffocare per 2 round consecutivi subisce 1d6 Danni Non Letali. Il fumo oscura la vista, fornendo Copertura (+2 Difesa) ai personaggi che si trovano al suo interno.

Fame e Sete

I personaggi potrebbero trovarsi senz'acqua o cibo e privi dei mezzi per procurarsene. Nei climi normali, i personaggi di taglia Media hanno bisogno di almeno 2 litri di liquidi e 0.5 kg di cibo decente al giorno per evitare la fame. (I personaggi di taglia Piccola necessitano della meta'). Nei climi molto caldi, i personaggi possono aver bisogno di due o tre volte quella quantità d'acqua per evitare la disidratazione.

Oggetti Cadenti

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori a distanze di mischia, allo stesso modo subiscono danni se vengono colpiti da oggetti cadenti.

Gli oggetti che cadono addosso ai personaggi infliggono danni a seconda del loro peso e della distanza da cui sono caduti.

La **Tabella: Danno da Oggetti Cadenti** determina la quantità di danni inflitti da un oggetto in base alla sua taglia. Si presume che l'oggetto sia fattodi un materiale denso e pesante, come la pietra. Gli oggetti fatti di materiali più leggeri potrebbero infliggere la metà o meno del danno indicato, a discrezione del Narratore. Per esempio un masso Enorme che colpisce un personaggio infligge 6d6 danni, mentre un carro di legno potrebbe infliggerne solo 3d6.

Inoltre, se l'oggetto cade da una distanza inferiore ai 3 metri, infligge la metà dei danni indicati. Se un oggetto cade da una distanza superiore ai 20 metri, infligge danni raddoppiati. L'oggetto che cade subisce la stessa quantità di danni che infligge.

Tabella: Danno da Oggetti Cadenti

Taglia dell'Oggetto	Danno
Minuscola o Più Piccola	1d6
Piccola	2d6
Media	3d6
Grande	4d6
Enorme	6d6
Mastodontica	8d6
Colossale	10d6

Lasciar cadere addosso ad una creatura un oggetto richiede un attacco di contatto a distanza (Difesa a tocco contro attacco basato su Agilità). Questi attacchi hanno di solito una gittata di 3 metri. Se un oggetto cade su una creatura (invece di venire lanciato), quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per dimezzare il danno se è consapevole dell'oggetto che sta cadendo. Gli oggetti cadenti che sono parte di una trappola usano le regole relative alle trappole invece che quelle qui descritte.

Pericoli dell'Acqua

Qualsiasi personaggio può attraversare acque relativamente calme che non abbiano una profondità maggiore alla sua altezza, senza bisogno di prove. Allo stesso modo, Nuotare (Resistenza) in acque calme richiede una prova di Resistenza con DC 10. I nuotatori addestrati possono prendere 10. Si ricordi che l'armatura o l'equipaggiamento pesante rendono qualsiasi tentativo di nuotare più difficile

D'altra parte, le acque rapide sono molto più pericolose.

Con una prova riuscita di Resistenza o una prova di Potenza con DC 15, i personaggi non rischiano di finire sott'acqua. Se falliscono, subiscono 1d3 Danni Non Letali per round (1d6 danni letali se le acque scorrono sopra rocce e avvallamenti).

L'acqua molto profonda non è solo nera come la pece, rendendo molto pericolosa la navigazione, ma infligge danni ancora peggiori a causa della pressione dell'acqua nell'ordine di 1d6 danni al minuto ogni 30 metri che separano il personaggio dalla superficie. Un Tiro Salvezza su Tempra superato con successo (DC 15, +1 per ogni prova precedente) indica che il personaggio immerso non subisce danni in quel minuto. L'acqua molto fredda infligge 1d6 Danni Non Letali per minuto di esposizione a causa dell'ipotermia.

Annegamento

Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 8 volte il suo punteggio di Potenza, con un minimo di 6 round. Se il personaggio compie almeno 2 Azioni, la durata restante per cui può trattenere il fiato è ridotta di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare una prova di Potenza con DC 10 ad ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Si può annegare in sostanze diverse dall'acqua, come la sabbia, le sabbie mobili, la polvere molto fine o un silos pieno di farro o semplicemente trattenendo il respiro.

Pericoli del Caldo

Una creatura sottoposta a temperature molto elevate (sopra i 40° C) deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni ora (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 Danni Non Letali. Se indossa abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subisce penalità -4 a questi Tiri Salvezza. Un personaggio con la competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiri Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'Abilita'). I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all'ora).

In situazioni di caldo estremo (sopra i 40° C), un personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra ogni 10 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità -4 a questi Tiri Salvezza. Un personaggio con la competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro

Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni ogni 10 minuti).

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa dell'esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di calore ed è Affaticato. Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai Danni Non Letali subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell'aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni letali. Respirare l'aria con queste temperature infligge 1d6 danni da fuoco al minuto (senza Tiro Salvezza). Inoltre, il personaggio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni 5 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 Danni Non Letali. Coloro che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità -4 a questi Tiro Salvezza.

L'acqua bollente infligge 1d6 danni da scottatura, a meno che il personaggio non vi venga completamente immerso, nel qual caso subirebbe 10d6 danni per round di esposizione.

Prendere Fuoco

I personaggi esposti ad olio bollente, fuochi da campo, e fuochi magici non istantanei possono vedere i loro abiti, capelli o equipaggiamento prendere fuoco. Le Essenze magiche con durata istantanea non sono in grado di appiccare il fuoco, in quanto il calore e la fiammata appaiono e scompaiono in un attimo.

I personaggi che rischiano di prendere fuoco possono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per evitare questo destino. Se i vestiti o i capelli di un personaggio prendono fuoco, egli subisce immediatamente 1d6 danni. Per ogni round successivo il personaggio in fiamme deve effettuare un altro Tiro Salvezza su Riflessi. Il fallimento indica che subisce altri 1d6 danni in quel round. Il successo indica che il fuoco si è estinto (ovvero, una volta che supera il Tiro Salvezza, non sta più andando a fuoco).

Un personaggio che va a fuoco può estinguere automaticamente le fiamme saltando dentro a dell'acqua sufficiente a spegnerle. Se non ci sono grosse quantità d'acqua a disposizione, rotolarsi sul terreno o smorzare la fiamma con mantelli o simili può concedere al personaggio un altro Tiro Salvezza con bonus +4.

Coloro che sono talmente sfortunati dal vedere il loro Equipaggiamento o vestiti prendere fuoco devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi (DC 15) per ogni oggetto. Gli oggetti infiammabili che falliscono il tiro, subiscono la stessa quantità di danni del personaggio.

Effetti della Lava

La lava o il magma infliggono 2d6 danni per round di esposizione, tranne in caso di totale immersione (come quando un personaggio cade nel cratere di un vulcano attivo), che infligge 20d6 danni per round (più eventuali danni da caduta).

I danni provocati dal magma continuano per 1d3 round dopo il termine dell'esposizione, ma questi danni addizionali sono solo la metà di quelli inflitti durante l'effettivo contatto (cioe', 1d6 o 10d6 per round). Un'Immunità o una Resistenza al fuoco servono anche come resistenza o resistenza alla lava o al magma. Tuttavia, le creature Immuni o Resistenti al Fuoco potrebbero annegare se immerse nella lava (vedi Annegamento).

Pericoli del Freddo

I personaggi non ben vestiti in climi freddi (sotto i 5° C) devono superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni ora (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subiscono 1d6 Danni Non Letali. Un personaggio con la Competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi.

In condizioni di freddo estremo o di esposizione sotto i -17° C, un personaggio scoperto deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra ogni 10 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente), subendo 1d6 Danni Letali per ogni Tiro Salvezza fallito. Un personaggio con la Competenza Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo Tiro Salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. I per-

sonaggi che indossano abiti invernali hanno bisogno di effettuare la prova per il freddo e l'esposizione solo una volta all'ora.

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa del freddo o dell'esposizione, è soggetto ai geloni o all'ipotermia (considerarlo come Affaticato). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai Danni Non Letali subiti a causa del freddo e dell'esposizione.

Le condizioni di freddo intollerabile o di esposizione (sotto i -28° C) infliggono ai personaggi 1d6 danni letali per minuto (senza alcun Tiro Salvezza) se non specificatamente protetti.

Effetti del Ghiaccio

I personaggi che camminano sul ghiaccio è come se fossero su terreno difficile. Il movimento è dimezzato, eventuali prove di Acrobatica hanno un aumento di difficoltà +5. I personaggi che sono per lungo tempo a contatto con il ghiaccio potrebbero subire dei danni da freddo estremo.

Soffocamento Lento

Un personaggio di taglia Media può respirare tranquillamente per circa 6 ore in una camera sigillata che misura 3 metri di lato. Dopo questo tempo, subisce 1d6 Danni Non Letali ogni 15 minuti. Ogni ulteriore personaggio di taglia Media oppure ogni fuoco significativo (una torcia, per esempio) riducono proporzionalmente la durata dell'aria respirabile. Una volta privi di sensi per l'accumulo di Danni Non Letali, i personaggi iniziano a subire Danni Letali allo stesso ritmo. I personaggi di taglia Piccola consumano metà dell'aria dei personaggi di taglia Media.

Tempo Atmosferico - Meteo

A volte il tempo atmosferico può giocare un ruolo importante nel corso di un'avventura. La Tabella: Tempo Atmosferico Casuale è una tabella generica che può essere utilizzata per stabilire le condizioni atmosferiche locali. I termini della tabella sono definiti qui di seguito:

Tabella: Tempo Atmosferico Casuale

d%	Tempo Atmosferico	Clima Freddo	Clima Temperato *	Deserto
01-70	Normale	Freddo, calmo	Normale per la stagione **	Torrido,calmo
71-80	Anormale	Ondata di Caldo (01-30)		
		Ondata di Freddo (31-100)	Ondata di Caldo (01-50)	
			Ondata di Freddo (51-100)	Torrido,ventilato
81-90	Inclemente	Precipitazioni (neve)	Precipitazioni	
			(normali per la stagione)	Torrido, ventilato
91-99	Tempesta	Tempesta di neve	Tempesta di fulmini tempesta di neve	Tempesta di polvere
100	Tempesta violenta	Tormenta	Bufera,tormenta uragano,tornado	Acquazzone

* Temperato comprende foreste, colline, paludi, montagne, pianure e zone marine calde.

** L'inverno è freddo, l'estate è calda, l'autunno e la primavera sono moderati. Le paludi sono sempre leggermente più calde d'inverno.

Acquazzone: Considerarlo come pioggia (vedi Precipitazioni sotto), ma offre copertura come la nebbia. Può provocare inondazioni e dura di solito 2d4 ore.

Caldo: La temperatura è tra 15° e 30° C di giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Calmo: Vento leggero (tra 0 e 15 km/h).

Freddo: Temperatura tra -17° e 5° C durante il giorno, e tra 6 a 11 gradi in meno di notte.

Moderato: Temperatura tra i 5° e i 15° C durante il giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ondata Caldo: Fa aumentare la temperatura di 6° C.

Ondata Freddo: Abbassa la temperatura di 6° C.

Precipitazioni: Tirare un d100 per determinare se la precipitazione è nebbia (01-30), pioggia/neve (31-90), o nevischio/ grandine (91-00). La neve e il nevischio si verificano solo quando la temperatura è di 0° C o inferiore. La maggior parte delle precipitazioni dura 2d4 ore. La grandine, invece, dura solo 1d20 minuti ma di solito è accompagnata da 1d4 ore di pioggia.

Tempesta (di Fulmini/di Neve/di Polvere): Il vento è molto forte (da 45 a 75 km/h) e la visibilità è ridotta di tre quarti. Le tempeste durano 2d4-1 ore. Vedi Tempeste, sotto, per ulteriori dettagli.

Tempesta (Bufera/Tormenta/Uragano/Tornado): La velocità del vento è superiore ai 75 km/h (vedi Tabella: Effetti del Vento). Inoltre, le tormente sono accompagnate da pesanti nevicate (1d3 × 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni. Le bufere durano 1d6 ore, le tormente 1d3 giorni. Gli uragani possono durare fino a una settimana, ma l'impatto maggiore per i personaggi avverrà in un periodo di tempo tra le 24 e le 48 ore, mentre il centro della tempesta si sposta nella loro zona. I tornado durano molto poco (1d6 × 10 minuti), e di solito si formano come parte di una tempesta di fulmini.

Torrido: Temperatura tra i 30° e i 43° C durante il giorno e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ventilato: La velocità del vento va da moderata a forte (da 15 a 45 km/h); vedi Tabella: Effetti del Vento.

Pioggia, Neve, Nevischio e Grandine

La brutta stagione frequentemente rallenta o blocca i trasporti via terra e rende praticamente impossibile la navigazione. acquazzoni torrenziali e bufere oscurano la visuale tanto quanto lo farebbe una nebbia densa.

La maggior parte delle precipitazioni si manifesta come pioggia, ma nei climi freddi possono manifestarsi anche come neve, nevischio o grandine. Le precipitazioni di qualsiasi tipo, seguite da un calo della temperatura da sopra a sotto gli 0° C possono produrre ghiaccio.

Pioggia

La pioggia dimezza la visibilità, e impone penalità -4 alle prove di Consapevolezza. Ha lo stesso effetto di un vento molto forte sulle fiamme, sugli attacchi con armi a distanza e sulle prove di Consapevolezza come vento molto forte.

Neve

Mentre cade, la neve ha gli stessi effetti della pioggia su visibilità, attacchi con armi a distanza e prove di Consapevolezza ed il movimento costa 1 azione in più. Una nevicata della durata di un giorno lascia al suolo 1d6 × 2.5 centimetri di neve.

Neve Fitta

Una fitta nevicata ha gli stessi effetti di una nevicata normale, ma oscura la visibilità come la nebbia (vedi Nebbia). Un giorno di neve fitta lascia sul terreno 1d4 x 30 centimetri di neve ed entrare in zona di mischia così alta costa 2 azioni di movimento. Una fitta nevicata accompagnata da venti forti o molto forti può dare origine a cumuli di neve profondi 1d4 x 1,5 metri, specialmente sopra e intorno ad oggetti abbastanza grandi da deflettere il vento (una capanna o una grande tenda, per esempio). c'è una probabilità del 10% che una nevicata fitta sia accompagnata da fulmini (vedi Tempesta di Fulmini). La neve ha gli stessi effetti del vento moderato sulle fiamme. La neve rende il terreno difficile.

Nevischio

Si tratta fondamentalmente di pioggia congelata, che ha gli stessi effetti della pioggia quando cade (eccetto che la probabilità di estinguere fiamme protette è del 75%) e quelli della neve una volta depositatasi.

Grandine

La grandine non riduce la visibilità, ma il suono della grandine che cade rende più difficili le prove di Consapevolezza basate sull'udito (penalità -4). A volte (probabilità del 5%) la grandine può essere talmente grossa da infliggere 1 danno letale (per tempesta) a qualsiasi cosa si trovi all'aperto. Una volta depositata, la grandine ha lo stesso effetto della neve sul movimento.

Tempeste

Gli effetti combinati delle precipitazioni (o della polvere) e del vento, che accompagnano tutte le tempeste, riducono la visibilità di tre quarti, imponendo penalità -8 a tutte le prove di Consapevolezza. Le tempeste rendono impossibili gli attacchi con le armi a distanza, tranne che con le armi da assedio, che subiscono penalità -4 i Tiri per Colpire. Estinguono automaticamente le candele, le torce o simili fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, vengono agitate violentemente e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Vedi Tabella: Effetti del Vento per le possibili conseguenze sulle creature sorprese all'esterno senza ripari.

Le tempeste sono di tre tipi.

Tempesta di Polvere (CR 3)

queste tempeste desertiche si differenziano dalle altre tempeste in quanto non hanno precipitazioni. Al contrario, le tempeste di polvere trasportano granelli di sabbia che oscurano la vista, soffocano le fiamme non protette e possono addirittura spegnere quelle protette (probabilità del 50%). Molte tempeste di polvere sono accompagnate da venti molto forti e si lasciano alle spalle un deposito di 1d6 × 2.5 centimetri di sabbia. Esiste anche una probabilità del 10% di incontrare grandi tempeste di polvere con bufere di vento (vedi Tabella: Effetti del Vento). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni non letali per round a chiunque venga sorpreso all'aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi Annegamento, eccetto che un personaggio con una sciarpa o simile protezione sulla bocca e il naso, non inizia a soffocare se non dopo un numero di round pari 10 × il suo punteggio di Potenza). Le grandi tempeste di polvere si depositano alle spalle (2d3-1) x 30 centimetri di sabbia.

Tempesta di Neve

oltre ai venti e alle precipitazioni comuni alle altre tempeste, le tempeste di neve depositano 1d6 × 2.5 centimetri di neve sul terreno.

Tempesta di Fulmini

oltre ai venti e alle precipitazioni (di solito pioggia, ma a volte anche grandine), le tempeste di fulmini sono accompagnate da scariche elettriche che rappresentano un pericolo per i personaggi che si trovano all'aperto senza riparo (specialmente se indossano armature metalliche). Come regola generale, si può considerare un fulmine al minuto per un periodo di un'ora nel cuore della tempesta. Ogni fulmine infligge danni da elettricità tra 4d8 e 10d8. Una tempesta di fulmini su dieci viene accompagnata da un tornado.

Tempeste Violente

Venti molto forti e precipitazioni torrenziali riducono la visibilità a zero, e rendono impossibile effettuare prove di Consapevolezza e compiere attacchi con armi a distanza. Le fiamme non protette vengono automaticamente spente, e c'è una probabilità del 75% che ciò si verifichi anche per quelle protette. Le creature sorprese in queste zone devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o devono affrontare effetti a seconda della propria taglia (vedi Tabella: Effetti del Vento). Le tempeste violente sono suddivise nei seguenti quattro tipi.

Bufera: Sebbene abbiano poche o nessuna precipitazione, le bufere possono provocare danni ingenti a causa della Potenza del vento.

Tormenta: La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 × 30 cm) e freddo intenso rende le tormente letali per chiunque non vi sia preparato.

Uragano: Oltre ai venti molto forti e alla pioggia intensa, gli uragani sono seguiti da inondazioni. Molte attività in un'avventura sono impossibili in queste condizioni.

Tornado: Oltre ai venti molto forti, i tornado possono ferire gravemente ed uccidere quelli che vengono catturati al suo interno.

Nebbia

Sia nella forma di una nube a bassa altitudine che di una foschia che sale dal terreno, la nebbia ostacola la visuale oltre la distanza di mischia. Le creature più lontane di mischia godono di Copertura leggera (+2 Difesa).

La nebbia rende il terreno difficile.

Venti

I venti possono creare turbini di sabbia o polvere, alimentare grossi incendi, rovesciare piccole imbarcazioni e disperdere gas o vapori. Se sono forti a sufficienza possono addirittura buttare a terra i personaggi (vedi Tabella: Effetti del Vento), interferire con gli attacchi a distanza, o imporre penalità ad alcune Prove di Competenze.

Tabella: Effetti del Vento Potenza del Vento

Potenza del Vento	Velocità del Vento	Attacchi a Distanza
Leggero	0-15km	
Moderato	16,5-30 km/h	
Forte	31.5-45	-2
Molto forte	45.5-75km/h	-4
Bufera	76.5-111km/h	impossibile
Uragano	12-261km/h	impossibile
Tornado	262-450km/h	impossibile

Vento Leggero

Una brezza gentile, che non ha effetti pratici sul gioco.

Vento Moderato

Un vento sostenuto, che ha una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi piccola fiamma non protetta, come quella di una candela.

Vento forte: Folate che spengono automaticamente le fiamme non protette (candele, torce e simili). Queste folate impongono penalità -2 ai tiri per colpire a distanza ed alle prove di Consapevolezza.

Vento Molto Forte

Oltre a spegnere automaticamente le fiamme non protette, i venti di questa intensità agitano violentemente le fiamme protette (come quelle di una lanterna) e hanno una probabilità del 50% di estinguerle. Gli attacchi con le armi a distanza e le prove di Consapevolezza subiscono penalità -4. Questa è la stessa velocità del vento prodotta da un Essenza di Creazione Aria a livello 5.

Bufera

Abbastanza forti da abbattere i rami o addirittura interi alberi, le bufere estinguono automaticamente le fiamme non protette e hanno una probabilità del 75% di estinguere quelle protette, come quelle delle lanterne. Gli attacchi con le armi a distanza sono impossibili, e anche le armi da assedio subiscono penalità -4 ai Tiri per Colpire. Le prove di Consapevolezza basate sull'udito subiscono penalità -8 per l'ululare del vento.

Uragano

Estingue tutte le fiamme. Gli attacchi a distanza sono impossibili (eccetto con le armi da assedio che subiscono penalità -8 ai tiri per colpire). Anche le prove di Consapevolezza basate sull'udito sono impossibili e tutto ciò che i personaggi possono udire è l'ululare del vento. Gli uragani spesso sono in grado di abbattere gli alberi.

Tornado (CR 10)

Estingue tutte le fiamme. Tutti gli attacchi a distanza sono impossibili (compresi quelli con le armi da assedio), così come le prove di Consapevolezza basate sull'udito. Invece di essere portati via (vedi Tabella: Effetti del Vento), i personaggi che si trovano nelle immediate vicinanze di un tornado e che falliscono un Tiro Salvezza su Tempra vengono risucchiati dentro il tornado.

Coloro che entrano in contatto con la nube conica vengono sollevati da terra e sbatacchiati per 1d10 round, subendo 6d6 danni per round, prima di venirne espulsi violentemente (con l'applicazione dei danni da caduta).

Sebbene la velocità rotatoria di un tornado possa raggiungere i 450 km/h, il cono stesso si muove in avanti ad una media di 45 km/h (circa 75 metri per ogni round). Un tornado è in grado di sradicare alberi, distruggere edifici e provocare altre forme di simile devastazione.

Avventure in Acqua

> Guardò il mare e capì fino a che punto era solo, adesso. (Il vecchio e il mare, Ernest Hemingway)

L'acqua permette alle società di esistere, ma può anche distruggerle. La vita non potrebbe esistere senza di essa. Il commercio ed il viaggio sono agevolati dalla sua presenza. Eppure, l'acqua può anche uccidere, sia annegando le persone, sia generando alluvioni e tsunami su larga scala. La vita terrestre è dipendente dall'acqua ma allo stesso tempo la teme.

Avventure Acquatiche

Un'avventura acquatica può aver luogo ovunque l'acqua rappresenti l'elemento principale del territorio: come paludi, fiumi, laghi, stagni, oceani, il Piano dell'Acqua e simili. Le avventure Acquatiche, comunque, non richiedono che i personaggi abbiano la capacità di respirare sott'acqua; l'introduzione di sfide Acquatiche per avventurieri di basso livello apportano ad un'avventura un bel pò di tensione e sensazione di pericolo.

Adattarsi agli Ambienti Acquatici

Le regole per il combattimento sott'acqua si applicano alle creature che non sono native di questo pericoloso ambiente, come la maggior parte dei PG. Per avventure Acquatiche prolungate ed esplorazioni particolarmente in profondità, i personaggi necessiteranno dell'uso della magia per proseguire le proprie avventure. Essenze di Alterazione per respirare Sott'Acqua è di ovvia utilità, mentre Essenze di Difesa per Resistere all'Energia può aiutare con la temperatura.

Il danno da pressione può essere totalmente evitato tramite effetti di Essenze di Movimento. Le Essenze di Trasformazione sono forse le più utili in acqua, purché la forma assunta sia di natura acquatica.

Adattamento Naturale: Qualsiasi creatura del Sottotipo Acquatico può respirare sott'acqua facilmente e non viene influenzata dalle temperature estreme riscontrabili nel proprio ambiente tipico. Le creature Acquatiche e quelle con la capacità di trattenere il respiro sono molto più resistenti al danno da pressione: non subiscono questo tipo di danno a meno che non vengano spostate istantaneamente da una profondità ad un'altra (in tal caso si adattano al cambio di pressione dopo aver superato con successo cinque Tiro Salvezza su Tempra contro gli effetti della pressione).

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 o il rollio.

Combattimento Rapido in Mare

Quando sono le navi a combattere, le cose cambiano un po'. 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 turno.

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'Essenza di Creazione 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 cio', 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, comunque, 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 Impreparata.

TS Base: Il modificatore dei Tiri Salvezza Base di una nave (Tempra, Riflessi e Volonta') 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. Una nave si considera sempre della larghezza di un quadretto.

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	Speronamento	Qualità	Equipaggio
Zattera	9	10	+0	4.5	0	1d6	1	1/4
Barca a Remi	9	20	+2	9	0	2d6+6	1	1/3
Battello	8	60	+4	9	1	2d6+6	2	4/15+100
Nave Lunga	6	75	+5	18	1	4d6+18	3	50/75+100
Barca a Vela	6	125	+6	18	2	3d6+12	3	20/50+120
Nave da Guerra	2	175	+7	18	3	3d6+12	4	60/80+160
Galea	2	200	+8	27	+4	6d6+24	4	200/250+200

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. I personaggi hanno accesso a 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. E quando i personaggi sono malconci 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 di 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 e', quasi per definizione, un luogo senza regole dove la sola legge è quella dellagiungla: 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 esterni malvagi.

La maggior parte degli umanoidi malvagi, tuttavia, solitamente gode della stessa protezione riservata a tutti gli altri cittadini. Appartenere a un allineamento malvagio 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 alle Essenze

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

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 Scrigno 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 1,5 metri e alte 6 metri. Un muro simile è piuttosto liscio ed è necessaria una prova di Scalare (Resistenza) con DC 30 per potervisi arrampicare. Le mura dispongono di piccoli merli su un lato per fornire un parapetto alle guardie in cima, e lo spazio per camminare sulle mura è a malapena sufficiente per una guardia.

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 le dimensioni di quelle di una città grande o piccola.

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 a 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 7,5 metri, lungo un muro spesso 1,5 metri) una semplice scala a pioli collegal'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 (Criminalita') DC 30). 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, in aggiunta ai soldati di turno o di leva 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 diservizio 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% delleguardie 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 di Difesa, il suo modificatore di Intelletto, 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, si tira 1d8 per determinare dove atterra. Il risultato indica la direzione in cui il colpo devia, dove 1 indica verso la catapulta stessa e i valori da 2 a 8 le

direzioni successive in senso orario attorno alla zona bersaglio. 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 Potenza 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 4,5 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 Potenza 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 –4 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 1,5 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 Potenza sempre crescente contro un bersaglio. Come unica azione del round, il personaggiopiù vicino alla punta dell'ariete effettua un CA per Colpire contro la Difesa della costruzione, applicando penalità –4 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 Potenza 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 agliassedianti 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 4,5 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 totale, quelle ai piani superiori godono di Copertura migliorata 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 (metri)	Operatori
Catapulta pesante	800	6d6	60	4
Catapulta leggera	5500	4d6	45	2
Ballista	500	3d8	36	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 4,5 ai 6 metri, mentre i vicoli vanno da una larghezza di 3 metri a una di soltanto 1,5 metri. Se il pavimento lastricato è in buone condizioni, è possibile muoversi normalmente, mentre le strade in brutte condizioni e gravemente rovinate vengono considerate equivalenti a detriti sparsi, e aumentano la DC delle prove di Acrobatica di 2.

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 7,5 metri, e consentono ai carri di passare l'uno di fianco all'altro, con marciapiedi di 1,5 metri 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.

è 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 0. Per entrare in contatto con la folla bisogna avere una distanza di mischia. La folla fornisce Copertura a chiunque riesca a entrarvi, consentendo unaprova di Furtività (Consapevolezza) e fornendo un bonus alla Difesa e ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Dirigere la Folla: è necessaria una prova di Diplomazia (Faccia Tosta) con DC 15 o di Intimidire (Faccia Tosta) con DC 20 per convincere una folla aspostarsi 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 (Faccia Tosta) 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.

Sopra e Sotto le Strade

Tetti: Per arrampicarsi su un tetto di solito è necessario scalare un muro (vedi la sezione Pareti), 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 1,5 metri, o alla stessa altezza. Si usano le indicazioni date per Acrobatica (il picco d'altezza in un salto in lungo è pari ad un quarto della distanza orizzontale) 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 generesono 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.

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 CR 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 4,5 metri per round (penalità azione movimento 1), ma quelle più calde sono rapide, e raggiungono i 12 metri per round (nessuna penalità azione movimento). La lava incanalata, come in un tubo lavico, è molto pericolosa, poiché si muove alla velocità di 36 metri per round (4 azioni di movimento a round) (un pericolo con CR 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 (CR 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 medio. 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 unoscudo) ottengono bonus +2 a questo tiro. A volte si formano bombe laviche molto grandi che infliggono 12d6 danni. Le bombe laviche normali hanno CR 2, quelle grandi CR 5.

Gas Venefici (CR 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 1d6 danni alla Potenza per round se inalati (Tempra DC 15 nega, la DC aumenta di 1 per ogni Tiro Salvezza precedente), e quelli visibili funzionano anche come Fumo Denso. Le nubi di gas venefici fluiscono 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 Piroplastiche (CR 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 (Resistenza) 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 di atti necromantici, uno dei disastri soprannaturali più terrificanti è la sollevazione di Non Morti: il morto che emerge dalla tomba per reclamare il vivo. 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 Intelletto, 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 Essenza di Protezione (+2 Difesa/+2 Tiri Salvezza). 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 possonomuoversi 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 forze 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.

AVVENTURE NEI DUNGEON

> Linux is user friendly. It's just very picky about who its friends are (anonimo) (Full Metal Jacket, Film, 1987)

> Il dungeon è inclinato. Le creature sono infuriate perché non riescono a giocare a biglie (Dungeon Keeper 2,Videogioco, 1999)

Di tutti i luoghi strani che un avventuriero può esplorare, nessuno è più letale di un dungeon. Questi labirinti, pieni di trappole mortali, mostri affamati etesori meravigliosi, provano ogni Abilità dei personaggi. Queste regole si possono applicare a qualsiasi tipo di dungeon, dal relitto di una nave ad un vasto complesso di grotte sotterranee.

Tipi di Dungeon

I quattro tipi base di dungeon sono definiti dal loro stato attuale. Molti dungeon sono varianti di questi tipi base o combinazioni di più tipi. Occasionalmente, antichi dungeon vengono usati ripetutamente da nuovi abitanti per scopi diversi.

Struttura in Rovina: Un tempo abitato, questo luogo è ora abbandonato (completamente o in parte) dai suoi creatori originari ed è occupato da altre creature. Molte creature sotterranee vanno alla ricerca di costruzioni sotterraneeabbandonate in cui stabilire le loro tane. Qualsiasi trappola che possa essere esistita è stata probabilmente già rimossa o attivata, ma è possibile trovare bestie erranti.

Struttura Occupata: Questo dungeon viene ancora utilizzato. Delle creature (di solito intelligenti) ancora lo abitano, anche se potrebbero non essere i creatori del dungeon. Una struttura occupata potrebbe essere una casa, una fortezza, un tempio, una miniera attiva, una prigione, un quartier generale.

Questo tipo di dungeon è meno probabile che abbia trappole o bestie erranti, e più probabilmentedispone di guardie organizzate, sia stazionarie che di pattuglia. Le trappole e le bestie erranti che si possono incontrare sono spesso sotto il controllo degli occupanti. Le strutture occupate dispongono di arredo adatto agli abitanti, così come decorazioni, riserve di cibo, e la possibilità per gli abitanti di muoversi.

Gli abitanti possono disporre anche di un sistema di comunicazione, e quasi sempre controllano almeno un accesso verso l'esterno.

Alcuni dungeon sono parzialmente occupati e parzialmente vuoti o in rovina. In questi casi, gli occupanti di solito non sono gli originari costruttori del luogo, ma bensì un gruppo di creature intelligenti che hanno stabilito la loro base, tana o fortificazione all'interno del dungeon abbandonato.

Riparo Sicuro: Quando qualcuno vuole proteggere una cosa, spesso la seppellisce sottoterra. Che l'oggetto che vuole proteggere sia un favoloso tesoro, un artefatto proibito o il cadavere di un uomo importante, questi oggetti di valore vengono posti all'interno di un dungeon e circondati da barriere, trappole e guardiani.

Il dungeon del tipo riparo sicuro è quello che avrà più trappole e meno bestie erranti. E' normalmente costruito in base alla funzionalità piuttosto che all'aspetto, anche se a volte viene decorato con statue e pareti dipinte, specie per le tombe di personaggi importanti.

A volte, pero', una sala del tesoro o una cripta vengono costruite in modo da ospitare guardiani viventi. Il problema con questa strategia è che occorre tenere in vita le creature tra un tentativo di intrusione e un altro. La magia è di solito la soluzione migliore per rifornire di cibo e acqua queste creature. I costruttori di tombe e sepolcri, di solito, pongono non morti e costrutti, che non hanno bisogno di sostentamento o di riposo, a protezione dei loro dungeon. Le trappole magiche possono attaccare gli intrusi convocando mostri nel dungeon che scompaiono quando terminano il loro compito.

Complesso di Caverne Naturali: Le caverne sotterranee offrono riparo a qualsiasi tipo di creatura delle profondità. Create naturalmente e collegate da un sistema di passaggi labirintici, queste caverne mancano di qualsiasi parvenza di ordine, logica o decorazioni. Senza alcuna potenza intelligente che

lo abbia costruito, questo tipo di dungeon è quello che ha minori probabilità di presentare trappole o porte.

Molteplici varietà di funghi vivono nelle caverne, a volte crescendo fino a formare enormi foreste di funghi e vesce, dove si aggirano predatori sotterranei si aggirano a caccia di chi si nutre di questi vegetali. Alcune varietà di funghi producono un bagliore fosforescente in grado di fornire al complesso di caverne naturali una propria limitata fonte di illuminazione. In altre zone, l'uso di Essenza di Creazione può garantire luce sufficiente per la crescita di piante verdi.

Spesso, un complesso di caverne naturali è collegato ad altri tipi di dungeon, essendo stato scoperto quando è stato costruito il dungeon artificiale. Un complesso di caverne può collegare due dungeon indipendenti, producendo a volte uno strano ambiente misto. Un complesso di caverne naturali unito a un altro dungeon, spesso, offre un percorso che le creature sotterranee possono usare per raggiungere un dungeon artificiale e popolarlo.

Terreno del Dungeon

Le regole seguenti riguardano i terreni di base che si possono trovare in un dungeon.

Pareti

A volte, pareti in mattoni (pietre accatastate una sopra l'altra solitamente, ma non sempre, tenute insieme con la calce) dividono i dungeon in corridoi e stanze. Le pareti dei dungeon possono anche essere scolpite nella nuda roccia, ottenendo così un aspetto scalpellato, oppure possono essere composte di pietra liscia e semplice come si trova nelle caverne naturali. Le pareti dei dungeon sono difficili da danneggiare o da sfondare, ma di solito sono facilmente scalabili.

Tabella: Pareti

Tipo di Parete	Spessore Tipico	DC per Sfondare	Durezza	Punti Ferita	DC per Scalare
Mattoni	30 cm	35	8	90	20
Mattoni superiori	30 cm	35	8	120	25
Mattoni rinforzati	30	45	8	180	20
Pietra Scolpita	90	50	8	540	25
Pietra grezza	150 cm	65	8	900	25
Ferro	7.5 cm	30	10	90	25
Carta	variabile	1	–	1	30
Legno	15 cm	20	5	60	21

Pareti in Mattoni: Il tipo più comune di parete per un dungeon, le pareti in mattoni di solito sono spesse almeno 30 centimetri. Spesso queste antiche pareti presentano fori e fessure, all'interno dei quali possono annidarsi fanghiglie e piccole creature, che aspettano lì le loro prede. Le pareti di mattone sono in grado di bloccare tutti i rumori, tranne quelli più forti. E' necessaria una prova di Scalare (Resistenza) con DC 20 per muoversi lungo una parete in mattoni.

Pareti in Mattoni di Qualità Superiore: A volte le pareti in mattoni sono costruite meglio (più lisce, con pietre meglio incastrate e meno danneggiate) e occasionalmente queste pareti di qualità superiore sono coperte da calcina o stucco. Queste pareti sono spesso abbellite da dipinti, bassorilievi o altre decorazioni. Le pareti in mattoni di qualità superiore non sono più difficili da danneggiare delle normali pareti in mattoni, ma sono più difficili da Scalare (Resistenza) (DC 25).

Pareti rinforzate Queste sono pareti in mattoni con sbarre di ferro su uno o entrambi i lati, o inserite all'interno della parete stessa per rinforzarla. La Durezza della parete rinforzata resta la stessa, ma i Punti Ferita vengono raddoppiati e la DC per la prova di Potenza per sfondarla viene incrementata di 10.

Pareti di Pietra Scolpita: Queste pareti generalmente si trovano in stanze o passaggi scavati nella nuda roccia. La ruvida superficie di una parete scolpita presenta minuscole sporgenze su cui possono crescere funghi e crepe all'interno delle quali possono vivere parassiti, pipistrelli o serpi sotterranee.

Quando una parete di questo tipo ha un "altro lato" (la parete separa due stanze in un dungeon), la parete è spessa almeno 90 centimetri; se fosse più sottile rischierebbe di far crollare tutto perché non

sarebbe in grado di sostenere il peso della volta di pietra. E' necessaria una prova di Scalare (Resistenza) con DC 25 per scalare una parete di pietra scolpita.

Pareti di Pietra Grezza: Queste superfici sono irregolari e raramente piatte. Sono lisce al tocco ma piene di minuscoli buchi, alcove nascoste e sporgenze a varie altezze. Di solito sono bagnate o perlomeno umide, in quanto le caverne naturali sono in genere il prodotto di infiltrazioni d'acqua. Quando una parete di questo tipo da un "altro lato", la parete è di solito spessa almeno 150 centimetri.

è necessaria una prova di Scalare con DC 15 per muoversi lungo una parete di pietra grezza.

Pareti di Ferro: Queste pareti sono poste all'interno dei dungeon intorno a luoghi importanti come le sale del tesoro.

Pareti di Carta: Le pareti di carta sono l'opposto di quelle di ferro, utilizzate come schermi per impedire la vista ma nulla più.

Pareti di Legno: Le pareti di legno si trovano spesso come recenti aggiunte a dungeon più antichi, utilizzate per creare recinti per animali, depositi, o anche solo per dividere in una serie di stanze più piccole una più grande.

Pareti Trattate Magicamente: Queste pareti sono più forti della media, con una Durezza maggiore, con più Punti Ferita e per sfondarle bisogna superare una DC maggiore. La magia può di solito raddoppiare la Durezza e i Punti Ferita della parete e aggiungere fino a +20 alla sua DC per sfondarla. Una parete trattata magicamente ottiene anche un Tiro Salvezza contro Essenze che potrebbero avere effetto su di essa, con il bonus al Tiro Salvezza pari a 2 + metà del livello dell'incantatore della magia che rinforza la parete. Creare una parete magica richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi e la spesa di 1.500 mo per ogni sezione di 3 per 3 metri.

Pareti con Feritoie: Le pareti con feritoie possono essere costruite con qualsiasi materiale resistente, ma sono di solito fatte in mattoni, pietra scolpita o legno. Permettono ai difensori di scagliare frecce o quadrelli da balestra contro gli intrusi restando dietro la relativa protezione di un muro. Gli arcieri dietro alle feritoie godono di una Copertura superiore che fornisce loro bonus +8 alla Difesa, bonus +4 ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Pavimenti

Così come per le pareti, esistono molti tipi di pavimenti per dungeon.

Lastricato: Come le pareti in mattoni, i pavimenti possono essere composti da pietre incastrate tra loro. Sono di solito piene di fessure e solitamente appena livellate. Fanghiglie e muffe crescono all'interno di queste fessure. In certi casi l'acqua scorre in piccoli scoli attraverso le pietre o forma pozze stagnanti. Il lastricato è il tipo di pavimento più comune nei dungeon.

Lastricato Irregolare: Col passare del tempo, alcuni pavimenti possono diventare talmente irregolari da richiedere una prova di Acrobatica con DC 10 per correre o Caricare sulla loro superficie. Coloro che falliscono la prova non possono muoversi durante quel round. Pavimenti così pericolosi dovrebbero essere in realtà l'eccezione e non la regola.

Pavimento di Pietra Scolpita: Ruvidi e irregolari, i pavimenti scolpiti nella pietra sono di solito coperti da pietre smosse, ghiaia, polvere e altri detriti. Una prova di Acrobatica con DC 10 è necessaria per correre o Caricare su un simile pavimento. Un fallimento significa che il personaggio può ancora agire, ma non può correre o Caricare in quel round.

Pietrisco Scarso: Piccoli e sparuti detriti sono presenti a terra. Un pavimento su cui sia presente del pietrisco scarso aggiunge 2 alla DC delle prove di Acrobatica.

Pietrisco Denso: Il terreno è ricoperto di detriti di tutte le dimensioni. Entrare in una zona di mischia ricoperto di pietrisco denso costa 2 azioni di movimento. Un pavimento cosparso di pietrisco denso aggiunge 5 alla DC delle prove di Acrobatica, e aggiunge 2 alla DC delle prove di Consapevolezza (Muoversi Silenziosamente)

Pavimento di Pietra Liscia: Pavimenti lisci, perfetti e a volte anche levigati si trovano solo nei dungeon creati da costruttori capaci e attenti.

Pavimento di Pietra Naturale: Il pavimento di una caverna naturale è irregolare quanto le pareti. E' difficile che queste caverne presentino ampie superfici piane; è più probabile che i loro pavimenti siano disposti su più livelli.

Alcune superfici adiacenti potrebbero variare in elevazione di appena 30 centimetri, cosicché lo spostamento da un punto all'altro non sia più difficile del salire un gradino di una scala, ma in certi punti il pavimento potrebbe scendere o salire di diverse decine di centimetri, obbligando il personaggio a una prova di Resistenza (Scalare) per spostarsi da una superficie a un'altra.

A meno che non ci sia un percorso scavato dal tempo o ben battuto il terreno è considerato difficile e quindi il movimento è dimezzato, la DC delle prove diAcrobatica è aumentata di 5. La Carica e la corsa in questi ambienti sono impossibili, tranne che sui percorsi in questione.

Scivoloso: Acqua, ghiaccio, melma o sangue possono rendere qualunque pavimento descritto in questa sezione più insidioso. I pavimenti scivolosi aumentano la DC delle prove di Acrobatica di 5.

Grata: Una grata spesso copre una fossa o una zona al di sotto del pavimento principale. Le grate sono di solito costruite in ferro, ma quelle più grosse potrebbero essere anche fatte di tronchi d'albero rinforzati. Molte grate hanno cardini che permettono l'accesso alla zona sottostante (queste grate possono essere chiuse a chiave come una porta), mentre altre sono fisse e create per non poter essere spostate. Una tipica grata di ferro spessa 2,5 centimetri ha 25 Punti Ferita, Durezza 10, e DC 27 per sfondarla o smuoverla.

Sporgenze: Le sporgenze permettono alle creature di camminare al di sopra di un'area sottostante. Spesso sono disposte intorno a fosse, lungo il corso di fiumi sotterranei, come balconate che circondano un'ampia stanza oppure forniscono una posizione dalla quale gli arcieri possono appostarsi per attaccare i nemici dall'alto.

Le sporgenze strette (di ampiezza inferiore a 30 centimetri) richiedono a coloro che vi si muovono sopra delle prove di Acrobatica. Un fallimento implica che il personaggio che si stava muovendo cade dalla sporgenza.

A volte le sporgenze hanno una ringhiera. In questi casi i personaggi ottengono Bonus +5 alle prove di Acrobatica per muoversi lungo la sporgenza. Un personaggio vicino alla ringhiera ha Bonus +2 alla propria prova contrapposta di Potenza per evitare di essere spinto giù dalla sporgenza.

Le sporgenze a volte possono anche essere delimitate da balaustre alte 60-90 centimetri. Simili muri forniscono Copertura da aggressori entro distanza 3 metri dall'altro lato del muro, ammesso che il bersaglio sia più vicino alla balaustra di chi attacca.

Pavimenti Trasparenti: I pavimenti trasparenti, fatti di vetro rinforzato o di materiali magici (o addirittura dall'Essenza di Creazione, Muro), permettono di osservare un ambiente pericoloso dall'alto. I pavimenti trasparenti sono di solito posti al di sopra di pozze di lava, arene, tane di mostri e stanze di tortura.Possono essere usati dai difensori per sorvegliare un'area.

Pavimenti Scorrevoli: Un pavimento scorrevole è un tipo di botola, creato per essere spostato e rivelare qualcosa che si trova al di sotto. In genere un pavimento scorrevole si muove tanto lentamente che chiunque vi si trovi sopra può evitare di cadere nell'apertura, purché abbia spazio per spostarsi. Se un pavimento di questo tipo scorre tanto velocemente che c'è la possibilità che un personaggio cada in quello che si trova sotto di esso (lance acuminate, una vasca con olio bollente, o una pozza infestata da squali) allora è una trappola.

Pavimenti Trappola: Questi pavimenti sono stati progettati per diventare di colpo pericolosi. Con l'applicazione della giusta quantità di peso o l'azionamento di una leva nelle vicinanze, spuntoni sbucano dal pavimento, fiammate o sbuffi di vapore partono da fori nascosti, o l'intero pavimento si muove. Questi strani pavimenti si trovano di solito dentro alle arene, progettati per rendere i combattimenti più appassionanti e letali. Questo tipo di pavimento è costruito nello stesso modo di una trappola.

Porte Le porte all'interno dei dungeon sono ben più che semplici entrate o uscite. Spesso possono essere dei veri e propri incontri. Le porte dei dungeon si presentano in tre tipi basilari: di legno, di pietra e di ferro.

Tabella: Porte

Tipo di porta	Spessore tipico (cm)	Durezza	Punti Ferita	DC per sfondare	
				Bloccata	Chiusa a chiave
Legno semplice	2.5	5	10	13	15
Legno buono	3.75	5	15	16	18
Legno robusto	5	5	20	23	25
Pietra	10	8	60	28	28
Ferro	5	10	60	28	28
Saracinesca di legno	7.5	5	30	25*	25*
Saracinesca di ferro	5	10	60	25*	25*
Serratura	-	15	30	-	-
Cardini	-	10	30	-	-

* DC per sollevare. Usate la voce appropriata di porta per sfondare.

Porte di Legno: Costruite con spesse assi inchiodate, a volte rinforzate con sbarre di ferro (poste anche per impedire le deformazioni prodotte dall'umidità dei dungeon), quelle di legno sono il tipo più comune di porta. Le porte di legno variano per durezza: possono essere semplici, buone o robuste. Le porte semplici (DC 15 per sfondarle) non sono progettate per tenere alla larga assalitori motivati.

Le porte di buona fattura (DC 18 per sfondarle), sebbene forti e resistenti, non sono comunque progettate per subire una grande quantità di danni. Le porte robuste (DC 25 per sfondarle) sono rivestite in ferro e sono delle barriere discretamente resistenti contro coloro che cerchino di oltrepassarle. Cardini di ferro sorreggono la porta, e di solito un anello circolare posto al centro serve ad aprirla.A volte, al posto di un anello, una porta dispone di una sbarra di ferro su uno o entrambi i lati che funziona come maniglia.

Nei dungeon abitati queste porte sono di solito ben tenute (non bloccate) e non chiuse a chiave, anche se le zone importanti probabilmente saranno chiuse a chiave.

Porte di Pietra: Costruite da blocchi di pietra solida, queste porte pesanti e poco maneggevoli sono spesso pensate in modo da ruotare su se stesse quando vengono aperte, anche se i nani e altri abili artigiani sono in grado di costruire cardini forti abbastanza da sostenere il peso di una porta di pietra.

Le porte segrete nascoste lungo una parete di pietra sono solitamente di pietra. Altrimenti, le porte di questo tipo sono studiate per diventare resistenti barriere che proteggono qualsiasi cosa si trovi al di là di esse. Di conseguenza si trovano spesso chiuse a chiave o sbarrate.

Porte di Ferro: Arrugginite ma resistenti, le porte di ferro in un dungeon sono dotate di cardini come quelle di legno. Queste porte sono le porte più resistenti del tipo non magico. Sono di solito chiuse a chiave o sbarrate.

Sfondare: Le porte dei dungeon possono essere chiuse a chiave, munite di trappole, rinforzate, sbarrate, sigillate magicamente o, a volte, semplicemente bloccate.

Tutti, ad eccezione dei personaggi più deboli, riusciranno a buttar giù una porta con un pesante attrezzo come un maglio, e numerosi Essenze ed oggetti magici possono offrire ai personaggi un modo facile per superare una porta chiusa.

DC 10 o inferiore: Una porta che chiunque può sfondare.

DC 11–15: Una porta che una persona forte dovrebbe sfondare con un solo tentativo, e che una persona di potenza media potrebbe avere qualche speranza di abbattere in un solo colpo.

DC 16–20: Una porta che praticamente chiunque potrebbe sfondare, avendo a disposizione il tempo necessario.

DC 21–25: Una porta che solo una persona forte o molto forte ha una speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.

DC 26 o superiore: Una porta che solo una persona dotata di una potenza eccezionale può avere una qualche speranza di sfondare.

Serrature: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse a chiave e così torna utile l'Abilità Disattivare Congegni. Le serrature sono di solito costruite sulle porte, sul bordo opposto ai cardini o dritte nel centro della porta. Le serrature costruite dentro le porte di solito controllano una sbarra di ferro che si estende dalla porta dentro il muro che la sostiene, o una sbarra di ferro o di legno massiccio scorrevole che si prolunga dietro tutta la porta.

Al contrario, i lucchetti non sono costruiti dentro la porta ma di solito scorrono tra due anelli, uno sulla porta e uno sul muro. Serrature più complesse, come quelle a combinazione o quelle ad enigma, sono di solito costruite dentro la porta stessa.

Siccome queste serrature senza chiave sono più grandi e complesse, di solito si trovano solo sulle porte resistenti (robuste porte di legno, di pietra o di ferro). La DC per scassinare una serratura con una prova di Disattivare Congegni (Criminalita') spesso ricade tra 20 e 30, anche se esistono serrature con DC maggiori o inferiori. Una porta può disporre di più di una serratura, ognuna delle quali da aprire separatamente.

Le serrature sono spesso dotate di trappole, di solito aghi avvelenati che scattano all'infuori per pungere le dita del ladro.

Spaccare una serratura

Una porta speciale potrebbe avere una serratura senza chiave, ma che richiede che venga indovinata la giusta combinazione delle leve vicine o vengano premuti nell'ordine corretto i simboli su un pannello per riuscire ad aprirla.

Porte Bloccate: I dungeon sono spesso luoghi umidi, e in alcuni casi le porte rimangono bloccate, in modo particolare se sono fatte di legno. Di solito si suppone che all'incirca il 10% delle porte di legno e il 5% delle altre porte siano bloccate. Questi valori possono essere raddoppiati (al 20% e 10% rispettivamente) nel caso di dungeon da tempo abbandonati o trascurati.

Porte Sbarrate: Quando un personaggio cerca di sfondare una porta sbarrata, è la qualità della sbarra che fa la differenza, non il materiale della porta in sé. Sfondare una porta chiusa da una sbarra di legno richiede una prova di Potenza con DC 25, e la DC sale a 30 nel caso di una sbarra metallica.

I personaggi possono attaccare la porta e distruggerla, lasciando la sbarra appesa nel passaggio sgombro.

Sigilli Magici: Essenze di Attacco messe su una porta possono rendere ostico l'attraversamento di una porta.

Una porta su cui è stato lanciato un blocco magico si considera chiusa anche se non ha fisicamente una serratura. E' necessario una Essenza che scassina o Distruggi magie oppure una prova riuscita di Potenza per oltrepassare una porta chiusa in questo modo.

Cardini: La maggior parte delle porte è dotata di cardini. Ovviamente le porte scorrevoli non lo sono (queste sono piuttosto dotate di solchi sul pavimento, che permettono loro di scorrere a lato con facilita').

Cardini Standard: Questi cardini sono di metallo e tengono unita la porta al suo sostegno o alla parete. Ricordarsi che la porta si apre verso il lato dove si trovano i cardini (quindi se i cardini sono dal lato dei PG, la porta si aprirà verso di loro; altrimenti si aprirà verso l'altra direzione).

Gli avventurieri possono rimuovere i cardini uno alla volta superando varie prove di Disattivare Congegni (Criminalita') (solo se, naturalmente, sono davanti al lato della porta su cui si trovano i cardini). Una simile azione ha una DC di 20, in quanto molti dei cardini sono arrugginiti o bloccati.

Spaccare un cardine è difficile. La maggior parte ha Durezza 10 e 30 Punti Ferita. La DC per spaccare un cardine è la stessa che serve per abbattere la porta

Cardini a Inserimento: Questi cardini sono molto più complessi e si trovano solo in zone di eccellente costruzione. Questi cardini sono costruiti dentro la parete e permettono alla porta di aprirsi in entrambe le direzioni. I personaggi non possono raggiungere i cardini per rimuoverli a meno che non sfondino il sostegno della porta o la parete. I cardini a inserimento si trovano di solito sulle porte di pietra, ma a volte si vedono anche su porte di legno o di ferro.

Perni: I perni non sono veri cardini, ma semplici pioli che si protendono dal lato superiore e inferiore della porta e si infilano dentro i buchi nel suo sostegno, permettendole di girare. I vantaggi dei perni è che non possono essere rimossi come i cardini e che sono facili da realizzare. Lo svantaggio è che siccome la porta gira sul suo centro di gravità (di solito nel mezzo), nulla più grosso di metà dell'ampiezza della porta vi può passare attraverso.

Le porte dotate di perni sono di solito di pietra e spesso anche abbastanza larghe per ovviare allo svantaggio. Un'altra soluzione è quella di piazzare il perno verso un'estremità e fare la porta più spessa da quella parte e più sottile dall'altra, in modo che si apra più o meno come una porta normale.

Le porte segrete all'interno di muri spesso ruotano, in quanto la mancanza di cardini rende più facile occultare la presenza della porta. I perni permettono anche a oggetti come una libreria di essere usati come porte segrete.

Porte Segrete: Camuffata da comune porzione di muro (o di pavimento o di soffitto), da libreria, da focolare, da fontana, una porta segreta porta ad un passaggio segreto oppure ad una stanza.

Qualcuno che stia esaminando la zona può trovare una porta segreta (se ne esiste una) con una prova riuscita di Consapevolezza (con DC 20 per una porta segreta comune e DC 30 per una porta molto ben nascosta).

Molte porte segrete richiedono un metodo speciale per essere aperte, come un bottone nascosto o una piastra a pressione. Le porte segrete possono aprirsi come porte comuni, girare su un perno, scorrere, sprofondare, sollevarsi o anche calare come un ponte levatoio.

Un costruttore potrebbe piazzare una porta segreta molto bassa vicino al pavimento oppure molto in alto su un muro, in modo da rendere più difficile sia il rinvenimento che l'utilizzo della porta.

Porte Magiche Incantata dal costruttore originario, una porta può apostrofare gli esploratori invitandoli a non proseguire. Potrebbe essere protetta dai danni, con una Durezza maggiore o un numero maggiore di Punti Ferita, oltre che un bonus al Tiro Salvezza migliorato contro Essenze di Distruzione ed effetti simili. Una porta magica potrebbe non condurre allo spazio che si trova dietro di essa, ma essere in realtà un portale verso un luogo molto distante o addirittura verso un altro piano di esistenza. Altre porte magiche potrebbero aver bisogno di una parola d'ordine o di chiavi speciali per aprirsi.

Saracinesche: Queste porte speciali sono fatte con aste di ferro o di spesso legno rinforzato che calano da un recesso nella parte superiore di un arco. A volte una saracinesca dispone di barre orizzontali a formare una griglia, altre volte no. Sollevate di solito con un argano o simile macchinario, le saracinesche possono esser fatte scendere in fretta, e le sbarre terminano in punte per scoraggiare chiunque dal passarci sotto (o dal tentare di attraversarle in corsa mentre calano). Una volta scesa, una saracinesca si chiude, a meno che non sia così grande che nessuna persona normale sarebbe in grado di sollevarla. In ogni caso, sollevare una tipica saracinesca richiede una prova di Potenza con DC 25.

Pareti, Porte ed azioni di Individuazione

Le pareti di pietra, di ferro e le porte di ferro sono generalmente sufficientemente spessi da bloccare la maggior parte delle Essenze di Rivelazione. Le pareti di legno, le porte di legno e di pietra in genere non sono sufficientemente spesse da fare altrettanto. Tuttavia, una porta segreta di pietra costruita in un muro e spessa come il muro stesso (almeno 30 centimetri) bloccherà la maggior parte di queste Azioni.

Scale Il metodo più tradizionale per collegare differenti livelli di un dungeon è attraverso le scale. Un personaggio può salire o scendere una scala come parte del suo movimento senza penalità ma non può correre. Aumentate la DC di qualsiasi prova di Acrobatica effettuate su una scala di 4. Alcune scale, particolarmente ripide, vengono trattate come terreno difficile.

Pericoli nei Dungeon

Nei dungeon e nelle caverne oltre ai mostri ci sono anche altri pericoli tra crolli, muffe, funghi e altro.

Crolli e Cedimenti (CR 8)

I crolli e i cedimenti nei tunnel sono estremamente pericolosi. Non solo gli esploratori di dungeon corrono il rischio di essere schiacciati da tonnellate di pietra, ma anche, qualora dovessero sopravvivere, di rimanere bloccati sotto un mucchio di detriti o di essere impossibilitati a raggiungere un'uscita.

Un crollo seppellisce chiunque si trovi nel mezzo della zona sepolta, e quindi i detriti che rotolano via infliggeranno danni a tutti coloro che si trovano nelle zone periferiche alla zona sepolta. Un tipico corridoio soggetto a un crollo potrebbe disporre di una zona sepolta con raggio 3 metri e una zona di scorrimento con raggio di mischia all'estremità di quella sepolta.

Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova di Conoscenze (ingegneria) con DC 20 o Artigianato (lavori in muratura) con DC 20. Da non dimenticare che le prove di Artigianato possono essere effettuate senza addestramento come prove di Intelligenza. Un Nano può effettuare questa prova semplicemente passando entro 3 metri di distanza da un soffitto pericolante.

Un soffitto pericolante può crollare sotto l'impatto di una grossa potenza. Un personaggio può provocare un crollo distruggendo la metà dei pilastri che reggono il soffitto.

I personaggi che si trovano nella zona sepolta subiscono 8d6 danni, o danni dimezzati se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. A quel punto sono sepolti. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. I personaggi che si trovano nella zona di scorrimento, sono anch'essi sepolti, se falliscono il Tiro Salvezza.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali per ogni minuto che rimangono sotto le macerie. Se un personaggio in queste condizioni cade privo di sensi, deve effettuare una prova di Potenza con DC 15. Se il personaggio fallisce la prova, inizia a subire 1d6 danni letali al minuto fino a quando non viene liberato o muore.

I personaggi che non sono stati sepolti possono estrarre i loro compagni da sotto le macerie. In 1 minuto, usando solo le mani, un personaggio può spostare una quantità di roccia e detriti pari a cinque volte il proprio limite di carico pesante. La quantità di roccia smossa che riempie un'area di mischia pesa all'incirca 1 tonnellata (1.000 kg). Equipaggiato con gli strumenti adatti, come un piccone, un piede di porco, o una pala, uno scavatore può impiegare la metà del tempo che impiegherebbe facendolo a mano. Si potrebbe anche concedere a un personaggio sepolto di liberarsi da solo superando una prova di Potenza con DC 25.

Fanghiglie, Muffe e Funghi

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano. Per quanto riguarda Essenze e altri effetti speciali, tutte le fanghiglie, le muffe e i funghi sono considerati vegetali. Come le trappole, le fanghiglie e le muffe pericolose sono dotate di un CR, e i personaggi guadagnano Punti Esperienza per averle incontrate.

Una lucida melma organica ricopre qualsiasi cosa che rimanga per troppo tempo immersa nell'oscurità e nell'umidità dei dungeon. Questo tipo di fanghiglia, benché possa essere repellente, non è pericoloso. Le muffe e i funghi abbondano nei luoghi bui, freddi e umidi. Sebbene alcuni siano innocui quanto le normali fanghiglie dei dungeon, altri sono alquanto pericolosi. Funghi commestibili, vesce, lieviti, muffe e altri tipi di funghi fibrosi, bulbosi o intere distese di spore fungine possono essere rinvenuti nella maggior parte dei dungeon. Di solito sono innocui e spesso sono anche commestibili (anche se la maggior parte è poco invitante o ha uno strano sapore).

Boleto Stridente: Questi funghi viola di grandezza umana emettono un suono penetrante che dura 1d3 round ogni volta che c'è un movimento o una sorgente di luce entro raggio 3 metri. Questo grido rende impossibile sentire altri suoni o rumori entro raggio di mischia. Il suono attira le creature nelle vicinanze che sono disposte ad investigare. Alcune creature che vivono vicino ai boleti stridenti hanno imparato che il rumore significa molto spesso cibo.

Fanghiglia Verde (CR 4): Questo pericolo dei dungeon è una varietà insidiosa della normale fanghiglia. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici che vi entrano in contatto, ed è addirittura capace di dissolvere i metalli. Di un verde splendente, bagnata e appiccicosa, si distribuisce a chiazze su pareti, pavimenti e soffitti e si riproduce consumando materiale organico. Si lascia cadere dalle pareti e dai soffitti quando individua del movimento (e possibile nutrimento) sotto di sé.

La fanghiglia verde infligge 1d3 danni alla Potenza per ogni round in cui divora la carne. Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere asportata da una creatura (con la probabile distruzione dell'oggetto utilizzato per asportarla), ma dopo il primo round deve essere congelata, bruciata o tagliata (infliggendo danni anche alla sua vittima) per essere rimossa. Tutto ciò che infligge danni da fuoco o da freddo, la luce solare o una Essenza di Cura rimuovi malattia distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Nel caso di legno o metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la Durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

Fungo Fosforescente: Questo strano fungo sotterraneo emana una debole luminescenza violacea che illumina le caverne e i passaggi sotterranei come una candela. Rare macchie di questo fungo illuminano come una torcia.

Muffa Gialla (CR 6): Se disturbata, nel raggio di 3 metri rilascia una nube di spore velenose. Tutti coloro entro raggio di 3 metri dalla muffa devono superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subiscono 1d3 danni a Potenza. Un altro Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 è necessario una volta per round per i successivi 5 round o per evitare di subire altri 1d3 danni a Potenza. Un Tiro Salvezza riuscito blocca questo effetto. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte.

Muffa Marrone (CR 2): La muffa marrone si nutre di calore, estraendolo da tutto ciò che la circonda. Di solito si presenta in chiazze con diametro di dimensione mischia e la temperatura attorno alla muffa risulta sempre fredda in un raggio di 3 metri. Le creature viventi entro una distanza di mischia da essa subiscono 3d6 danni non letali da freddo. Se viene portata una fonte di fuoco entro mischia dalla muffa questa raddoppia immediatamente le proprie dimensioni. I danni da freddo, come quelli inflitti da un cono di freddo, la distruggono all'istante.

Pericoli in Avventura

> Un'avventura è un risultato ragionevole. Due sono meglio, tre meritano di essere tramandate, e quattro... nessuno potrà mai contestare quattro avventure. (John Steinbeck)

> Corre meno pericoli colui che, anche se è al sicuro, sta in guardia. (Publilio Siro)

Il mondo è pieno dì pericoli oltre che di draghi ed immondi famelici. I pericoli sono minacce basate sulle peculiarità della zona che hanno molto in comune con le trappole, ma che di solito fanno parte del posto anziché venir costruite. I pericoli si dividono in tre categorie principali: ambientali, viventi e magici.

I pericoli ambientali includono frane, incendi e simili. I pericoli viventi includono creature che pur non essendo considerate mostri, rappresentano una minaccia per gli avventurieri incauti, come fanghiglie, funghi e muschi. I pericoli magici sono i più imprevedibili e possono essere residui di esperimenti arcani, strane radiazioni sotterraneo o antichi Essenze fallite.

Antidweomer (CR 6)

Zona di entropia magica che distrugge le Essenze, gli antidweomer si formano sui siti di grandi duelli magici, attraverso la distruzione di potenti artefatti o da vortici di energia mistica ai margini delle zone di antimagia. Le dimensioni variano da piccole bolle di appena pochi metri fino a grandi aree delle dimensioni di una città.

Una prova riuscita di Sapienza Magica con DC 20 rivela la vicinanza di un antidweomer con un formicolio nell'aria. Una magia attiva portata in un antidweomer potrebbe venir dissolta, e qualsiasi Essenza lanciata al suo interno è soggetta ad un controincantesimo immediato (l'incantatore deve fare un Tiro Salvezza su Arbitrio a difficoltà 20). Il conseguente rilascio di energia magica infligge 1d6 danni Comptenza Magia in un'esplosione a raggio mischia centrata su chi ha portato la magia nell'area o chi ne ha lanciato una nuova al suo interno (TS su Riflessi con DC 15 dimezza).

Se più scoppi sovrapposti colpiscono lo stesso bersaglio, si applica solo quello più dannoso. Una magia che ha resistito ad un tentativo di dissoluzione, non viene influenzato nuovamente a meno che non esca e rientri nell'antidweomer.

Gli antidweomer più potenti sono ancora più distruttivi. Ogni +1 di incremento del CR aumenta il LI delle prove di dissoluzione di 2 e la DC del Tiro Salvezza per i danni dell'esplosione di 1.

Aria Viziata (CR 1 o 4)

Un pericolo invisibile, le sacche di gas sono un rischio per minatori, speleologi e avventurieri che investigano nelle caverne. I gas ininfiammabili come il diossido di carbonio o l'azoto hanno CR 1 e richiedono una prova di Sopravvivenza con DC 25 per essere notati.

Le creature che respirano quell'aria devono superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 15 +1 per ogni tiro precedente) ogni ora o diventano Affaticate. Una volta Affaticate, iniziano a Soffocare Lentamente. Le creature che trattengono il fiato possono evitare questi effetti.

I vapori infiammabili come il gas di carbone sono molto più pericolosi (CR 4). Questo gas sostituisce l'aria respirabile nei polmoni, provocando affaticamento: inoltre, qualsiasi fiamma aperta o scintilla causa un'esplosione che infligge 6d6 danni (TS su Riflessi con DC 15 dimezza) a chi è nella caverna o entro distanza mischia da un ingresso. Il fuoco brucia l'ossigeno nell'aria, rendendola irrespirabile per 2d4 minuti. Dopo un'esplosione,il gas infiammabile generalmente impiega molti giorni per ritornare a livelli pericolosi.

Parassiti

Parassiti come cercaorecchie o larve necrofaghe provocano parassitosi, un tipo di Afflizione simile alle Malattie. Le parassitosi possono essere guarite solo attraverso trattamenti specifici; indipendentemente da quanti Tiri Salvezza si effettuano, la parassitosi continua ad affliggere il bersaglio. Anche se una Essenza di Cura per Rimuovi Malattia (o un effetto simile) blocca immediatamente una parassitosi, l'immunità alle Malattie non offre protezione, dato che è causata da parassiti.

Cercaorecchie (CR 5)

I cercaorecchie sono minuscoli vermi bianchi che vivono nel legno marcio o altri detriti organici. Si possono notare con una prova di Consapevolezza (DC 15). Altrimenti, una creatura vivente che frughi nella loro tana si trasferisce inavvertitamente addosso uno o più cercaorecchie, i quali poi cercano una zona calda sul corpo della creatura, prediligendo il condotto uditivo, e li depongono 2d8 uova prima di morire.

Le uova si schiudono 4d6 ore dopo e le larve divorano la carne intorno. Alla morte del loro ospite, i vermetti strisciano fuori e ne cercano uno nuovo.

Rimuovi Malattia (Cura LP 19) uccide tutti i cercaorecchie o le uova non ancora schiuse su un ospite. Alcuni cercaorecchie preferiscono vivere nel legno corrotto, spesso nascondendosi nelle porte dei sotterranei. I piccoli fori lasciati da questa variante sono molto difficili da notare (Consapevolezza DC 20).

Cercaorecchie

Tipo: Parassitosi
TS: Tempra DC 15
Insorgenza: 4d6 ore
Frequenza: 1/ora
Effetti: 1d3 a Potenza

Cristalli Mnemonici (CR 3)

I cristalli mnemonici sono grandi (3-12 metri d'altezza) grappoli di cristalli di quarzo viola che irradiano un'aura di Distruzione forte. Per identificarli occorre una prova di Conoscenze (arcane) con DC 25.

I cristalli mnemonici cumulano energia magica per crescere e difendersi, risucchiando gli incantesimi preparati degli incantatori che devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 22 ogni round mentre sono entro raggio di 3 metri dai cristalli.

Se il tiro fallisce, perdono il 10% dei Punti Potere a disposizione. Danneggiando o rompendo i cristalli, le magie assorbite vengono espulsi con un'esplosione di energia mentale che infligge 1d3 danni alla Saggezza a tutti coloro che si trovano entro raggio di mischia.

I cristalli mnemonici sono molto fragili (Durezza 0, 1 Punto Ferita). In aree ricche di cristalli, le creature che vi passano attraverso devono superare una prova di Acrobatica con DC 10 per evitare di camminarci sopra o sfiorarli rompendoli.

Larve Necrofaghe (CR 4)

Una volta occupato un corpo vivente, le larve scavano verso il cuore, il cervello e altri organi interni chiave dell'ospite, provocandone infine la morte.

Nel primo round di parassitosi, applicando del fuoco nel foro di ingresso si possono uccidere le larve e salvare l'ospite, ma questo subisce 1d6 danni da fuoco.

Anche estrarle funziona, ma più a lungo le larve restano nell'ospite, più danni provoca questo metodo. Per estrarre le larve occorre un'arma tagliente ed una prova di Guarire con DC 20, infliggendo 1d6 danni per ogni round che l'ospite è stato afflitto da parassitosi. Se la prova di Guarire riesce una larva viene rimossa. Rimuovi Malattia (Cura LP 19) uccide tutte le larve necrofaghe presenti in un ospite.

Larve Necrofaghe

Tipo: Parassitosi
TS: Tempra DC 17
Insorgenza: immediata
Frequenza: 1/round
Effetti: 1d2 danni a Potenza per larva

Minerale Magnetizzato (CR 2)

Le strane energie del mondo sotterraneo possono caricare pietre e vene di minerali con potenti campi magnetici, creando un pericolo per chi porta o indossa metalli ferrosi. Tutte le cose di ferro o acciaio portate entro raggio di 3 metri dal minerale sono trascinate verso di esso.

Le creature Piccole vengono trascinate anche con 7,5 kg di metallo, quelle Grandi solo con 30 kg. Per creature di altre taglie, il peso cambia in base alle regole della Capacità di Trasporto. Le creature con

indosso armature metalliche subiscono una penalità, chi è colpito è trascinato fino a 9 metri, subisce 2d6 danni per l'impatto con la roccia ed è considerato afferrato. Liberare un oggetto colpito richiede una prova di Potenza DC 20-25

Polla Maledetta (CR 3)

I prolungati effetti di antiche maledizioni o l'energia nociva che si propaga da un oggetto magico maledetto sommerso possono trasformare una semplice polla d'acqua in un rischioso pericolo magico. Una polla maledetta attira i passanti nelle sue profondità attraverso l'illusione (TS su Volontà con DC 16 per dubitare) di uno sfavillante tesoro sul fondo profondo 3 metri. Qualsiasi creatura che giunga al tesoro attiva la maledizione.

Una creatura all'interno della polladeve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 16 o è colpita dalla maledizione, che distorce la sua percezione della polla. L'acqua sembra addensarsi in un viscoso sapropelite, mentre la polla sembra raggiungere una profondità di 12 metri.

Le prove di Nuotare (Resistenza) nella polla subiscono penalità -10, la velocità viene ridotta alla metà del normale a causa di questi effetti e lanciare Essenze al suo interno richiede una prova di Concentrazione con DC pari a 20.

Una polla maledetta irradia una forte magia, e può essere distrutta da Distruzione Magie o da Protezione Rimuovi Maledizione (prova di livello dell'incantatore con LP 15).

Quercia Velenosa (CR 1 o 3)

Il contatto con una quercia velenosa (CR 1) causa una dolorosa eruzione cutanea pruriginosa che rende la vittima Inferma finché i danni non guariscono. Un pieno contatto col corpo o l'inalazione del fumo di una quercia velenosa che brucia potrebbero essere fatali (CR 3). Una prova di Conoscenze (natura) con DC 15 rivela i pericoli insiti nella pianta all'apparenza innocua. Questo pericolo può essereusato anche per piante nocive simili (edera velenosa, sommaco velenoso od ortiche pungenti, ma quest'ultime non sono pericolose quando bruciano).

Quercia Velenosa

Tipo: Veleno, contatto
TS: Tempra DC 13
Insorgenza: 1 ora
Effetti: 1d4 danni a Agilità, la creatura è Inferma finché i danni non guariscono
Cura: 1 TS

> Chi pone la trappola sempre allo stesso posto non prenderà alcun'iguana. (proverbio africano)

Le trappole sono un pericolo comune nei dungeon. Da sbuffi di vapore bollente a raffiche di dardi avvelenati, le trappole possono servire a proteggere tesori o ad impedire agli intrusi di procedere.

Elementi di una Trappola

Tutte le trappole, meccaniche o magiche, sono definite da queste peculiarita': CR, tipo, DC di Consapevolezza, DC di Disattivare Congegni, attivatore, ripristino ed effetti. Alcune trappole potrebbero anche includere elementi opzionali, quali i veleni o un tipo di aggiramento. Queste caratteristiche sono descritte sotto.

Tipo

Una trappola può essere di natura meccanica o magica.

Meccaniche: I dungeon sono spesso dotati di letali trappole meccaniche (non magiche). Una trappola viene di solito definita dalla sua posizione e dal meccanismo di attivazione, quanto è difficile notarla prima che venga attivata, quanti danni è in grado di infliggere, e dal fatto che gli eroi possano compiere o meno un Tiro Salvezza per mitigarne gli effetti. Le trappole che utilizzano frecce, lame affilate e altre armi, effettuano normali Tiri per Colpire, con un bonus di attacco specifico che dipende dal tipo di trappola. Si può costruire una trappola meccanica utilizzando con successo l'abilità Artigianato (costruire trappole). (Vedi Progettare una Trappola più avanti e la descrizione della Competenza).

Le creature che superano una prova di Consapevolezza possono individuare una trappola meccanica prima che venga attivata. La DC della prova dipende dalla trappola stessa. In genere il successo indica che la creatura ha individuato il meccanismo di attivazione della trappola, come piastre a pressione, meccanismi collegati a porte e altri tipi di attivazioni insolite. Superare la prova di 5 punti o più fornisce anche alcune indicazioni su quello che la trappola è predisposta a fare.

Magica: Ci sono molte Essenze che possono essere utilizzate per realizzare trappole pericolose. A meno che la descrizione dell'Essenza o dell'oggetto non specifichi altrimenti, è consigliabile tenere conto dei seguenti punti.

Una prova riuscita di Consapevolezza (DC 28) permette di individuare una trappola magica prima che scatti.

Le trappole magiche concedono un Tiro Salvezza per evitarne gli effetti (DC 15).

Le trappole magiche possono essere disarmate da un personaggio con Scoprire Trappole che superi una prova di Disattivare Congegni (Criminalita') (DC 28). Gli altri personaggi non hanno possibilità di disarmare una trappola magica.

Le trappole magiche sono a loro volta suddivise in trappole a Essenza e trappole a congegno magico. Le trappole a congegno magico sprigionano degli effetti magici una volta attivate, proprio come le bacchette, le verghe, gli anelli e gli altri oggetti magici. Per creare una trappola a congegno magico è necessario il talento Creare Oggetti Meravigliosi.

Le trappole a Essenza non sono altro che Essenze utilizzate come trappole. Per creare una trappola a Essenza sono necessari i servigi di un personaggio che sia in grado di lanciare l'Essenza richiesta, che normalmente è il personaggio stesso che crea la trappola, oppure un PNG incantatore assunto a tale scopo.

DC di Consapevolezza e Disattivare Congegni (Criminalita')

Il costruttore stabilisce le DC delle prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalita') per le trappole meccaniche. Per le trappole magiche, i valori delle DC dipendono dall'incantatore che ha creato la trappola.

Trappola meccanica: Tutte le prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalita') hanno una DC base di 20. Aumentare o diminuire una o entrambe le DC modifica il CR della trappola (Tabella: Modificatori al CR delle Trappole Meccaniche).

Trappola Magica: Tutte le prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalita') hanno una DC base di 28. Soltanto i personaggi addestrati su Senso Trappola possono effettuare una prova di Disattivare Congegni (Criminalita') su una trappola magica.

Tabella: Modificatori al CR delle Trappole Meccaniche

Elemento	Modifica al CR
DC Consapevolezza	
15 o meno	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30+	+3
DC Disattivare congegni	
15 o meno	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30+	+3
Modificatori Tiri Salvezza	
15 o meno	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30+	+3
Competenza Armi	
+0	-2
+1/+5	-1
+6/+10	-
+11/+15	+1
+16/+20	+2
Ogni 10 punti di danno medio	+1
Ripristino automatico	+1
Attivatore Visivo o di Prossimita'	+1
Veleno	da +1/+10

Attivatore

L'attivatore è il meccanismo che definisce le condizioni che fanno scattare la trappola.

Posizione: Un meccanismo basato sulla posizione fa scattare la trappola quando qualcuno si trova in una zona di mischia predefinita.

Prossimita': Questo meccanismo fa scattare la trappola quando una creatura si avvicina ad una distanza prestabilita. L'attivatore di prossimità si differenzia da quello di posizione poiché non è necessario che la creatura si trovi nella zona di mischia predefinita. Le creature in volo possono far scattare una trappola di prossimità ma non quelle con un meccanismo di posizione. Gli attivatori di prossimità meccanici sono estremamente sensibili al minimo spostamento d'aria. Pertanto, le trappole di prossimità sono particolarmente indicate in quei luoghi come le cripte, dove l'aria è solitamente stagnante.

L'attivatore di prossimità usato più spesso nelle trappole a congegno magico è l'Essenza Rivelazione.

Sonoro: Questo attivatore magico fa scattare la trappola quando viene individuato un suono. L'attivatore sonoro funziona come un orecchio dotato di bonus +15 alle prove di Consapevolezza. E' bene notare che questo tipo di attivatore viene ingannato da prove riuscite di Muoversi Silenziosamente, o lanciando un'Essenza di Illusione o di distruzione per ricreare una sorta di silenzio magico o altri effetti che bloccano l'udito. Una trappola con attivatore sonoro richiede l'uso dell'Essenza di Rivelazione costruzione.

Visivo: Questo attivatore magico funziona come un occhio, facendo scattare la trappola quando "vede" qualcosa. Il raggio visivo e il bonus alle prove di Consapevolezza dipendono dal potere della Rivelazione usata.

Contatto: In genere, l'attivatore a contatto, che fa scattare la trappola quando viene toccata, è quello più facile da costruire. Questo attivatore può essere o meno integrato con il dispositivo che infligge il

danno. Si può creare un attivatore a contatto magico aggiungendo un'Essenza di Illusione che attivi una sorta di allarme alla trappola e riducendo l'area di effetto fino a selezionare solo il punto di attivazione.

A Tempo: Questo attivatore fa scattare la trappola ad intervalli di tempo prestabiliti.

Magia: Tutte le trappole ad Essenza sono dotate di questo tipo di attivatore. La descrizione delle Essenze spiegano le modalità di attivazione delle trappole ad attivazione di Essenza.

Durata A meno che non sia indicato diversamente, la maggior parte delle trappole ha durata istantanea; una volta attivate, non ci sono altri effetti e terminano di funzionare. Alcune trappole hanno una durata misurata in round. Alcune trappole continuano ad avere gli effetti indicati ad ogni round all'inizio dell'ordine di Iniziativa (o quando sono state attivate, se questo è avvenuto durante un combattimento).

Ripristino Il ripristino di una trappola è l'insieme di condizioni per cui una trappola viene riattivata, pronta a scattare di nuovo. Solitamente per ripristinare una trappolaoccorre un minuto. Per una trappola con un metodo di ripristino più complicato, il tempo ed il lavoro richiesti potrebbero aumentare.

Irripristinabile: A meno di ricostruire la trappola, non c'è modo di farla scattare più di una volta. Le trappole ad Essenza non permettono alcun tipo di ripristino.

Riparabile: La trappola può funzionare di nuovo, ma deve essere riparata. Riparare una trappola meccanica richiede una prova di Artigianato (costruire trappole) con una DC pari a quella necessaria per costruirla. Il costo deimateriali grezzi è un quinto del prezzo di mercato della trappola. Per calcolare il tempo necessario a riparare una trappola si deve calcolare il tempo necessario per costruirla, ma utilizzare il costo delle materie prime invece del prezzo di mercato della trappola.

Manuale: Per risistemare la trappola è necessario che qualcuno rimetta le parti al loro posto. E' il meccanismo di ripristino più comune tra le trappole meccaniche.

Automatico: La trappola si ripristina da sé dopo essere scattata ad un intervallo di tempo prestabilito.

Aggiramento (Elemento Opzionale)

Se un personaggio prevede di dover passare nei pressi della trappola che ha costruito o piazzato, è buona norma costruire un meccanismo di aggiramento che permetta di disarmare temporaneamente la trappola. Gli aggiramenti, in genere, sono abbinati alle trappole meccaniche; le trappole ad Essenza, invece, consentono di specificare delle condizioni intrinseche che permettono all'incantatore diaggirarle.

Serratura: Una serratura di aggiramento può essere aperta con una prova di Disattivare Congegni (Criminalita') con DC 30.

Leva Nascosta: Una leva nascosta può essere trovata con una prova di Consapevolezza con DC 25.

Serratura Nascosta: Una serratura di aggiramento nascosta combina le peculiarità dei precedenti elementi: può essere trovata con una prova diConsapevolezza con DC 25 e aperta con una prova di Disattivare Congegni (Criminalita') con DC 30.

Effetto Gli effetti di una trappola sono ciò che accade a chi la fa scattare. In genere, la trappola infligge danni o sprigiona gli effetti di una Essenza, ma alcune trappole hanno effetti speciali. Una trappola, di norma, effettua un Tiro per Colpire o dà diritto ad un Tiro Salvezza per essere evitata. A volte una trappola utilizza entrambe queste opzioni, altre volte nessuna (vedi Infallibile).

Fosse: Le fosse (coperte o scoperte) sono delle buche all'interno delle quali possono cadere i personaggi e subire danni da caduta. Una fossa non deve effettuare un Tiro per Colpire, ma superare un Tiro Salvezza su Riflessi (DC prestabilita dal costruttore) consente di non caderci dentro. Anche le altre trappole meccaniche che danno diritto ad un Tiro Salvezza rientrano in questa categoria. Le creature che cadono subiscono 1d6 danno per cadute entro 3 metri +1d6 ogni 3 metri di caduta. Le creature che subiscono danni letali da una caduta, atterranno in posizione prona.

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di dimezzare il danno se si cade da meno di 20 metri.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni in Danni Non Letali. Questa riduzione è cumulativa con la diminuzione del danno per l'uso della competenza Acrobatica.

Le fosse presenti nei dungeon possono essere ripartite in tre categorie diverse: scoperte, coperte e baratri. Si possono oltrepassare fosse e baratri con un uso attento di Acrobatica o attraverso vari metodi magici.

Le fosse scoperte servono principalmente a impedire agli intrusi di avanzare verso una direzione, anche se possono provocare guai seri a quegli avventurieri che avanzano al buio, e possono rendere un combattimento in mischia nelle vicinanze assai più complicato.

Le fosse coperte sono assai più pericolose. Possono essere individuate con una prova di Consapevolezza con DC 20, ma soltanto se i personaggi esaminano attentamente l'area prima di attraversarla. Un personaggio che non riesce a individuare una fossa coperta ha diritto a un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 per evitare di caderci dentro. Tuttavia, se stava correndo o se camminava senzaguardare, non ha diritto ad alcun Tiro Salvezza, e cade nella fossa automaticamente.

Una trappola può essere coperta semplicemente da un cumulo di oggetti (paglia, foglie, rametti, detriti), da un tappeto, oppure da una botola vera e propria costruita per apparire come una normale parte del pavimento.Tale botola solitamente si apre quando su di essa viene esercitato un peso sufficiente a farla scattare (di solito tra i 25 e i 40 kg). I costruttori di trappole più infidi a volte costruiscono botole che si richiudono subito dopo essere state aperte, per essere pronte a scattare su una nuova vittima. La botola potrebbe richiudersi achiave una volta scattata, lasciando il personaggio intrappolato incolume, maprigioniero a tutti gli effetti. Aprire una botola simile ha una difficoltà simile a quella richiesta per aprire una porta normale (sempre che il personaggio in questione riesca a raggiungerla) ed è necessaria una prova di Potenza con DC 13 per tenere aperta una porta che si chiude a scatto.

Le fosse spesso contengono qualcosa di più pericoloso del duro pavimento sul fondo. Un costruttore di trappole potrebbe collocarvi spuntoni, mostri, pozze d'acido o di lava, o perfino dell'acqua (considerato che anche una vittima in grado di Nuotare prima o poi si stancherà e affogherà, se intrappolata a lungo). Per spuntoni e altri elementi vedi Altre Peculiarità delle Trappole.

A volte nelle fosse vivono dei mostri. Qualsiasi mostro in grado di entrare nella fossa potrebbe essere stato collocato là dentro dall'ideatore del dungeon, o potrebbe semplicemente esservi caduto per caso senza riuscire ad arrampicarsi fuori.

Una trappola secondaria, meccanica o magica, all'interno di una fossa, può rivelarsi particolarmente letale. Se attivata da una vittima caduta nella fossa, la trappola secondaria attacca il personaggio già ferito quando meno se lo aspetta.

Trappole con Attacco a Distanza: Queste trappole scagliano dardi, frecce, lance e armi simili contro chiunque le abbia fatte scattare. Il costruttore prestabilisce il Bonus di Attacco della trappola. Una trappola con attacco a distanza può essere preparata per simulare gli effetti di un arco composito con un alto valore di potenza; che fornisce alla trappola un bonus ai danni pari al suo punteggio di Potenza. Queste trappole infliggono il danno a seconda del tipo di munizione impiegata. Se una trappola è costruita con un alto punteggio di Potenza, avrà il corrispondente bonus ai danni.

Trappole con Attacco in Mischia: Queste trappole comprendono lame falcianti che spuntano dalle pareti e blocchi di pietra in caduta dal soffitto. Anche in questo caso, il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola. Queste trappole infliggono gli stessi danni delle armi da mischia "impiegate". Nel caso di un blocco di pietra in caduta, il Narratore può prestabilire un danno contundente a piacere; tuttavia, è bene ricordare che perrimettere il blocco al suo posto, qualcuno dovrà essere in grado di sollevarlo.

Si può costruire una trappola con attacco in mischia con incorporato un bonus ai tiri per i danni, come se la trappola stessa disponesse di un alto punteggio di Potenza.

Trappole ad Essenza: Le trappole ad Essenza producono gli effetti dell'Essenza caricata. Come tutte le Essenze, per ogni trappola ad Essenza che consente un Tiro Salvezza, la DC è pari a 5+LP caricata nella trappola.

Trappole a Congegno Magico: Queste trappole producono gli effetti ditutte le Essenze che sono state lanciate su di esse, secondo le rispettive descrizioni. Se l'Essenza lanciata su un congegno magico consente un Tiro Salvezza, la DC (in base al tipo di Essenza) del tiro è 20.

Speciale: Alcune trappole sono dotate di peculiarità che producono effetti speciali, quali l'annegamento in una fossa piena d'acqua o i danni alle caratteristiche dei veleni. A seconda dei casi, i Tiro

Salvezza e i danni dipendono dal tipo di veleno o vengono prestabiliti dal costruttore.

Altre Peculiarità delle Trappole

Alcune trappole sono dotate di peculiarità opzionali che le rendono decisamente più letali. Le peculiarità più comuni sono descritte di seguito:

Attacco di Contatto: Questa peculiarità si applica alle trappole che colpiscono con un semplice attacco di contatto (in mischia o a distanza) riuscito.

Bersagli Multipli: Le trappole con questa peculiarità possono aver effetto contemporaneamente su più bersagli.

Composto alchemico: Le trappole meccaniche possono incorporare alcuni composti alchemici o altre sostanze e oggetti speciali, quali Borse dell'Impedimento, Fuoco dell'Alchimista, pietre del tuono, e così via. Alcuni di questi oggetti imitano gli effetti di una Essenza. Se l'oggetto riproduce l'effetto di una Essenza, il CR viene modificato come indicato nella Tabella: Modificatori al CR delle Trappole Meccaniche.

Danni Ritardati: I danni ritardati sono quei danni che vengono inflitti solo dopo che è trascorso un certo lasso di tempo da quando la trappola è scattata. Una trappola infallibile infligge danni ritardati.

Fondo della Fossa: Se in fondo alla fossa c'è qualcosa di diverso dagli spuntoni, è più semplice trattare questa insidia come una trappola separata (vedi Trappole Multiple) con un attivatore di posizione ad impatto, come nel caso di un personaggio in caduta.

Gas: I Veleni ad inalazione sono il principale pericolo di una trappola a gas. Le trappole a gas, in genere, hanno le peculiarità infallibile e danni ritardati.

Infallibile: Quando l'intero dungeon crolla sui personaggi e li seppellisce, neanche i riflessi più rapidi possono servire a qualcosa, poiché la mira delle pareti è infallibile. Una trappola di questo tipo non ha un Bonus di Attacco né dà diritto ad un Tiro Salvezza per essere evitata, ma può infliggere danni ritardati. Anche molte trappole di liquido o gas sono infallibili.

Liquido: Tutte le trappole che prevedono un pericolo di annegamento ricadono in questa categoria. Le trappole che sfruttano un elemento liquido di solito sono infallibili e infliggono danni ritardati.

Spuntoni: Gli spuntoni sul fondo di una fossa sono considerati pugnali, ciascuno con bonus di attacco +10. Il bonus ai danni per ogni spuntone è +1 ogni per caduta da 1 metro, +2 entro 3 metri, +5 per cadute entro 9 metri, +7 per cadute entro i 12 metri , +10 per cadute oltre i 12 metri. Per cadute oltre i 3 metri considerare anche il danno da caduta.

Ogni personaggio che cade nella fossa è attaccato da 1d4 spuntoni. Questo danno va aggiunto a quello inferto dalla caduta stessa, e le statistiche presentate sopra sono solo indicative delle trappole più comuni: alcune infatti potrebbero avere degli spuntoni più pericolosi sul fondo. Gli spuntoni non vengono sommati al danno medio della trappola (vedi Danno Medio, più avanti).

Veleno: Le trappole che impiegano Veleno sono molto più letali delle rispettive versioni senza veleno, pertanto hanno CR superiori. Per calcolare il modificatore di CR di un Veleno, vedi la Tabella: Modificatori al CR delle Trappole Meccaniche. Soltanto i Veleni che agiscono per contatto, ferimento e inalazione possono essere impiegati per una trappola; quelli ad ingestione no. Alcune trappole infliggono solo i danni da avvelenamento. Altre infliggono anche danni con attacchi a distanza o in mischia.

Progettare una Trappola

Progettare una trappola è semplice. Iniziate col decidere che tipo di trappola volete creare.

Trappole Meccaniche: Selezionate gli elementi di cui si vuole dotare la trappola e aggiungete i modificatori al CR della trappola che tali elementi comportano (vedi Tabella: Modificatori al CR delle Trappole Meccaniche) per ottenere il CR finale di una trappola. Dal CR deriva la DC della prova di Artigianato (costruire trappole) per costruire la trappola (vedi più avanti).

Trappole Magiche: Come nel caso delle trappole meccaniche non serve altro che sapere quali elementi andranno a determinare il CR della trappola risultante. Se un personaggio vuole progettare e costruire una trappola magica, deve avere il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Inoltre, deve essere in

grado di lanciare l'Essenza o Essenze richieste dalla trappola (o, nel caso non sia in grado di farlo, di assoldare un PNG incantatore che lanci l'Essenza per lui).

Danno Medio: Se una trappola (meccanica o magica che sia) infligge danni in punti ferita, si calcola il danno medio di un colpo andato a segno e si arrotonda quel valore al multiplo di 10 più vicino. Se la trappola è ideata per colpire più di un bersaglio, si deve moltiplicare questo valore per 2. Se la trappola è ideata per infliggere danni nel corso di più round, si deve moltiplicare questo valore per il numero di round in cui la trappola resta attivata (o la media di essi, se il numero di round è variabile). Si usa tale valore per modificare il CR della trappola, come indicato nella Tabella: Modificatori al CR delle Trappole Meccaniche. Eventuali danni dai veleni non contano ai fini di determinare tale valore, mentre i danni inferti da spuntoni e attacchi multipli vengono calcolati.

Nel caso di una trappola magica, viene applicato solo un modificatore al CR.

Trappole Multiple: Se una trappola in realtà è composta da due o più trappole collegate tra loro che agiscono più o meno sulla stessa area, si determina il CR di ogni trappola separatamente.

Trappole Multiple Dipendenti: Se una trappola dipende dal successo di un'altra (cioè un personaggio evita direttamente la seconda rappola se riesce asfuggire alla prima), allora i personaggi guadagnano PX per entrambe le trappole superando solo la prima, anche se fanno scattare la seconda.

Trappole Multiple Indipendenti: Se due o più trappole agiscono indipendentemente (cioè nessuna dipende dal successo di un'altra per essere attivata), allora i personaggi guadagnano PX solo per le trappole che superano.

Costo delle Trappole Meccaniche

Il costo base delle trappole meccaniche è 1.000 mo × il CR della trappola. Se la trappola usa Essenze per il suo attivatore o ripristino, occorre calcolare questi costi separatamente. Se la trappola non può essere ripristinata, bisogna dimezzare il costo. Se ha un ripristino automatico, si aumenta il costo della metà (+50%). Le trappole molto semplici, come le fosse, potrebbero costare molto meno, a discrezione del Narratore. Tali trappole non dovrebbero costare più di 150 mo × il CR della trappola.

Dopo aver determinato il costo base per il Grado di Sfida, viene aggiunto il prezzo di eventuali composti alchemici o veleni incorporati nella trappola. Se la trappola utilizza uno di questi elementi e dispone di ripristino automatico, il costo del veleno o del composto alchemico viene moltiplicato per 20 al fine di fornire un numero adeguato di dosi.

Trappole multiple: Se una trappola è composta in realtà da due o più trappole collegate, va determinato il costo finale di ogni trappola separatamente, e poi vengono sommati i valori. Questo vale sia per le trappole multiple dipendenti che per quelle indipendenti.

Mediamente il costo di una trappola è di 50mo per CR

Esempi di Trappole

Le seguenti trappole sono solo alcuni esempi delle possibilità offerte dalle trappole per sfidare i personaggi.

Dardo Avvelenato
CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +10 (1d3 più Bava fermentata di Lucos)

Freccia
CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d8+1/×3)

Fossa
CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda 3 metri (2d6 danni da caduta)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli raggio di 3 metri)

Lama Falciante
CR: 1
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +10 (1d8+1/×3)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea entro 3 metri)

Fossa con Spuntoni
CR: 2
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda 3 metri m (1d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +10, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Mani Brucianti
CR: 2
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 26
DC Disattivare Congegni: 26
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (2d4 danni da fuoco)
TS: Riflessi DC 11 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 6 metri di lunghezza e 3 metri di finale)

Giavellotto
CR: 2
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d6+6), entro raggio 6 metri

Freccia Acida
CR: 3
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 27
DC Disattivare Congegni: 27
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco a distanza di 16 metri (2d4 danni da acido per 4 round)

Fossa Celata
CR: 3
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20 Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda media (3d6 danni da caduta)
TS: Riflessi DC 20 evita

Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Arco Elettrico
CR: 4
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (Arco elettrico, 4d6 danni da elettricità)
TS: Riflessi DC 20 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea a distanza 6 metri)

Falce a Parete
CR: 4
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: automatico
Effetto: Attacco in mischia +20 (2d4+6/×4)

Blocco in Caduta
CR: 5
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +15 (6d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Aria infuocata
CR: 5
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 28
DC Disattivare Congegni: 28
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (6d6 danni da fuoco, distanza media)
TS: Riflessi DC 14 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un'esplosione di raggio 3 metri)

Colpo Infuocato
CR: 6
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 30
DC Disattivare Congegni: 30
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (8d6 danni da fuoco, distanza media)
TS: Riflessi DC 17 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cilindro di raggio 3 metri)

Freccia Avvelenata
CR: 6
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 18 metri +15 (1d6 più Veleno ×3)

Zanne Gelide
CR: 7
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Durata: 3 round
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco distanza 3 metri (spruzzo di acqua gelata, 3d6 danni da freddo)
TS: Riflessi DC 20 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 3x3x3 metri)

Trappola a Gas
CR: 8
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: riparabile
Effetto: Gas velenoso
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza 3x3x3 metri)

Raffica di Frecce
CR: 9
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 25
Attivatore: visivo (Occhio Arcano)
Ripristino: riparabile

Effetto: Attacco a distanza +20 (6d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea di 6 metri)

Fossa Celata con Spuntoni
CR: 8
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cubo con lato 3x3x3 metri)

Pavimento Folgorante
CR: 9
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 26
DC Disattivare Congegni: 26
Attivatore: prossimità (Allarme)
Durata: 1d6 round
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (Attacco di contatto in mischia +9, 4d6 danni da Elettricità) Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 6x6x3 metri)

Risucchio di Energia
CR: 10
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 34
DC Disattivare Congegni: 34
Attivatore: visivo (Visione del Vero)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Distruzione (Attacco di contatto a distanza 18 metri +10, 2d4 Livelli Negativi Temporanei)
TS: Tempra DC 23 nega dopo 24 ore

Stanza di Lame
CR: 10
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Durata: 1d4 round
Ripristino: riparabile
Effetto: Attacco in mischia +20 (3d8+3)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di 3x3x3 metri)

Cono di Schegge di Ghiaccio
CR: 11
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 30
DC Disattivare Congegni: 30
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (cono di lance di ghiaccio, 15d6 danni da freddo)
TS: Riflessi DC 17 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 18 metri di lunghezza e 6 metri finali)

Lancia Mortale
CR: 18
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 30
DC Disattivare Congegni: 30
Attivatore: visivo
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco a distanza 36 metri +20 (1d8+6 più veleno)

Inferno di fuoco
CR: 13
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 31
DC Disattivare Congegni: 31
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (60 danni da fuoco)
TS: Riflessi DC 14 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un'esplosione di 6 metri di raggio)

Masso Schiacciante
CR: 15
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 30
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +15 (16d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Attacco Potenziato
CR: 16
Tipo: magico

DC Consapevolezza: 33
DC Disattivare Congegni: 33
Attivatore: visivo (Visione del Vero)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (+9 contatto a distanza 18 metri, 30d6 danni, TS: Tempra DC 19 riduce a 5d6 danni)

Ferimento
CR: 14
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 31
DC Disattivare Congegni: 31
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Distruzione (Sanguinamento 6, attacco di contatto in mischia +6)
TS: Volontà DC 19 annulla

Galleria di Fulmini
CR: 17
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 29
DC Disattivare Congegni: 29
Attivatore: prossimità (Allarme)
Durata: 1d6 round
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (8d6 danni da Elettricità)
TS: Riflessi DC 16 dimezza
Bersaglio: tutti i bersagli in una stanza di 12x3x3 metri

Fossa Avvelenata
CR: 12
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno più veleno)
TS: Riflessi DC 25 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3x3 metri)

Sciame di Meteore
CR: 19
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 34
DC Disattivare Congegni: 34
Attivatore: visivo
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Attacco (4 meteore a bersagli separati, +9 contatto a distanza 27 metri, 2d6 da impatto più 6d6 danni da fuoco)
TS: Riflessi DC 23 dimezza danni da fuoco
Bersaglio: bersagli multipli (quattro bersagli, due dei quali non possono trovarsi ad una distanza superiore ai 12m l'uno dall'altro)

Distruzione
CR: 20
Tipo magico
DC Consapevolezza: 34
DC Disattivare Congegni: 34
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Essenza Distruzione (TS Morte)
TS: Tempra DC 23 riduce a 5d12 danni altrimenti 10d12

Veleni e Pozioni

Un giorno, un uomo fu colpito da una freccia avvelenata. Gli amici e i parenti, in ansia, chiamarono un medico. Quando gli si avvicinarono per prendere la freccia, l'uomo disse loro: "Prima di farlo, vorrei sapere chi mi ha trafitto con questa freccia... Era uno schiavo, un re, o un bramino? Era grande? Piccolo? Di che colore era la sua pelle? Dove viveva? E la freccia com'è stata costruita? Quale veleno è stato impiegato? ..." Mentre si stava ponendo tutte queste domande... il veleno fece il suo effetto e l'uomo ferito finì per morire. (Budda)

Dal morso di una vipera alla lama avvelenata di un assassino, il veleno è una costante minaccia. I veleni possono essere curati con Tiro Salvezza su Tempra ed Essenze di Cura

Tipo di Veleno e Pozione

Contatto: sono contratti nel momento in cui qualcuno tocca il veleno con la pelle nuda. Tali veleni possono essere usati come veleni da ferimento. I veleni a contatto hanno solitamente un tempo di insorgenza di 1 round. Un veleno a contatto può essere un unguento, balsamo, liquido di qualsiasi densità o anche polvere se specifica per contatto e non inalazione.

Ingestione: si attivano quando una creatura li mangia o li beve. I veleni ad ingestione hanno solitamente un tempo di insorgenza di 10 minuti.

Ferimento: vengono trasferiti soprattutto con gli attacchi di alcune creature e tramite armi cosparse di veleno. I veleni a ferimento non hanno solitamente un tempo di insorgenza.

Inalazione: si attivano nel momento in cui una creatura entra in un'area che contiene tali veleni. Molti veleni ad inalazione riempiono un volume pari ad un cubo con spigolo di 3x3x3 metri per dose. Le creature possono tentare di trattenere il fiato mentre si trovano all'interno dell'area per evitare di inalare la tossina. Le creature che trattengono il fiato hanno devono fare una prova su Potenza (3d6+bonus Potenza) a difficoltà 10 ogni round per non inalare il gas. Ogni round in cui si trattiene il fiato la prova di difficoltà aumenta di 1.

Vedi anche le regole per trattenere il fiato e soffocare in Ambiente.

Insorgenza ed Effetto

Per insorgenza si intende quanto tempo ci mette il veleno o pozione a fare effetto. Se il tempo di insorgenza è 1 turno significa che per gli effetti del veleno/pozione il Tiro Salvezza lo si effettua dopo 10 minuti. Se nella tabella del veleno/pozione insorgenza non è specificata significa che l'effetto è immediato dopo l'entrata in contatto con il veleno.

L'effetto di un veleno/pozione è immediato dopo l'insorgenza. Verificare la descrizione del veleno per capirne l'effetto. Se il Tiro Salvezza riesce il veleno non ha fatto effetto e si può ritenere neutralizzato.

Avvelenati

Prima dose: Quando si viene esposti a un veleno per la prima volta (durante la propria azione o quella di qualcun altro), è necessario effettuare un Tiro Salvezza per evitare di venire avvelenati.

Successo: Si resiste al veleno. Non si subiscono effetti negativi e non sono necessari ulteriori Tiri Salvezza.

Fallimento: Siete stati avvelenati e si subisce subito l'effetto elencato.

Più dosi: Se si vieni esposti a più dosi dello stesso veleno nello stesso round la difficoltà del TS aumenta di 1 per dose aggiuntiva.

In tempi diversi: se si viene esposti al veleno in tempi diversi, ogni volta ci sarà un nuovo Tiro Salvezza e si subiranno gli eventuali effetti nei tempi previsti.

Applicare il Veleno

Applicare il veleno ad un'arma o ad una munizione richiede 3 azioni.

Ogni volta che un personaggio applica o prepara un veleno per l'uso deve tirare 3d6+Intelletto e se ottiene come somma 3 o 4 è entrato in contatto con il veleno e deve effettuare un Tiro Salvezza contro il veleno come di norma. Ciò non consumala dose di veleno.

Ogni volta che un personaggio attacca con un'arma avvelenata, se ottiene un 3 o 4 naturale col Tiro per Colpire, si espone agli effetti del veleno. Ciò consuma il veleno sull'arma.

Un pozione di veleno è sufficiente per coprire di veleno un arma media oppure 3 frecce. Il veleno viene così consumato e rimane attivo sull'arma finché questa non colpisce.

Una creatura che sotto gli effetti di un veleno, che si siano gia' scatenati o meno, ha la condizione di Avvelenata.

Creare Veleni Naturali

I veleni possono essere realizzati usando Artigianato (alchimia) o Conoscenze (Erboristeria). La DC per preparare un veleno è uguale alla DC del Tiro Salvezza su Tempra che richiede -5. Il costo per preparare un veleno è pari alla metà del costo di vendita.

Ottenendo un 3 o 4 naturale con la prova di Artigianato o Erboristeria ci si espone al veleno durante la sua preparazione. Il tempo necessario per preparare i veleni è pari alla DC in ore.

Gli esempi seguenti rappresentano solo alcuni dei possibili veleni.

Veleni Naturali

Tabella Veleni

Nome Veleno	Uso	Tempra	Ins.	Effetto (danno)	Costo (mo)
Mistura Rossa	F	13	-	-1d6 TC/TS per 10 minuti	10
Nocciolo di Dennar	I	13	1 turno	-1d2 Potenza, per 3gg	15
Succo di Ythis	I	14	1 turno	-1d2 Intelletto, per 1g	20
Sangue di Thrun	C	26	-	-1d3 Potenza	80
Erba puntuta rosa	I	22	1 turno	-1d6 Agilità, per 1 ora	60
Dita di Daraka	F	17	-	-1d6 Potenza, per 1 ora	35
Polline di Rosa di Omro	I	15	-	-1d3 Potenza e Agilità, per 1 ora	25
Fumi di Curna	R	18	-	-1d3 Volontà	40
Olio di Nabar	R-F	20	-	Confuso per 2d6 round	50
Bacche Azzurre di fosso	I	21	1 turno	-1d3 Intelletto e Volontà per 6 ore	55
Pelle di Rospo Azzurro	C	22	1 minuto	Paralizzato per 1d6 turni	60
Cenere di Corteccia Gialla	F	15	6 round	Privo di sensi per 1d3 ore	25
Fiocco bianco di Mucot	C	20	-	Dorme per 2d12 ore	20
Bava fermentata di Lucos	F	15	-	1d8 PF	25
Bacca Viola di Barsar	I	18	1 turno	Incapace di eseguire azioni violente per 3d8 ore	40
Lingua di Kreex	F	20	-	La ferita sanguina. +1 danno da sanguinamento per round per 2 minuti Max +5 sanguinamento	50
Fegato di Toporagno Viola	I	25	1 ora	2d6 di danno a Volontà e Intelletto. Permanente	75
Muschio Giallo	I	20	1 round	la creatura guadagna una taglia. Sovradosaggi sono possibili. Durata 10 minuti	50
Veleno di Serpe del Sangue	F	25	-	Paralisi per 1d6 ore - 1d4 punti Potenza per 7 giorni	75
Profumo di Ragmor	R	16	-	-1d3 Magnetismo, per 1 giorno	30
Grasso di Toporagno Viola	C	13	1 round	2d12 PF	15
Veleno di Ottalm	F	20	-	Morte o -1d2 Potenza permanente	50

Applicazione: **I**(ngestione), **F**(erimento), **C**(ontatto), **R**(espirazione)

I punti caratteristica persi si recuperano al ritmo di 1 al giorno se non indicato diversamente.

Pozioni naturali

Il tempo per preparare queste pozioni/droghe è pari alla DC/2 in ore, mentre la difficoltà è pari alla DC -5. Se gli ingredienti si comprano il costo per preparare la pozione è metà del costo di vendita indicato, se si cercano in natura il costo per produzione scende ad un quarto.

Se la prova di DC (Cultura, Erboristeria) ha successo se ne preparano 1d2 pozioni (da 1 dose).

Non si puo' beneficiare di piu' di una dose di pozioni naturali (per tipo) al giorno, a differenza di quelle magiche.

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Arlandas	R	1 ora	24	Rinsalda le fratture	CF5	100
Burthelas	I	1 turno	32	Rigenera le mani	HD7	410
Musekiss	C	1 ora	30	Rigenera arti inferiori	TH9	550
Bacche di Ljust	I	1 round	16	Preso la sera recuperi il doppio dei PF (minimo 4)	AZ6	30
Culcoa	C	1 round	16	Recuperi 2d6 da danno da fuoco	TS7	30
Jojopo	C	1 round	15	Recuperi 2d6 da danno da ghiaccio	FM6	25
Kelventare	I	1d4 round	28	Recuperi 2d6	TT7	90
Harfy	C	-	12	Interrompe il sanguinamento	SS6	10
Arlan	C	-	15	Cura 1d6+3 PF	TT5	25
Darsurion	C	1 round	25	Cura 1d4 PF	CM4	75
Draaf	C	1 round	20	Cura 1d8 PF	SO6	50
Garioe	I	1 round	25	Cura 2d6 PF	AZ7	75
Geffnull	I	5 round	28	Cura 3d8+3 PF	EV8	90
Mirenna	I	1 round	20	Cura 5 PF	CM6	50
Rewky	I	-	25	Cura 2d8 PF	TD6	75
Wickalim	I	-	15	Cura 2 PF	TD4	25
Lingua Rossa di Xabax	C	1 turno	20	Cura 2d6 PF ma se c'è malattia o veleno la rimuove ma causando 2d6 di danno	TA7	50
Yaveth	I	-	20	Cura 2d8 PF	MO5	50
Bacio di Ljust	C	1 round	35	Cura 100 PF	HO8	125
Polline di Rosa Verde	R	3 turni	25	Recuperi 2d4 danni Intelletto e Volontà	FA8	75
Arkasun	C	-	25	Cura 1d6 PF a turno per 3 turni	MT7	75
Attarna	I	1 turno	20	Concede un nuovo TS per Malattie con un +4	TF7	50
Delrean	C	1 round	15	Allontana insetti per 1 giorno	CC6	2
Delrean Plus	I	1 round	18	Allontana insetti per 3 giorni	CC6	5
Melandrir	I	1 round	15	Concede un nuovo TS per Malattie con +5	CF7	25
Uovo di Urk	I	1 turno	12	1 giorno di cibo	FH7	2
Barannie	I	-	15	Rimuove nausea	MD6	10
Eldrin'tail	I	-	15	Concede un nuovo TS su Veleni	FH7	25
Harlindar	I	1 turno	15	Fa abortire	SS7	25

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Klandor	I	-	15	Rimuove paralisi	HB6	25
Klynkyx	C	6 turno	15	Fa cadere tutti i capelli per 1d6+4 gg	MO6	8
Arduuar	I	1 round	25	Rimuove Veleni	SZ7	75
Nazamuse	I	-	30	Rimuove Veleni e Malattie	EW9	100
Nelthalion	I	-	15	Fa vomitare	SR3	1
Uscaboo	R	1 turno	25	Rimuove cecità	MO7	75
Ucsaboo	C	1 turno	30	Rigenera occhi	MO8	200
Febfendi	C	1 turno	25	Rigenera orecchie	CF7	75
Siranmuse	I	1 giorno	30	Rigenera organi interni	SS8	350
Klagul	C	1 turno	20	Pulisce i denti	SS4	30
Corteccia di Aklent	I	1 turno	10	La corteccia masticata per almeno 10 round concede per le 24 ore successive un +1 TS vs Veleno	MT6	5
Petali di Lisbeth	I	1 turno	15	Cura tosse e raffreddore	MC6	20
Estratto di radice Gisenosa	I	-	15	+2 Intelletto, -2 Agilità per 10 minuti	MT6	5
Gylvert	I	-	25	Concede respirare sott'acqua per 4 ore	MO7	75
Gusterbloon	C	1 round	20	La pelle diventa piu' scura concedendo un +4 alla prove di Nascondersi	CM5	40
Lievito di Muschio Bianco	I	-	12	I prodotti da forno che usano questo lievito causano meteorismo incontrollabile ed incredibilmente puzzolente per 12 ore	CA3	1
Estratto di Bacca Illa bruciata	I	-	15	+2 Iniziativa, +2 Agilità , -4 TS Arbitrio, per 10 minuti	MS6	5
Corteccia polverizzata di Dagmather	R	1 round	25	Rimuove condizione esausto e affaticato	SS5	2
Radice secca di Kathaus	R	-	20	+2 Potenza e Agilità per 1 ora	FW6	25

Droghe

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Foglie fermentate di Lusiade*	I	1 turno	17	Allucinazioni sensoriali per 2d4 ore. +2 Magnetismo ed Intelletto	SF7	5
Ferpillon*	I	1 round	30	Fa dormire per 24 ore	SC5	50
Unto Grigio*	I	1 round	24	Rimuove condizionamenti mentali fino a LP 21	AH9	80
Cenere di Arpasur*	R	1 round	20	Rimuove condizione di affaticato	FT6	5
Carne secca di Ragno Viola*	I	1 round	24	+4 Potenza -4 Intelletto per 1 turno	SH7	30
Estratto alcolico di Melzaa*	I	-	20	+1d4 Potenza , +1d4 Agilità . -4 TS su Arbitrio. Per 3 ore	AF6	25
Essenza profumata di Inut*	R	-	15	+2 Intelletto, per 1d8 ore	HB6	15
Polline di Julnnaus*	R	-	20	+3 Potenza per 2 ore	FO6	25
Miele polverizzato del fiore di Erain*	R	-	20	+2 Potenza e Intelletto e Agilità. +3d6 PF temporanei, per 1 ora	FT7	75

Le droghe danno dipendenza. Terminato l'effetto effettuare un Tiro Salvezza su Arbitrio a difficoltà 15 o prenderne un altra dose, il successivo Tiro Salvezza avrà difficoltà +1 e così via.

Ogni qual volta si prende una nuova dose entro 2 settimane dalla prima il Tiro Salvezza per non diventare dipendenti aumenta di 1.

Tabella decodifica codici localita'

Es: Gusterbloon FT5

La prima Lettera indica il CLIMA, la Seconda indica l'AMBIENTE, la Terza indica la RARITA'

La rarità indica la possibilità, su un d10, di trovare l'erba/pianta ricercata. Tirare 1d10 e fare meno del numero indicato, chiaramente se c'è corrispondenza di clima ed ambiente.

Prima Lettera	Clima	Seconda Lettera	Ambiente
A	Arido	A	Alpino
C	Freddo	B	Gole
E	Ghiacci perenni	C	Foresta di Conifere
F	Freddo severo	D	Foresta Decidua
H	Umido e caldo	F	Argini fiumi e torrenti
M	Temperato	G	Campi ghiacciati
S	Semi arido	H	Campi secchi
T	Temperato fresco	J	Giungla, Foreste piovose
X	Sconosciuto	M	Montagna
		N	Oceano, distese salate
		S	Erba bassa
		T	Erba alta
		U	Caverne e underground
		V	Vulcanica
		W	Discariche/Rifiui
		Z	Deserto
		X	Sconosciuto

Pozioni generiche

Il Narratore e' libero di usare tutte le pozioni e veleni indicate sopra oppure usare delle pozioni generiche pronte all'uso, comprabili in quasi tutti i negozi di erboristeria o di pozioni.

Nella tabella i costi ed effetti di queste pozioni, l'insorgenza e' sempre immediata, la durata per le cure e' immediata, per le altre e' 1 ora.

Nome Pozione	Effetto	Costo (mo)	Applicazione
Cura	recuperi 1d8+1 PF	50	Ingestione
Cura potenziata	recuperi 3d8+3 PF	250	Ingestione
Indebolente	-1d6 TC. TS DC 15 Tempra	25	Ingestione
Indebolente potenziata	-1d6 TC. TS DC 18 Tempra	50	Ferimento
Veleno	subisci 2d4+2 di danno. TS DC 15 Tempra	25	Ingestione
Veleno potenziata	subisci 2d4+2 di danno. TS DC 18 Tempra	50	Ferimento
Rimuovi Veleno	annulla l'insorgenza di un veleno se presa entro l'attivazione, oppure concede un nuovo TS con +4	75	Ingestione

Movimento e Trasporto

- E ti puoi trovare un'altra moglie!
- Ah, questo sì. ma il guaio è che mi ha portato via il fucile e il cavallo! Peccato, era così bella, io mi ci ero affezionato. Le davo qualche frustata, ma lei non ci faceva caso.
- Chi, tua moglie?
- No, la mia cavalla. A trovare un'altra moglie si fa presto, ma una cavalla come quella non la ritrovo più. (Ombre rosse, film 1939)

Molte delle regole qui riportate sono opzionali, il Narratore può tenere conto solo di ciò che ritiene più opportuno.

Vi sono tre scale di movimento nel gioco:

- Tattico, per il combattimento, si usano le distanze Mischia e i quadretti di 1 metro di lato
- Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto.
- Via Terra, per muoversi da un posto all'altro, misurato in km all'ora o al giorno.

Tipi di Movimento

Quando si muovono nelle differenti scale di movimento, le creature generalmente camminano o vanno veloci o corrono.

Camminare: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di circa 4 km all'ora per un umano senza Ingombro.

Correre: Significa muoversi di circa 13 km all'ora per un umano in armatura completa.

Chi attacca il personaggio che va veloce ha un bonus di 1d6 al Tiro per colpire. Il personaggio che va veloce ha un malus di 2d6 nel Tiro per Colpire nel round in cui si corre.

Correre come azione di movimento raddoppia la velocità di movimento e non la triplica. Solo in situazioni di non combattimento la corsa triplica il movimento.

Tabella: Movimento e Distanza e Velocità : a Piedi

Tipo di movimento	Movimento Velocità (metri)		
	6m	9m	12m
Camminare	6m	9m	12m
Correre (x3)	18m	18m	24m
Un minuto (locale)			
Camminare	60m	90m	120m
Correre (x3)	180m	270m	360m
Un'ora (via terra)			
Camminare	3km	4km	6km
Correre (x3)	9km	12km	18km
Un giorno (via terra)			
Camminare	24km	32km	54km

Movimento Tattico

Durante un combattimento si utilizza la velocità tattica e la distanza.

Movimento Ostacolato

Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti. Quando il movimento è ostacolato si va a metà della velocità. Quindi sono necessari 2 Azioni per coprire la propria distanza di 9 metri (se si è umano senza ingombro..). Oppure con una Azione di movimento si copre solo 4.5 metri.

Se esiste più di una condizione particolare, aggiungere tra loro tutti i costi aggiuntivi applicabili.

In alcune situazioni il movimento è talmente ostacolato che la distanza percorribile per Azione è minima.. in tal caso si possono utilizzare tutte e 3 le Azioni per muoversi di una Azione di movimento (10/6 metri) in qualsiasi direzione.

Non applicare questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile farlo in alcun modo.

Non si può Correre o Caricare agevolmente (Atletica DC 20) attraverso un percorso che ostacola il movimento.

Movimento Locale

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.

- Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale.
- Andare Veloci: Un personaggio può andare veloce senza problemi in scala locale. Vedi Movimento via terra, sotto, per il movimento in km all'ora.
- Correre: Un personaggio può Correre per un numero di round pari al triplo del proprio punteggio di Potenza su scala locale senza bisogno di riposarsi (minimo un round). Vedi la relativa sezione in Combattimento per le regole riguardanti la Corsa per Periodi Più Prolungati.

Movimento Via Terra

I personaggi che percorrono lunghe distanze usano il movimento via terra. Il movimento via terra è misurato in ore o giorni. Un giorno rappresenta 8 ore di tempo di viaggio reale. Per imbarcazioni a remi, un giorno significa remare per 10 ore. Per navi a vela, rappresenta 24 ore.

Camminare

Si può camminare per 8 ore in un giorno di viaggio senza problemi.

Camminare più a lungo può sfinire (vedi Marcia forzata, sotto).

Andare Veloci

Si può andare veloci per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 Danno Non Letale, e ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni subiti nell'ora precedente. Un personaggio che subisce Danni Non Letali da andatura veloce è considerato Affaticato.

Un personaggio Affaticato non può Correre o Caricare e subisce penalità -1 a Potenza e Agilita

Correre

Non è possibile Correre per un lungo periodo di tempo. Tentativi di Correre e riposarsi a cicli funzionano come andare veloci.

Terreno

Il terreno su cui si viaggia influenza quale distanza viene percorsa in un'ora o in un giorno (vedi Tabella: Terreno e Movimento Via Terra). Una strada maestra è una strada principale, dritta e lastricata. Una strada comune è solitamente un cammino impervio. Un sentiero è come una strada comune tranne per il fatto che permette di viaggiare solo in fila indiana e non avvantaggia un gruppo che viaggia con veicoli. Un terreno libero è una zona selvaggia senza sentieri segnati.

Tabella: Terreno e Movimento Via Terra (Opzionale)

Nella tabella sono indicati i moltiplicatori per la distanza percorsa.

Terreno	Strada maestra	Strada comune	Sentiero non battuto
Brughiera	x1	x1	x3/4
Collina	x1	x3/4	x1/2
Deserto Sabbioso	x1	x1/2	x1/2
Foresta	x1	x3/4	x1/2
Giungla	x1	x3/4	x1/4
Montagna	x3/4	x3/4	x1/2
Palude	x1	×3/4	×1/2
Pianura	x1	×3/4	×1/2
Tundra Ghiacciata	x1	×3/4	×3/4

Marcia Forzata

In un giorno di cammino normale, si può camminare per 8 ore. Il resto del giorno viene sfruttato per fare e disfare il campo, riposarsi e mangiare.

Movimento in sella

Una cavalcatura che porta un cavaliere può muoversi con andatura veloce. Tuttavia, i danni che subisce sono danni normali invece che non letali. Può anche essere costretta a una marcia forzata, ma le sue prove di Potenza falliscono automaticamente e di nuovo i danni che subisce sono danni normali. Anche le cavalcature sono considerate Affaticate quando subiscono danni da andatura veloce o marcia forzata.

Tabella: Cavalcature e Veicoli

Cavalcatura o Veicolo (carico trasportato)	All'ora	Al giorno
Cane da Galoppo	6km	48km
Cane da Galoppo (50.5-150 kg)*	4.5km	36km
Cavallo Leggero	7.5km	60km
Cavallo Leggero (115,5-345 kg)*	5.25km	42km
Cavallo Pesante	7.5km	60km
Cavallo Pesante (150.5-450 kg)*	5.52km	42km
Pony	6km	48km
Pony (75,5-225 kg)*	4.5km	36km
Carretto o Carro	3km	24km
Imbarcazione		
Zattera o Chiatta (pertica o rimorchio)	0.75km	7.5km
Barcone (a Remi)**	1.5km	15km
Barca a Remi**	2.25km	22.5km
Nave a Vela (vele)	3km	72km
Nave da Guerra (vele e remi)	3.75km	90km
Nave Lunga (vele e remi)	4.5km	108km
Galea (remi e vele)	6km	144km

*I quadrupedi, come i cavalli, possono portare carichi superiori rispetto ai personaggi. Vedi Capacità di Trasporto per maggiori informazioni.

**Zattere, chiatte e barconi sono usati su laghi e fiumi. Se seguono la corrente, sommare la velocità della corrente (di solito 4,5 km/h) alla velocità dell'imbarcazione. Oltre a essere spinta con i remi per 10 ore, l'imbarcazione può anche essere trasportata dalla corrente per altre 14 ore, se qualcuno è in grado di guidarla, e quindi si aggiungono altri 63 km alla distanza giornaliera percorsa. Queste imbarcazioni non possono essere spinte a remi contro una corrente molto forte, ma possono essere tirate controcorrente da animali da soma sulla riva.

Fuga e Inseguimento

Nel movimento round per round è impossibile per un personaggio lento sfuggire ad un personaggio veloce senza qualche tipo di aiuto. Allo stesso modo, non è un problema per un personaggio veloce sfuggire ad uno più lento.

Quando la velocità dei due personaggi coinvolti è uguale, c'è un metodo abbastanza semplice per risolvere un inseguimento: se una creatura sta inseguendo un'altra ed entrambe si muovono alla stessa velocità, e l'inseguimento prosegue almeno per alcuni round, occorre effettuare prove contrapposte di Agilità per vedere chi si muove più in fretta in questi round.

Se la creatura inseguita vince si allontana di 9 metri se questa distanza diventa superiore ai 100 metri ha seminato l'inseguitore. Se è l'inseguitore a vincere, accorcia di 9 metri la distanza e quando la distanza è mischia ha catturato il fuggitivo.

A volte un inseguimento che si svolge via terra potrebbe durare per lungo tempo (10 prove di Agilità non risolutive) , con entrambe le parti che riescono solo a scorgersi a distanza.

Nel caso di un lungo inseguimento, una prova contrapposta di Resistenza determina quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Se la creatura inseguita ottiene il risultato più alto, riesce a fuggire, altrimenti è l'inseguitore che riesce a raggiungerla.

Capacità di Carico e Trasporto: Ingombro

Ingombro

Portare tesori, pezzi di drago, armature complete per non parlare di armi sproporzionate rendono difficile il movimento.

Ogni oggetto ha un valore di Ingombro ovvero quando è pesante e scomodo portarlo.

Ci possono essere oggetti leggeri ma estremamente ingombranti (tronchi cavi, tappeti di seta) oppure piccoli ma pesantissimi (sfere di mercurio, vestiti intessuti d'oro), per tutti questi oggetti il valore di Ingombro sarà significativo.

Viceversa dei gessetti, biglie, stracci saranno sia leggeri che poco pesanti.

I valori di Ingombro degli oggetti si sommano tra di loro per dare l'Ingombro totale portato.

Il valore totale di Ingombro che si può portare senza penalità è pari al valore della Potenza+2. Se hai un Ingombro superiore a questo valore sei appunto Ingombrato. In ogni caso non puoi portare su di te oggetti con valore di ingombro superiore a 10+Potenza.

Tabella valori e penalità di Ingombro

Ingombro	Penalità Movimento	Penalità Prova Agilità
Entro Potenza +2	Movimento pieno	Nessuna penalità
Entro Potenza +5	Velocita' Movimento dimezzato	-3
Entro Potenza +7	1 metro a round	-6

Oggetti e valori di Ingombro

Ogni oggetto ha un valore di Ingombro che può assumere un valore numerico, oppure indicato come 'L' (leggero) oppure non significativo '-'.

Ogni 10 oggetti Leggeri si conta 1 Ingombro (si arrotonda per difetto).

Oggetti con ingombro non significativo non si valutano nel computo totale dell'ingombro tranne se portati in grosse quantità.

Ad esempio una armatura completa ha un ingombro di 4, una spada lunga 2, un pugnale o pergamena ha un ingombro Leggero.

Il Narratore stabilisce eventuali ingombri speciali e particolari.

Come stimare l'Ingombro

Come regola generale un oggetto che pesa dai 5 ai 10 kg ha Ingombro 1, un oggetto che pesa circa di 500gr è leggero, se pesa meno di 10gr allora non è significativo.

Ingombro delle Monete

E' un ingombro piacevole quando si tratta di monete di Platino, lo sappiamo tutti... Ogni 1000 Monete contate 1 di Ingombro, arrotondando per difetto.

Trascinare

In certe situazione è più facile spingere o trascinare che portare su di se. In questi casi si considera un Ingombro con valore dimezzato.

- Nel caso in cui l'Ingombro sia inferiore a Potenza +2 il personaggio avrà movimento pieno.
- Se è pari a Potenza ma non superiore a Potenza +5 il movimento è dimezzato.
- Se è superiore a Potenza +5 ed inferiore a Potenza +7, può spostarlo di 1 metro a round.
- Se è superiore a Potenza +7 non puoi spostare o spingere.

In caso piu' creature spingano "l'ingombro" considerate la Potenza piena della creatura piu' forte piu' meta' della Potenza delle creature con forza minore (minimo 1). Valutate chiaramente anche quante persone possono riuscire contemporaneamente a spingere data la dimensione dell'oggetto da trasportare.

Creature Più Grandi e Più Piccole

Creature bipedi più grandi possono trasportare più Ingombro in base alla categoria di taglia:

- Piccolissima: Ingombro = Potenza /16
- Minuta: Ingombro = Potenza /8
- Minuscola: Ingombro = Potenza /4
- Piccola: Ingombro = Potenza /2 +3
- Grandi: Ingombro = Potenza x2 +5
- Enormi: Ingombro = Potenza x4 +5
- Mastodontica: Ingombro = Potenza x8 +5
- Colossale: Ingombro = Potenza x16 +5

Le creature quadrupedi possono trasportare pesi superiori.

- Piccolissima: Ingombro = Potenza *1/4
- Minuta: Ingombro = Potenza x1/2
- Minuscola: Ingombro = Potenza x3/4
- Piccola: Ingombro = Potenza 1
- **media**: Ingombro = Potenza x1.5 +5
- Grandi: Ingombro = Potenza x3 +5
- Enormi: Ingombro = Potenza x6 +5
- Mastodontica: Ingombro = Potenza x12 +5
- Colossale: Ingombro = Potenza x24 +5

Altri Tipi di Movimento

Le informazioni qui di seguito sono raccolte da varie sezioni e messe qui per vostra comodità.

Nuotare

Una creatura con una velocità di Nuotare può muoversi attraverso l'acqua alla sua velocità indicata senza fare prove di Resistenza. Si guadagna un bonus di +8 su qualsiasi prova di Resistenza per eseguire un'azione particolare o evitare un pericolo. La creatura può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratti o in pericolo quando si nuota. Una tale creatura può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, a condizione che nuoti in linea retta.

Scalare

Una creatura con una velocità di Scalare ha un bonus di +8 su tutti le prove di Resistenza. La creatura deve fare una prova di Resistenza per arrampicarsi su qualsiasi parete o pendenza con una DC superiore a 0, ma può sempre scegliere di prendere 10, anche se di fretta o minacciata durante la salita.

Se una creatura con una velocità di Scalare tenta una scalata rapida (vedi sopra), guadagna un 2 punti movimento e fa una singola prova di Scalare (Resistenza) con una penalità di -5.

Una creatura mantiene il suo bonus di Agilità alla Difesa (se presente) durante la salita, e gli avversari non ottengono bonus speciale per i loro attacchi contro di esso. Non puo', tuttavia, utilizzare l'azione correre mentre si arrampica.

Scavare

Una creatura con una velocità di Scavare può scavare tunnel attraverso la terra, ma non attraverso la roccia a meno che il testo descrittivo non dica il contrario. Le creature non possono caricare o correre mentre scavano.

La maggior parte delle creature scavatrici non lascia tunnel che altre creature possono utilizzare (sia perché il materiale attraverso cui scavano riempie il tunnel dietro di loro o perché in realtà non spostano materiale quando scavano), vedere la descrizione della singola creatura per i dettagli.

Velocità Su Terreno

La Velocità Su Terreno é la normale velocità per personaggi che non scalano, nuotano o volano.

Volare

Una creatura con una velocità di Volare riceve gratuitamente l'abilità Volare come competenza.

Volo e Manovrabilita'

Una creatura con una velocità di volare naturale riceve bonus (o penalita') alle prove di Volare in base alla propria manovrabilita':

Manovrabilità	Malus Manovrabilita'	Manovrabilità	Bonus Manovrabilita'
Maldestra	-8	Perfetta	+8
Scarsa	-4	Buona	+4
Media	+0		

Le creature che non hanno una specifica manovrabilità (es. un umano con una Essenza di Volo), si presume abbiano manovrabilità scarsa.

Volo e Taglia

Una creatura più grande o più piccola della Taglia Media ha bonus o penalità di taglia alle prove di Volare in base alla sua categoria di taglia:

Taglia	Bonus Manovrabilita'	Taglia	Malus Manovrabilita'
Piccolissima	+8	Colossale	-8
Minuta	+6	Mastodontica	-6
Minuscola	+4	Enorme	-4
Piccola	+2	Grande	-2

Se nella creatura è indicata una classe di manovrabilità si intende già compresa di questi fattori. Vedere l'abilità Volare per ulteriori dettagli.

Masterizzare

Il Narratore

> Chi comanda al racconto non è la voce: è l'orecchio. (Italo Calvino)

Mentre il giocatore interpreta un personaggio in un'avventura, Il Narratore è colui che la gestisce. Ha certamente molto più lavoro, ma ricreare un mondo intero affinché i propri amici lo esplorino, può dare molte soddisfazioni.

Il ruolo del Narratore non è facile ma concede enormi privilegi. Vedere i propri amici giocare, divertirsi, "ammattirsi" dietro dubbi, indovinelli e situazioni da te create da tantissima soddisfazione e divertimento.

Il tuo ruolo è quello del grande orchestratore, pianificatore o anche paesaggista se preferisci, con poche semplici pennellate delinei la struttura e saranno poi i giocatori ad aggiungere dettagli e situazioni.

Punti Esperienza

In TUS il passaggio di livello non è vincolato da un numero di mostri affrontati o dai tesori ottenuti, bensì dal fattore di difficoltà degli incontri e da come i giocatori hanno giocato.

Il consiglio e suggerimento primario è "passate di livello ogni qualvolta lo ritenete necessario al buon gioco ed all'avventura".

Se questo consiglio può sembrare un pò troppo scarno propongo un altro approccio, semplice ma ancora più efficace e stimolante.

Prendete questa tabella dei punti esperienza

Tabella punti Esperienza / Livello

Livello	Punti Esperienza
2	15 xp
3	25 xp
4 - 10	35 xp per livello
11 - 20	25 xp per livello

Ovvero sono necessari 15 punti esperienza per passare dal primo al secondo livello ed altrettanti per passare dal secondo al terzo livello.

Per passare dal terzo al quarto servono 25 punti esperienza, e per passare ogni livello dal 4 al 10 livello ne servono 35 di punti esperienza.

Dall'undicesimo al ventesimo servono 25 punti esperienza ad ogni livello.

Per ogni incontro designato per sfidare il gruppo in maniera media o difficile assegnate 1 punto esperienza.

Per ogni incontro designato per essere potenzialmente mortale assegnate 2 punti esperienza.

Per ogni incontro finale, il climax dell'avventura, assegnate 3 punti esperienza, questi punti più che per lo scontro "con il Boss finale" vanno assegnati come merito per aver portato a termine una lunga avventura.

Questi punti saranno assegnati al gruppo e quindi a tutti i giocatori, purché abbiano almeno cercato di partecipare agli scontri/sfide.

Se il gruppo per propria "incapacità" o per "sfortuna" trasforma un incontro facile (da 0 punti esperienza) in un incontro mortale, non dovete dare 2 punti esperienza. Cercate al più di premiare lo spirito di gruppo, le energie spese e se possibile la creatività nell'uscirne vivi nonostante tutto.

Quando dico "incontro" non pensate al semplice scontro con i mostri, per incontro si intende qualsiasi evento di ruolo che sfidi e metta alla prova i giocatori. Questa sfida può essere una arguta discussione

con il nobile che non li vuole pagare al termine di una missione, alla sfida di un indovinello, rebus, delle trappole ben piazzate.

Ogni qual volta il giocatore o il gruppo:

- **raggiunga gli obiettivi prefissati**;
- **faccia un ottimo gioco di ruolo**;
- **ottimizzi l'uso delle proprie Abilità e capacità (senza cadere nel powerplayer)**;
- **risolva i problemi in maniera creativa e fantasiosa e funzionale**;
- **abbia buona collaborazione ed interpretazione dei diversi ruoli all'interno del gruppo e come gruppo verso i "terzi"**;
- **scopra o avvii indizi di avventura e creazione di nuovi plot**;
- **raccolga 10000 monete d'oro (o tesoro equivalente)**;

Premiate il giocatore/giocatori con 1 punto esperienza. Questi punti vanno dati per sessione di gioco.

In questo sistema sono necessarie circa 10 sessioni per passare di livello, potenzialmente anche molte meno se i giocatori si dimostrano bravi ed interpretano personaggi e situazioni in maniera brillante.

Fate in modo che ogni sessione possa assegnare 1-3 punti almeno. Costruite la sessione perché tutti i giocatori possano essere partecipanti e nessuno si senta escuso.

Include situazioni stimolanti che possano coinvolgere e sfidare il gruppo. Nel limite del possibile ogni sessione dovrebbe includere una parte di ruolo, una parte di esplorazione, una parte di combattimento, una parte di riposo.

Una nota riguarda i **premi per monete d'oro**: può sembrare anacronistico quando c'è già in sviluppo la sesta edizione del più famoso gioco di ruolo tornare a premiare i giocatori in base all'oro preso ai mostri. Posso però garantirvi che qualora il vostro gruppo sia particolarmente "povero" di giocate di ruolo o semplicemente preferisca uno stile più combattivo, sapere che l'oro raccolto equivale ad esperienza può rendere molto più dinamico ed avvincente l'andare in avventura.

Incontri

> Che è la vita senza speranza? Una gittata di dadi fra le tenebre, fra i deliri. (Ambrogio Bazzero)

Un incontro è un momento di tensione e speranza, paura e sfida. E' l'occasione di mostrare e manifestare le proprie capacità e di lavorare come gruppo.

Un incontro non è l'occasione per fare sfoggio del proprio potere assoluto, sia come Narratore, che come Giocatore. Il Narratore saprà punire il giocatore che vuole essere oltre il gruppo e non parte di esso.

Troverete nelle pagine seguenti le istruzioni per creare delle sfide facili (0 punti esperienza), medie e alte (1 punto esperienza), straordinarie (2 punti esperienza) ed epiche (3 punti esperienza).

Sarete comunque sempre voi, il Narratore, a stabilire e sapere se una sfida è provante o meno, se è sfidante e critica per i giocatori e quindi volutarne sia l'impatto come punti esperienza che come difficoltà.

Un incontro è un evento che mette i personaggi di fronte ad un problema specifico che devono risolvere. Molti sono combattimenti con i mostri o i PNG ostili, ma ce ne sono altri tipi: un corridoio irto di trappole, un'interazione politica con un re sospettoso, un passaggio pericoloso sopra un ponticello

di corda traballante, un argomento scomodo con un PNG amichevole che ritiene che un personaggio lo abbia tradito, o qualsiasi cosa che aggiunga un pò di drammaticità al gioco.

Rompicapi, sfide interpretative e prove di abilità sono i metodi classici per la risoluzione degli incontri, ma gli incontri più complessi da costruire sono i più comuni incontri di combattimento.

Nel progettare un incontro di combattimento, in primo luogo decidete che livello di sfida volete far fronteggiare ai PG, quindi seguite i punti descritti qui di seguito.

Determinare APL: Determinate il livello medio dei personaggi: questo è il Livello Medio del Gruppo (APL in breve, Average Party Level). Dovreste arrotondate questo valore al numero intero più vicino (questa è una delle poche eccezioni alla regola dell'arrotondamento per difetto).

Si noti che questa guida di riferimento della creazione di un incontro presuppone un gruppo di quattro o cinque PG. Se il vostro gruppo ha sei o più giocatori, aggiungete uno al loro livello medio. Se il vostro gruppo contiene tre o meno giocatori, sottraete uno dal loro livello medio. Per esempio, se il vostro gruppo consiste di sei giocatori, due di 4° livello e quattro di 5° livello, il APL è il 6° (28 livelli totali, diviso per sei giocatori, arrotondando per eccesso e aggiungendo uno al risultato finale).

Determinare il CR: Il Grado di Sfida (o CR) è un numero di convenienza usato per indicare i rischi relativi presentati da un mostro, una trappola, un pericolo o un altro incontro: più il CR è alto, più pericoloso è l'incontro. Riferitevi alla Tabella: Determinare gli Incontri per determinare il Grado di Sfida che il vostro gruppo dovrebbe affrontare, in base alla difficoltà della sfida che volete e al APL.

Tabella: Determinare gli Incontri

Difficolta'	**Grado di Sfida (CR)**
Facile	APL -1
Media	APL
Alta	APL +1
straordinaria	APL +2
Epica	APL +3

Costruire l'Incontro: per costruire un incontro come prima cosa calcolate il valore dell' APL.

Per sviluppare il vostro incontro, aggiungete le creature, le trappole ed i pericoli finché non arrivate a vostro APL programmato.

Parti calcolando le sfide con CR più alto dell'incontro, completando il resto con sfide minori.

Per esempio, volete che il vostro gruppo di sei personaggi di 8° livello affronti alcuni Gargoyle (CR 4 ciascuno) e il loro capo, un Gigante delle Rocce (CR 8). I personaggi hanno APL 9 e la Tabella: Determinare gli Incontri stabilisce che unasfida Alta per un APL 9 è un incontro di CR 10.

Partendo da un CR stabilito (10) seguite questa tabella per stabilire quanti "mostri inserire nello scontro".

CR obiettivo	**CR creatura rispetto ad obiettivo APL**	**"Peso" per singola creatura**
CR	-6	10
	-5	15
	-4	20
	-3	30
	-2	50
	-1	75
	0	100

Per raggiungere l'obiettivo dobbiamo sommare "i pesi" fino a raggiungere 100, ovvero il 100% della sfida.

Nel nostro esempio un Gigante delle Rocce ha CR 8, ovvero un CR -2 rispetto al nostro obiettivo di difficoltà CR 10, ed i Gargoyle hanno CR 4 ovvero -6 rispetto al CR 10.

Un nemico con CR -2 ha peso 50, un CR -6 ha un peso di 10, per raggiungere l'obiettivo di un CR 10 metterò 1 CR -2 (ovvero UNO gigante delle rocce) e 5 CR -6 (ovvero CINQUE gargoyle) perché 50 + 10*5 = 100

Se avessi avuto come obiettivo un CR 8, avrei potuto mettere 3 CR 5 (CR -3 = 30) ed un CR 2 (CR -6 = 10), oppure 5 CR 4 (CR +4 = 20)

Avversari con CR inferiore a 7 rispetto al APL si contano, "pesano", solo se sono superiori a 20 come unità.

Aggiungere i PNG

Una creatura che possiede livelli, Abilità , competenze, che potrebbe essere un personaggio si considera un PNG. Queste creature possono svolgere un ruolo molto importante e non vanno usate come semplici "mostri". Dategli uno spessore e creerete dei personaggi indimenticabili.

Modifiche ad Hoc del CR

Mentre potete modificare il CR specifico del mostro avanzandolo, applicando modifiche o livelli, potete anche aggiustare la difficoltà dell'incontro applicando modifiche ad hoc all'incontro o alla creatura in sé.

Qui descritti ci sono tre modi aggiuntivi con cui potete alterare la difficoltà dell'incontro.

Terreno Favorevole ai PG

Un incontro contro un mostro che non è nel suo elemento preferito (come uno Yeti incontrato in una caverna piena di lava, o un Drago enorme incontrato in una stanza molto piccola) da ai personaggi un vantaggio. Sviluppate l'incontronormalmente considerate l'incontro come se avesse un CR più basso del suo CR reale.

Terreno Sfavorevole ai PG

I mostri sono progettati con il presupposto che siano incontrati nel loro terreno preferito: incontrare un Aboleth sott'acqua non aumenta il CR dell'incontro, anche se nessun personaggio è in grado di respirare sott'acqua.

Se, d'altra parte, il terreno ha un impatto più significativo sull'incontro (come un incontro contro una creatura con Vista Cieca in una zona che sopprime ogni fonte di luce), si possono, nel caso, aumentare il CR dell'incontro fosse di un grado più alto.

Modifiche all'Equipaggiamento dei PNG

Potete aumentare o diminuire la difficoltà data dai PNG modificandone l'Equipaggiamento. Il valore combinato dell'Equipaggiamento di un PNG è dato in Creare i PNG alla Tabella: Equipaggiamento dei PNG. Un PNG incontrato senza Equipaggiamento dovrebbe avere un CR ridotto di 1 (a condizione che la perdita di Equipaggiamento sia realmente controproducente per il PNG), mentre un PNG che ha un Equipaggiamento equivalente a quello di un personaggio (come indicato sulla Tabella: Ricchezza dei PNG per Livello) ha un CR superiore di 1 al suo CR reale.

Occorre prestare attenzione ad assegnare ai PNG questo equipaggiamento supplementare, specie ai livelli più alti, in cui potete consumare l'intero tesoro della vostra avventura in un colpo solo!

Assegnare i PX

I personaggi avanzano di livello sconfiggendo mostri, superando sfide e completando l'avventura: nel farlo guadagnano i Punti Esperienza (PX in breve). Potete assegnare Punti Esperienza non appena una sfida viene superata, ma ciò potrebbero interrompere il flusso del gioco. E' più facile assegnare i punti esperienza alla fine di una sessione di gioco che permetta ai personaggi di riflettere su quanto accaduto. Può usare il tempo a disposizione fra le sessioni di gioco per aggiornare la scheda.

Disporre Tesori

Mentre i personaggi avanzano di livello, anche la quantità di tesori che trasportano ed usano aumenta. In TUS si suppone che tutti i personaggi di pari livello abbiano più o meno la stessa quantità di tesoro e oggetti magici. Poiché il reddito primario per un personaggio deriva dai tesori e dai bottini ricavati dalle avventure, è importante moderare la ricchezza e i tesori nelle vostre avventure. Per aiutarvi nel disporre i tesori, la quantità di oggetti magici e di bottino che i personaggi ricevono per le loro avventure è legata al CR degliincontri che affrontano: più è alto il CR dell'incontro, maggiore sarà il tesoro assegnato.

La Tabella: Ricchezza dei PNG per Livello indica la quantità di tesoro che ogni personaggio dovrebbe avere ad un livello specifico. Si noti che questa tabella si basa su un modello standard di gioco.

I giochi con magia rara potrebbero assegnare soltanto la metà di questo valore, mentre i giochi più epici potrebbero raddoppiarlo. Si presume che parte del tesoro sia consumato nel corso di un'avventura (come pozioni e pergamene) e che alcuni degli oggetti meno utilizzati siano venduti per metà del loro valore per acquistare un Equipaggiamento più utile.

La Tabella: Ricchezza dei PNG per Livello può anche essere usata per stanziare l'Equipaggiamento per i personaggi che cominciano dopo il 1° livello, come un nuovo personaggio creato per sostituirne uno morto. I personaggi non dovrebbero spendere più della metà della loro ricchezza totale su un singolo oggetto.

Per un metodo equilibrato, i personaggi che vengono creati dopo il 1° livello dovrebbero spendere il 25% della loro ricchezza per le armi, il 25% per armatura e oggetti di protezione, il 25% per altri oggetti magici, il 15% per oggetti che si consumano come bacchette, pergamene e pozioni e il 10% per un Equipaggiamento normale e monete. Tipi di personaggio differenti potrebbero spendere diversamente la loro ricchezza rispetto a come suggerito; ad esempio, gli incantatori arcani potrebbero spendere di più per oggetti magici e a consumo che per le armi.

La Tabella: Valori del Tesoro per Incontro elenca la quantità di tesoro che ogni incontro dovrebbe assegnare in base al livello medio dei personaggi e alla velocità di progressione di PX della campagna. Gli incontri facili dovrebbero assegnare un tesoro di un livello più basso rispetto al livello medio dei PG. Gli incontri più pericolosi, difficili ed eroici dovrebbero assegnare rispettivamente un tesoro di uno, due o tre livelli superiore al livello medio dei PG. Se nel gioco la magia è rara, dimezzate questi valori. Se il gioco è più epico, raddoppiate questi valori.

Tabella: Valori del Tesoro per Incontro

Livello Medio Gruppo	per Incontro (mo)	Livello Medio Gruppo	per Incontro (mo)
1	130	11	3500
2	250	12	4500
3	400	13	5500
4	5500	14	7500
5	750	15	9000
6	1000	16	12000
7	1300	17	16000
8	1700	18	20000
9	2100	19	25000
10	2500	20	32000

Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello

Livello Personaggio	Richezza	Livello Personaggio	Richezza
1	100	11	82000
2	500	12	55000
3	1500	13	75000
4	3000	14	100000
5	5000	15	120000
6	8000	16	160000
7	12000	17	210000
8	17000	18	270000
9	25000	19	350000
10	35000	20	500000

Gli incontri contro dei PNG solitamente ricompensano con un tesoro tre volte superiore a quello con un mostro, grazie all'Equipaggiamento del PNG. Per compensare, assicuratevi che i personaggi affrontino un paio di incontri supplementari che assegnano poco in fatto di tesori.

Animali, Vegetali, Costrutti, Non Morti non intelligenti, Melme e trappole sono ottimi "incontri con poco tesoro". In alternativa, se i personaggi affrontano un certo numero di creature con poco o nessun

tesoro, dovrebbero avere l'occasione di ottenere un certo numero di oggetti di valore più significativo nell'immediato futuro per compensare lo squilibrio. Come regola generale, i personaggi non dovrebbero possedere alcun oggetto magico di valore superiore alla metà della ricchezza totale del personaggio, pertanto controllate bene prima di ricompensare i personaggi con oggetti molti costosi.

Costruire un Bottino

Spesso è sufficiente dire ai vostri giocatori che hanno trovato 5.000 mo in gemme e 10.000 mo in gioielli. Ma a volte, è più interessante fornire dei particolari. Dare a un tesoro una personalità può non solo aiutare la verosimiglianza del gioco, ma può a volte innescare nuove avventure.

Le informazioni nelle pagine seguenti possono aiutarvi per determinare tipi di tesori in modo casuale: per molti degli oggetti sono stati dati dei valori, ma potete assegnarli come ritenete meglio. E' più facile collocare gli oggetti più costosi prima: se volete potete anche determinare gli oggetti magici in modo casuale usando le tabelle in Oggetti Magici, per stabilire quali oggetti siano presenti nel tesoro.

Una volta che avete consumato una parte considerevole del valore del tesoro, il resto può semplicemente essere composto da monete sparse e oggetti non magici con valori definiti in base alle vostre esigenze.

Monete: Le monete in un tesoro possono essere di rame, argento, oro e platino: quelle d'argento e d'oro sono le più comuni, ma potete decidere diversamente. Per le monete ed il loro valore di cambio andate all'Equipaggiamento.

Gemme: Anche se potete assegnare qualsiasi valore ad una gemma, alcune possono valere di più delle altre. Utilizzate le categorie di valore qui sotto (e le pietre preziose associate) come guida di riferimento quando assegnate i valori alle pietre preziose.

Gemme di Bassa Qualita' (10 mo): agata; azzurrite; quarzo blu; ematite; lapislazzuli; malachite; ossidiana; rodocrosite; occhio di tigre; turchese; perla di fiume (irregolare).

Gemme Semi Preziose (50 mo): eliotropio, corniola; calcedonio; crisoprasio; citrino; diaspro; lunaria; onice; crisolito; cristallo di roccia (quarzo chiaro); sardonica; sardonice; quarzo rosato, affumicato o rosa di stella; zircone.

Pietre Preziose di Media Qualita' (100 mo): ambra; ametista; crisoberillo; corallo; granato rosso o verde-marrone; giada; giaietto; perla bianca, dorata, rosa o argentata; spinello rosso, marrone-rosso o verde scuro; tormalina.

Pietre Preziose di Alta Qualita' (500 mo): alessandrite; acquamarina; granato viola; perla nera; spinello blu scuro; topazio giallo oro.

Gioielli (1.000 mo): smeraldo; opale bianco, nero, o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu o nero.

Gioielli Eccezionali (5.000 mo o piu'): smeraldo verde brillante cristallino, diamante, giacinto, rubino.

Tesori non Magici Questa categoria include monili, abiti raffinati, merci, oggetti alchemici, oggetti perfetti e altri.

Diversamente delle gemme, molti di questi oggetti hanno valori stabiliti, ma potete sempre aumentare il valore dell'oggetto decorandolo con pietre preziose o con fatture particolarmente artistiche.

Questo aumento di costo non conferisce capacità aggiuntive: una scimitarra perfetta di Ferro Freddo impreziosita da gemme del valore di 40.000 mo funziona come una normale scimitarra di Ferro Freddo perfetta da 330 mo. Qui di seguito trovate numerosi esempi di tesori non magici, con i valori tipici.

Oggetti d'Arte Raffinati (100 mo o piu'): Anche se alcuni oggetti d'arte sono composti di materiali preziosi, il valore della maggior parte di pitture, sculture, opere letterarie, abiti raffinati, e simili consiste nella fattura con cui sono realizzati e nella bravura di chi li ha realizzati. Gli oggetti d'arte sono spesso ingombranti o difficili da spostare, e fragili, rendendone il recupero ed il trasporto un'avventura a sé.

Monili Minori (50 mo): Questa categoria comprende monili realizzati con materiali come ottone, bronzo, rame, avorio, o legni esotici, a volte impreziositi con gemme di bassa qualità molto piccole o difettate. I monili minori includono anelli, braccialetti e orecchini.

Monili Normali (100–500 mo): La maggior parte dei monili è realizzata con argento, oro, giada, o corallo, e decorata spesso con gemme semi preziose o pietre preziose di qualità media. I monili normali comprendono tutti i tipi di monili minori più bracciali, collane e spille.

Monili Preziosi (500 mo o piu'): I monili preziosi sono realizzati in oro, mithral, platino, o simili metalli rari. Tali oggetti comprendono i tipi di monili normali più scettri, pendenti ed altri grandi oggetti.

Attrezzi perfetti (100–300 mo): Questa categoria include le versioni perfette di armi, armature e attrezzi d'Abilita': vedi Equipaggiamento per i dettagli e i costi di questi oggetti.

Oggetti Comuni (fino a 1.000 mo): Ci sono molti oggetti di valore di natura alchemica o comune che possono essere utilizzati come tesoro. La maggior parte degli oggetti alchemici sono oggetti portabili e stimabili, ma anche altri come serrature, simboli sacri, cannocchiali, vini prelibati o abiti raffinati possono costituire parti interessanti di un tesoro. Anche le merci commerciali possono servire da tesoro: 5 kg di zafferano, per esempio, valgono 150 mo.

Mappe del Tesoro e Oggetti d'Informazione (variabili): Gli oggetti come mappe del tesoro, documenti legali di navi e case, liste di informatori o dei turni di guardia, parole d'accesso, e simili possono essere divertenti oggetti da trovare in un tesoro: potete stabilire il valore di questi oggetti come volete e possono essere di doppia utilità in quanto possono generare idee per nuove avventure.

Oggetti Magici

Naturalmente, la scoperta di un Oggetto Magico è il vero premio per qualsiasi avventuriero. Fate attenzione a collocare gli Oggetti Magici in un tesoro: è molto più soddisfacente per molti giocatori trovare un oggetto magico piuttosto che comprarlo, così non è sbagliato mettere degli oggetti che poi verranno usati dai giocatori!

Anche se in genere dovreste collocare gli oggetti con attenta riflessione sui loro probabili effetti sulla vostra campagna, può essere divertente generare gli oggetti magici in un tesoro a caso. Fate attenzione, comunque! è facile, con un pò di fortuna (o sfortuna) dei dadi gonfiare il vostro gioco con troppo tesoro o privarlo dello stesso. Il collocamento di oggetti magici casuali dovrebbe essere temperato sempre dal buon senso del Narratore.

RECITARE

Un gioco di ruolo non è un semplice tirare dadi, è un incontro di pensieri, opinioni, sfide, lotte. E' un gioco catartico, liberatorio.

è giusto che ci sia combattimento, lotta, sangue paura ed azione, allo stesso modo deve esserci la possibilità di giocare i propri personaggi con i loro svantaggi storie.

Il giocatore deve sempre impersonare il personaggio, immedesimarsi e partecipare attivamente.

Ci possono essere situazioni di contorno, gestite velocemente, che vengono fatte in terza persona, eppure ogni volta che si rende necessario giocare questo deve essere vero, fatto dal giocatore calandosi appieno nel personaggio.

Quando un giocatore interpreta bene e descrive l'azione che va a svolgere in maniera partecipativa, coinvolgente, ispirata, dategli un premio, concedete un bonus di +1 all'azione che sta svolgendo.

Fatelo presente al giocatore che grazie alla sua interpretazione ha quel bonus.

Altre Abilità speciali

Etereo

Una creatura diventata Eterea è situata nel Piano Etereo che è sovrapposto a quello Materiale.

Una creatura eterea è Invisibile, senza sostanza e capace di muoversi in qualsiasi direzione, persino su e giu', ma solo a velocità dimezzata. Una creatura eterea può muoversi attraverso oggetti solidi, incluse altre creature viventi. Unacreatura eterea può vedere e udire ciò che accade sul Piano Materiale, ma ogni cosa appare grigia ed effimera. La vista e l'udito di una creatura eterea che si trova sul Piano Materiale sono limitati a una distanza di 9 metri.

Essenze che agiscono sulla Potenza o protezione influenzano normalmente le creature eteree; questi effetti si propagano dal Piano Materiale verso il Piano Etereo, anche se non accade il contrario.

Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale ed Essenze lanciate mentre ci si trova in condizione di etereo possono influenzare solo elementi eterei. Alcune creature o oggetti materiali hanno attacchi o effetti speciali che funzionano anche sul Piano Etereo. Una creatura eterea considera tutte le altre creature eteree come se tutti fossero materiali.

Determinate creature o Abilità conferiscono la capacità soprannaturale di resistere al danno di certe tipologie di armi o fino ad un certo ammontare (per attacco).

Solitamente assume il valore di XX/ZZ ovvero quanto danno (XX) è ignorato se non si è attaccati con (ZZ). Ignorare il danno significa anche che effetti connessi all'attacco non funzionano, come veleni sull'arma.

è applicabile un'unica DR in caso ce ne siano di più di una contemporanea, la scelta va fatta ad inizio scontro e rimane la stessa finche non è finito lo scontro.

Determinate armi, particolarmente magiche possono comunque ignorare la DR

DR da superare	Incantamento sull'arma	Attacco Naturale
Incantamento +1	+1	Livello 3
Incantamento +2	+2	Livello 6
Ferro Freddo / Argento	+3	Livello 9
Adamantio	+4	Livello 12

Proiettili (frecce, dardi, sassi) tirati da armi magiche sono considerate magiche al pari dell'arma che li lancia.

Paura

Essenze, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

Scosso

I personaggi che sono scossi subiscono penalità di -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

Spaventato

I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga. A parte cio', una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte della loro paura, cercherebbero nuovamente di fuggire. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

In Preda al Panico

I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano, e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale. I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte.

A parte cio', una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

Terrore Crescente

Gli effetti della paura sono cumulativi. Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, mentre invece un personaggio scosso cheviene spaventato cade in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato cade in preda al panico.

PARALIZZATO

Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire

Ha punteggi effettivi di Potenza e Agilità pari a -4 (-4 alla Difesa oltre ad non avere bonus di Agilità), è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzata non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più Nuotare e potrebbe annegare.

Creare Oggetti Magici

Per Creare Oggetti Magici è necessario avere le Abiltà Creazione oggetti magici.

Si possono Creare Oggetti Magici di vario tipo come:

Creare Anelli Magici

Per creare un anello magico, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un anello o pezzi di anello da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'anello.

Livello di Potere inserito nell'anello	Costo dell'anello (mo)
<=11	1000
13	2000
16	3700
19	25000
22	50000

Un anello permette di fissare un Essenza in un anello per rendere l'effetto sempre attivo.

è anche possibile inserire un Essenza ad attivazione, in questo caso consultare i costi delle Verghe.

Il livello massimo di potere di un anello magico preparabile da un incantatore è 12+CM+bonus all'Essenza+caratteristica correlata all'Essenza.

Forgiare un anello richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori

Competenza usata nella creazione: Cultura

Creare Armature Magiche

Per creare un'armatura magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e di alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'armatura stessa o i pezzi di armatura da assemblare. Un'armatura che va incantata deve essere un'armatura perfetta e il suo costo è aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato.

Se i prerequisiti per la creazione dell'armatura comprendono delle Essenze, l'incantatore deve conoscere dette Essenze.

Creare armature magiche richiede un giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

Competenza usata nella creazione: Sapienza Magica o Artigianato (fabbricare armature).

Creare Armi Magiche

Per creare un'arma magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'arma stessa o i pezzi di arma da assemblare. Solo un'arma perfetta può essere incantata per diventare un'armamagica, e il suo costo va aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato.

Un'arma magica deve avere almeno bonus di potenziamento +1 per avere una qualsiasi delle Capacità Speciali delle armi da mischia o da distanza.

Se i prerequisiti per la creazione dell'arma comprendono delle Essenze, l'incantatore deve conoscere dette Essenze.

Nel momento della creazione, l'incantatore deve decidere se l'arma emana luce o meno, come effetto secondario della magia infusa nell'arma. Questa decisione non influenza il prezzo o il tempo di creazione, ma una volta che l'oggetto è completato, la decisione è definitiva.

Creare armi doppie viene considerato analogo a creare due armi per quanto riguarda il costo, il tempo e le Capacità Speciali.

Creare un'arma magica richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

Competenza usata nella creazione: Arcana, Artigianato (costruire archi) (per archi e frecce magici) o Artigianato (fabbricare armi) (per tutte le altre armi).

Creare Bacchette

Costi Base delle Bacchette

Livello di Potere inserito nella bacchetta	Costo della bacchetta (mo)
<=11	375
13	750
16	4500
19	11250
22	21000

Una bacchetta è un oggetto magico che conserva in se una Essenza caricata in precedenza.

Per ricaricare una bacchetta un incantatore deve infondere parte della sua magia nello stesso, la bacchetta recupera una carica ma l'incantatore oltre ad avere usato una magia ha per le successive 24 ore un -4 a tutti i CM.

Per creare una bacchetta, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una bacchetta o i pezzi di una bacchetta da assemblare. Le bacchette sono sempre pienamente cariche (25 cariche) all'atto della creazione.

L'incantatore deve conoscere l'Essenza che inserisce nella Bacchetta.

Il livello massimo di potere di una bacchetta preparabile da un incantatore è 14+CM+bonus all'Essenza+caratteristica correlata all'Essenza.

Creare una bacchetta richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Competenza usata nella creazione: Sapienza Magica, Artigianato (oreficeria), Artigianato (scultura) o Professione (taglialegna).

Creare Bastoni

Costi Base dei Bastoni

Livello di Potere inserito nel bastone	Costo del bastone (mo)
<=11	375
13	750
16	4500
19	11250
22	21000
25	40000
28	65000
31	120000

Un Bastone è un oggetto magico dove si carica una o più Essenze il cui livello totale non può essere superiore a quello indicato come Livello di Potere inserito nel bastone.

Quando un bastone viene attivato è possibile usare un'Essenza alla volta.

Per creare un bastone, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un bastone o i pezzi di un bastone da assemblare.

I bastoni sono sempre pienamente carichi (10 volte il Livello di Potere indicato) all'atto della creazione.

Il livello massimo di potere di un bastone preparabile da un incantatore è 14+CM+bonus all'Essenza+caratteristica correlata all'Essenza.

Per ricaricare un Bastone un incantatore deve infondere parte della sua magia nello stesso, il bastone recupera una carica ma l'incantatore oltre ad avere usato una magia ha per le successive 24 ore un -4 a tutti i CM.

l'incantatore deve conoscere le Essenze che inserisce nel bastone.

Creare un bastone richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori

Competenza usata nella creazione: Arcana, Artigianato (oreficeria), Artigianato (scultura) o Professione (taglialegna).

Creare Oggetti Magici

Per creare un oggetto meraviglioso, un personaggio di solito ha bisogno di un determinato Equipaggiamento o attrezzi particolari. Inoltre ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'oggetto stesso o i pezzi dell'oggetto da assemblare.

Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'oggetto. I costi degli oggetti meravigliosi sono difficili da calcolare. Riferitevi alla Tabella: Calcolare il Valore dell'Oggetto Magico in Monete d'Oro e usate i prezzi deglioggetti nelle descrizioni come punto di riferimento. Creare un oggetto costa la metà del prezzo di mercato indicato.

l'incantatore deve conoscere le Essenze che inserisce nell'oggetto.

Creare un oggetto meraviglioso richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti superiori.

Competenza usata nella creazione: Sapienza Magica o un'Abilità adeguata di Artigianato o Professione.

Creare Pergamene

Livello di Potere della pergamena	Costo della pergamena (mo)
<=11	100
13	200
16	400
19	800
22	1600
25	3200
28	6400
31	12800
34	25600
37	52000

Se una pergamena include più Essenze il costo è pari alla somma dei livelli di potere delle varie Essenze.

l'incantatore deve conoscere le Essenze che inserisce nella pergamena.

Per creare una pergamena c'è un costo fisso di materiali pari a 100 mo per livello di potere da caricare. Per preparare una pergamena è necessario 1 ora di lavoro per livello di potere.

Il livello massimo di potere una pergamena preparabile da un incantatore è 16+CM+bonus all'Essenza+caratteristica correlata all'Essenza.

Talento di creazione dell'oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

Competenza usata nella creazione: Arcana, Artigianato (calligrafia) o Professione (scrivano).

Creare Pozioni

Una pozione contiene l'infuso di una Essenza, ogni pozione è quindi monouso

Livello di potere	Costo
<=11	50
13	100
16	200
19	400
22	800

Il costo per creare la pozione è metà del prezzo base. Per creare una pozione, un personaggio ha bisogno di un piano di lavoro orizzontale e alcuni contenitori per mescolare i liquidi, oltre a una fonte di calore per bollire l'infuso.

Il livello massimo di potere di una pozione preparabile da un incantatore è 14+CM+bonus all'Essenza+caratteristica correlata all'Essenza.

Tutti gli ingredienti e i materiali per mescere una pozione devono essere freschi e mai usati.

L'incantatore deve conoscere l'Essenza che inserisce nella pozione.

Talento di creazione oggetto richiesto: Distillare Pozioni

Competenza usata nella creazione: Sapienza Magica o Artigianato (alchimia).

Creare Verghe

Una verga è una bacchetta speciale che è capace di rigenerare le proprie cariche. Sono oggetti preziosi e molto costosi.

Per creare una verga, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una verga o i pezzi di una verga da assemblare.

Livello di Potere inserito nella verga	Costo della verga (mo)
<=11	750
13	1500
16	3000
19	20000
22	40000

Una verga è in grado di lanciare 1 volta al giorno la propria Essenza. Moltiplicare il costo per 4 se è in grado di lanciarla 2 volte, moltiplicare per 8 se è in grado di lanciarla 3 volte al giorno.

Si può anche lanciare una volta in più nel giorno l'Essenza contenuta nella verga, dopo di che la verga si distrugge.

Il livello massimo di potere di una verga preparabile da un incantatore è 10+CM+bonus all'Essenza+caratteristica correlata all'Essenza.

l'incantatore deve conoscere le Essenze che inserisce nella pozione.

Creare una verga richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori.

Competenza usata nella creazione: Arcana, Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (oreficeria) o Artigianato (scultura).

Aggiungere Nuove Capacita'

A volte, la mancanza di fondi o tempo rende impossibile realizzare l'oggetto magico voluto, ma fortunatamente è possibile potenziare o modificare un oggetto magico creato. Solo il tempo, l'oro ed i vari prerequisiti richiesti dalla nuova capacità che si vuole aggiungere all'oggetto magico pongono delle restrizione sul tipo di poteri addizionali che uno può infondere.

Il costo per aggiungere capacità addizionali ad un oggetto è lo stesso che se l'oggetto non fosse magico, meno il valore dell'oggetto originale. Quindi, una spada lunga +1 può diventare una spada lunga vorpal +2, e il costo della creazione è uguale a quello di una spada lunga vorpal +2 meno il costo di una spada lunga +1.

Quando si determina il prezzo di un oggetto magico inventato bisogna considerare molti fattori. Il modo più semplice per decidere il prezzo è confrontare il nuovo oggetto a un oggetto in questo capitolo che ha già un prezzo, e usare tale prezzo come guida.

Altrimenti, si possono usare le indicazioni riassunte nella Tabella: Calcolare il Valore dell'Oggetto Magico in Monete d'Oro.

Calcolare il Valore dell'Oggetto Magico in Monete d'Oro

Effetto	Prezzo base	Esempio
Bonus di caratteristica	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Cintura dell'agilità +2
Bonus di armatura	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Cotta di maglia+1
Essenza	Vedi costi pergamena * 8	Perla del potere
Bonus alla CA	Bonus al quadrato x 2.000 mo	Anello di protezione+3
Bonus ai Tiri Salvezza	Bonus al quadrato x 1.000 mo	Mantello della resistenza +5
Bonus di competenza	Bonus al quadrato x 100 mo	Mantello del passo gatto
Bonus dell'arma	Bonus al quadrato x 2.000 mo	Spada lunga+1

Oggetti Magici

- Un personaggio può portare innumerevoli oggetti magici su di sé ma per determinare il bonus alla Difesa non si possono sommare più di 2 oggetti (es. 1 anello magico ed un braccialetto).L'armatura non si considera in questo conteggio, e deve essere una sola.
- Lo stesso principio vale per il bonus ai Tiri Salvezza, puoi sommare solo i bonus provenienti da due oggetti.
- Se il bonus è alle caratteristiche si conta solo quello con il bonus maggiore.
- Un personaggio non può portare più di due anelli magici altrimenti entrano in risonanza causando 1d6 di danno a round per ogni anello oltre il secondo.

Tabella: Generazione Casuale degli Oggetti Magici

Oggetto magico Minore	Oggetto magico Medio	Oggetto magico Maggiore	Oggetto
01–04	01–10	01–10	Armature e scudi
05–09	11–20	11–20	Armi
10–44	21–30	21–25	Pozioni
45–46	31–40	26–35	Anelli
—	41–50	36–45	Verghe
47–81	51–65	46–55	Pergamene
—	66–68	56–75	Bastoni
82–91	69–83	76–80	Bacchette
92–100	84–100	81–100	Oggetti meravigliosi

Taglia e Oggetti Magici

Quando un capo di vestiario o un gioiello magici vengono scoperti, il più delle volte la taglia non è un problema: molti vestiti magici sono di facile utilizzo per tutti oppure si adattano magicamente a chi li indossa. Di regola, la taglia non dovrebbe impedire ai personaggi di varia tipologia fisica l'utilizzo di un oggetto magico.

Ci possono essere delle rare eccezioni, specie con gli oggetti realizzati per una razza specifica.

Le armi e le armature rinvenute casualmente hanno una probabilità del 30% di essere Piccole (01–30), del 60% di essere Medie (31–90), e del 10% di essere di un'altra taglia.

Oggetti Magici sul Corpo

Molti oggetti magici devono essere indossati da un personaggio che voglia usarli o beneficiare delle loro capacità. Per una creatura di forma umanoide è possibile indossare fino a 15 oggetti magici alla volta. Ognuno di questi oggetti deve essere indossato sopra una parte specifica del corpo denominata "slot".

Un corpo di forma umanoide può portare addosso Equipaggiamento magico consistente di un oggetto per ognuno dei gruppi seguenti, legato alla parte del corpo sulla quale viene indossato l'oggetto.

Anello (due al massimo): anelli.
Armatura: corazze e armature.
Cintura: cinture.
Collo: amuleti, collane, medaglioni, scarabei, spille e talismani.
Corpo: tuniche e vesti.
Fronte: corone, fasce e filatteri.
Mani: guanti e guanti d'arme.
Occhi: occhi, occhiali e lenti.
Piedi: scarpe, stivali e pantofole.

Polso: braccialetti e bracciali.
Scudo: scudi.
Spalle: cappe e mantelli.
Testa: cappelli, diademi, elmi e maschere.
Torace: camicie, giubbe, maglie e manti.

Naturalmente, un personaggio può possedere quanti oggetti vuole di uno stesso tipo. Ma oggetti magici dello stesso tipo addizionali, oltre a quelli previsti negli slot, non funzioneranno.

Alcuni oggetti possono essere indossati o trasportati senza occupare spazio sul corpo del personaggio. La descrizione di un oggetto indica quando l'oggetto possiede questa proprietà.

Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici normalmente riproducono Essenze o altri effetti magici. Per un Tiro Salvezza contro la magia o un effetto magico generato da un oggetto magico, la DC è sempre il livello potere dell'Essenza generata.

Le descrizioni di molti oggetti riportano le DC dei Tiri Salvezza relativi ai vari effetti, in modo particolare quando l'effetto non è descritto da un incantesimo equivalente (che rende difficile determinare rapidamente il suo livello di potere).

Danneggiare gli Oggetti Magici

Un oggetto magico non deve compiere un Tiro Salvezza a meno che non sia incustodito, sia il bersaglio specifico dell'effetto, o il suo possessore ottenga un 3 naturale al suo Tiro Salvezza.

Gli oggetti magici hanno sempre diritto a un tiro salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un oggetto normale dello stesso tipo non avrebbe alcuna possibilità di effettuare un tiro salvezza. Gli oggetti magici usano sempre lo stesso bonus ai Tiri Salvezza, indipendentemente dal tipo (Tempra, Riflessi o Arbitrio). Il bonus ai Tiri Salvezza di un oggetto magico è pari a 2 + 1/2 del livello potere massimo usabile. Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i tiri salvezza su Arbitrio basandosi sul loro punteggio di Volontà.

Riparare gli Oggetti Magici

Per riparare un oggetto magico occorrono materiali e tempo, pari alla metà del tempo e del costo per crearlo. L'Essenza di Creazione con livello di potere pari al livello di potere massimo dell'oggetto magico ripara gli oggetti magici danneggiati.

Cariche, Dosi e Usi Multipli

Molti oggetti, e in modo particolare le bacchette e i bastoni, hanno un potere limitato al numero di cariche che contengono. Normalmente gli oggetti dotati di cariche non superano mai il massimo di 25 cariche (10 per i bastoni). Se oggetti simili vengono trovati come parte casuale di un tesoro, si tira un 5d6 e si divide per 2 per determinare il numero delle cariche rimaste (arrotondando per difetto, minimo 1). Se un oggetto ha un numero massimo di cariche diverso da 25, si tira casualmente per stabilire quante cariche sono rimaste.

I prezzi dati si riferiscono sempre agli oggetti al massimo delle loro cariche (quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche). Se un oggetto perde di valore perché non ha più cariche (il che è valido per quasi tutti gli oggetti a cariche), il valore dell'oggetto parzialmente usato è pari al numero di cariche rimaste. Nel caso di oggetti che invece potrebbero avere un'utilita'anche se privi di cariche, soltanto parte del valore dell'oggetto sarà basato sul numero di cariche rimaste.

Acquisire Oggetti Magici

Dimensioni Comunita'	Valore Base	Minore	Medio	Maggiore
Insediamento	50mo	1d4 oggetti		
Borgo	200mo	1d6 oggetti		
Villaggio	500mo	2d4 oggetti	1d4 oggetti	
Piccolo paese	1000mo	3d4 oggetti	1d6 oggetti	
Grande paese	2000mo	3d4 oggetti	2d4 oggetti	1d4 oggetti
Piccola città	4000mo	4d4 oggetti	3d4 oggetti	1d6 oggetti
Grande città	8000mo	d4 oggetti	3d4 oggetti	2d4 oggetti
Metropoli	16000mo	*	4d4 oggetti	3d4 oggetti

* In una metropoli si trovano quasi tutti gli oggetti magici minori.

Gli oggetti magici sono preziosi e la maggior parte delle grandi città ha almeno uno o due fornitori di oggetti magici, dal semplice venditore di pozioni ad un fabbro specializzato nel forgiare spade magiche. Naturalmente, non ogni oggetto in questo manuale è disponibile in ogni città.

Le linee guida seguenti aiutano i Narratori a determinare quali oggetti sono disponibili in una specifica comunità. Esse presuppongono una campagna con un livello medio di magia. Alcune città potrebbero deviare di molto da questa linea di base a discrezione del Narratore. Il Narratore dovrebbe tenere una lista deglioggetti disponibili da ogni mercante e dovrebbe rimpinguare occasionalmente le scorte con nuove acquisizioni.

Il numero ed i tipi di oggetti magici disponibili in una comunità dipendono dalla sua dimensione. Ogni comunità ha un valore base legato ad essa (vedi Tabella: Oggetti Magici Disponibili).

c'è una probabilità del 75% che qualsiasi oggetto di quel valore o inferiore si possa trovare in vendita facilmente in quella comunità. Inoltre, la comunità ha un certo numero di altri oggetti in vendita. Questi oggetti sono determinati a caso e sono ripartiti in categorie (minore, medio o maggiore).

Dopo aver determinato il numero di oggetti disponibili in ogni categoria, consultate la Tabella: Generazione Casuale degli Oggetti Magici per determinare il tipo di ogni oggetto (pozione, pergamena, anello, arma,ecc.) prima di passare alle tabelle specifiche per stabilire l'oggetto esatto. Ritirate ogni volta che gli oggetti non si adeguano al valore base della comunità.

Se l'uso della magia nella campagna in cui si gioca è raro, occorre dimezzare il valore base e il numero di oggetti in ogni comunità. Nelle campagne con magia estremamente rara o senza magia potrebbero non esserci affatto oggetti magici invendita. I Narratori che conducono questo tipo di campagne dovrebbe prevedere delle modifiche alle sfideaffrontate dai personaggi data la mancanza di oggetti magici.

Le campagne con abbondanti oggetti magici potrebbero avere comunità con il doppio del valore base stabilito e degli oggetti magici casuali disponibili. In alternativa, si potrebbe stabilire che tutte le comunità siano di una categoria di dimensione maggiore allo scopo di stabilire gli oggetti magici disponibili. In una campagna con magia molto comune, tutti gli oggetti magici si possonoacquistare in una metropoli.

Oggetti e attrezzi non magici sono in genere disponibili in una comunità di qualsiasi dimensione a meno che l'oggetto non sia molto costoso, come un'armatura completa, o fatto di un materiale insolito, come una spada lunga in adamantio. Questi oggetti dovrebbero seguire la linea guida del valore base per determinare la loro disponibilità, a discrezione del Narratore.

Armature Magiche

Normalmente le armature magiche proteggono chi le indossa meglio di quanto potrebbe fare una qualsiasi armatura normale, pari modo gli scudi.

Una armatura magica ha un valore di Resistenza al colpo più alto e una Resistenza Totale migliore, ed è molto probabile che abbia pure una penalità alle prove di Agilità e CM più bassa.

Una armatura può avere un valore bonus da +1 a +5 più eventuali altre capacità magiche. Ogni +1 di una armatura alza di 1 il valore di Resistenza al colpo e raddoppia (o triplica, quadruplica…) il valore di Resistenza Totale.

Ogni +2 si abbassa di 1 la penalità di Prove Agilità, ed ogni +1 si abbassa di 1 la penalistà alle prove di Competenza Magica.

Un'armatura viene sempre costruita in modo che, anche se dotata di stivali, elmo oguanti d'arme, questi pezzi possano essere sostituiti con altri stivali, elmo o guanti d'arme magici.

Tabella: Generazione casuale di Armature e Scudi Magici

Minore	Medio	Maggiore	Capacità Speciale	Prezzo*
01–60	01–05	—	scudo+1	1.000 mo
61–80	06–10	—	armatura+1	1.000 mo
81–85	11–20	—	scudo+2	4.000 mo
86–87	21–30	—	armatura+2	4.000 mo
—	31–40	01–08	scudo+3	9.000 mo
—	41–50	09–16	armatura+3	9.000 mo
—	51–55	17–27	scudo+4	16.000 mo
—	56–57	28–38	armatura+4	16.000 mo
—	—	39–49	scudo+5	25.000 mo
—	—	50–57	armatura+5	25.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+6*	36.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+7*	49.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+8*	64.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+9*	81.000 mo
—	—	—	armatura/scudo+10*	100.000 mo
88–89	58–60	58–60	Armatura specifica**	-
90–91	61–63	61–63	Scudo specifico***	-
92–100	64–100	64–100	Capacità speciale e tirate ancora**,***	-

* Armature e scudi non possono avere bonus di potenziamento superiori a +5. Usate queste indicazioni per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle Capacità Speciali.

** Tirate sulla Tabella: Armature Specifiche.

** Tirate sulla Tabella: Scudi Specifici.

Tabella Generazione Capacità Speciali delle Armature

Minore	Medio	Maggiore	Capacità Speciale	Modificatore Prezzo Base
01–25	01–05	01–03	Felpa	+2.700 mo
26–32	06–08	04	Fortificazione Leggera	bonus +1*
33–52	09–11	—	Scivolosa	+3.750 mo
53–92	12–17	—	Ombra	+3.750 mo
93–96	18–19	—	Mimetica	bonus +1
97	20–29	05–07	Scivolosa Migliorata	+15.000 mo
98–99	30–49	08–13	Ombra Migliorata	+15.000 mo
—	50–74	14–28	Resistenza all'Energia	+18.000 mo
—	75–79	29–33	Tocco Fantasma	bonus +3
—	80–84	34–35	Invulnerabilità	bonus +3
—	85–89	36–40	Fortificazione Moderata	bonus +3
—	90–94	41–42	Della forma animale	bonus +3
—	—	44–48	Scivolosa Superiore	+33.750 mo
—	—	49–58	Ombra Superiore	+33.750 mo
—	—	59–83	Resistenza all'Energia Migliorata	+42.000 mo
—	—	84–88	Ritira o scegli	bonus +4*
—	—	89	Forma Eterea	+49.000 mo
—	—	90	Controllo dei Non Morti	+49.000 mo
—	—	91–92	Fortificazione Pesante	bonus +5*
—	—	93–94	Ritira o scegli	bonus +5*
—	—	95–99	Resistenza all'Energia Superiore	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte**	—

Tabella Generazione Capacità Speciali degli Scudi

Minore	Medio	Maggiore	Capacità Speciale	Modificatore Prezzo Base*
01–20	01–10	01–05	Attirare Frecce	Bonus +1*
21–40	11–20	06–08	Sfondamento	bonus +1*
41–50	21–25	09–10	Accecante	bonus +1*
51–75	26–40	11–15	Fortificazione Leggera	bonus +1*
76–92	41–50	16–20	Deviazione delle Frecce	bonus +2*
93–97	51–57	21–25	Animato	bonus +2*
98–99	58–59	-	Della forma animale	bonus +2
—	60–79	26–41	Resistenza all'Energia	+18.000 mo
—	80–85	42–46	Tocco Fantasma	bonus +3*
—	86–95	47–56	Fortificazione Moderata	bonus +3*
—	96–98	57–58	Ritira o scegli	bonus +3*
—	99	59	Selvatica	bonus +3*
—	—	60–84	Resistenza all'Energia Migliorata	+42.000 mo
—	—	85–86	Ritira o scegli	bonus +4*
—	—	87	Controllo dei Non Morti	+49.000 mo
—	—	88–91	Fortificazione Pesante	bonus +5*
—	—	92–93	Riflettente	bonus +5*
—	—	94	Ritira o scegli	bonus +5*
—	—	95–99	Resistenza all'Energia Superiore	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte2	—

* Da aggiungere al Bonus di Potenziamento sulla Tabella: Armature e Scudi per determinare il prezzo di mercato totale.

Tabella: Armature e Scudi Magici: Capacità Speciale

Armatura / Scudo	Costo
Scudo+1 / Armatura +1	1000
Scudo +2 / Armatura+2	4000
Scudo +4 / Armatura+4	16000
Scudo +5 / Armatura+5	25000
Scudo +6 / Armatura+6 *	36000
Scudo +7 / Armatura+7 *	49000
Scudo +8 / Armatura+8 *	64000
Scudo +9 / Armatura+9 *	81000
Scudo +10 / Armatura+10 *	100000

* Armature e scudi non possono avere bonus alla Difesa superiore a +5. Usate queste indicazioni per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle Capacità Speciali.

Scudi Magici

I bonus di difesa degli scudi sono cumulativi con l'Agilità per determinare la difesa. I bonus magici degli scudi non vengono calcolati come bonus di attacco o ai danni quando uno scudo viene usato per attaccare. La capacità specialeSfondamento, tuttavia, conferisce bonus +1 agli attacchi (CA) e ai danni.

Si può costruire uno scudo che funzioni anche come un'arma magica, ma il costo del bonus magico offensivo deve essere sommato al costo del bonus difensivo alla Difesa dello scudo.

Attivazione

Normalmente un personaggio trae beneficio da un'armatura magica o da uno scudo magico esattamente allo stesso modo in cui lo trae da un'armatura o da uno scudo normale: indossandoli. Se un'armatura o uno scudo sono dotati di una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi li indossa, allora chi li utilizza di solito deve pronunciare la parola di comando (2 Azioni).

Armature per Creature Insolite

Il costo dell'armatura per le creature non umanoidi, così come per le creature che non sono né Medie né Piccole, varia. Il costo della qualità perfetta e di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

Capacità Speciali delle Armature Magiche e degli Scudi Magici

Oltre alla resistenza od alla difesa l'armatura o lo scudo potrebbe avere delle capacità speciali. Le capacità speciali contano come bonus aggiuntivi per determinare il prezzo di mercato di un oggetto. Un'armatura o uno scudo non può avere un bonus effettivo (bonus di Difesa, bonus di resistenza più i bonus equivalenti delle capacità speciali, inclusi quelli derivanti da capacità ed Essenze) superiore a +10. Un'armatura o uno scudo dotata di una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1.

Capacità Speciali degli Scudi

Capacità Scudo	Capacità Scudo
Attirare Frecce: bonus +1*	Sfondamento: bonus +1*
Accecante: bonus +1*	Fortificazione Leggera: bonus +1*
Guardia: bonus +1*	Determinazione: +30.000 mo
Guardia Superiore: bonus +2*	Animato: bonus +2*
Resistenza all'Energia: +18.000 mo	Tocco Fantasma: bonus +3*
Fortificazione Moderata: bonus +3*	Riflettente: bonus +5*
Controllo dei Non Morti: +49.000 mo	Selvatica: bonus +3*
Resistenza all'Energia Migliorata: +42.000 mo	Resistenza all'Energia Superiore: +66.000 mo

Capacità Speciali delle Armature

Capacità Armatura	Capacità Armatura
Amorfa: +4500 mo	Invulnerabilita': bonus +3*
Giusto/Oscuro: +27000 mo	Determinazione: +30000 mo
Mimetica: +2.700 mo	Felpa: +2
Denegante: bonus +4*	Fortificazione Leggera: bonus +1*
Irrintracciabile: + 7500 mo	Scivolosa: +3750 mo
Ombra: +3750 mo	Scivolosa Migliorata: +15000 mo
Ombra Migliorata: +15000 mo	Resistenza all'Energia: +18000 mo
Fortificazione Moderata: bonus +3*	Della Forma Animale: bonus +3*
Scivolosa Superiore: +33750 mo	Ombra Superiore: +33750 mo
Resistenza all'Energia Migliorata: :+42000 mo	Forma Eterea: +49000 mo
Controllo dei Non Morti: +49000 mo	Fortificazione Pesante: bonus +5*
Resistenza all'Energia Superiore: +66000 mo	Nube Esplosiva: +5000 mo

* Da aggiungere al Bonus di Potenziamento sulla Tabella: Armature e Scudi per determinare il prezzo di mercato totale.

Descrizione delle Capacità Speciali delle Armature e Scudi Magici

Gran parte delle armature e degli scudi magici hanno solo bonus di potenziamento, ma certi possiedono alcune delle capacità speciali descritte qui sotto. Un'armatura o uno scudo dotati di Capacità Speciali devono avere almeno bonus di potenziamento +1.

Il valore di CM indicato è il livello minimo di competenza magica che si deve avere per creare l'oggetto.

Accecante

Uno scudo dotato di questo incantamento emana una luce accecante per un massimo di due volte al giorno su comando di chi lo impugna. Tutti coloro che si trovano entro 3 metri dallo scudo, eccetto chi lo impugna, devono effettuare un TiroSalvezza su Riflessi con DC 14 o restano Accecati per 1d4 round.

Essenza Creazione, Creare Oggetti Magici, CM 7, Prezzo bonus +1.

Amorfa

Le armature con questa capacità speciale forniscono a chi le indossa bonus di +4 alle prove di Artista della Fuga. In aggiunta, una volta al giorno a comando, chi indossa l'armatura (insieme a qualsiasi equipaggiamento indossi) può assumere la forma di un liquido viscoso che è in grado di passare attraverso qualsiasi spazio nel quale potrebbe ragionevolmente scorrere del fango denso.

Mentre si usa questa capacità, la propria velocità viene ridotta della metà e si possono effettuare solo azioni di movimento.

Si può assumere questa forma per 1 minuto o finché non si spende un'azione per tornare alla propria forma naturale.

Un'armatura amorfa deve essere fatta principalmente di cuoio, stoffa o altro materiale organico e flessibile.

Essenza Trasformazione; CM 8; Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo +4.500 mo.

Animato

Come Azione, uno scudo animato può essere lasciato da solo a difendere il suo possessore. Per i 4 round successivi, lo scudo conferisce il suo bonus a chi lo ha lasciato e poi cade.

Mentre è animato, lo scudo conferisce il suo bonus di scudo e i bonus dati da qualsiasi altra capacità speciale abbia, ma non può intraprendere azioni di sua volontà, come quelle conferite dalle capacità accecante e sfondamento.

Mentre è animato, lo scudo condivide lo stesso spazio con il personaggio che lo ha attivato e lo accompagna, anche se il personaggio si muove tramite mezzi magici. Un personaggio con uno scudo animato continua a subire le penalità associate all'uso dello scudo sulla competenza magica.

Se chi lo lascia ha una mano libera, può afferrarlo quando gli effetti magici svaniscono come Azione reazione. Una volta che uno scudo è stato ripreso, non può essere animato nuovamente se non dopo almeno 4 round.

Essenza Movimento; CM 12, Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo bonus +2.

Attirare Frecce

Uno scudo dotato di questa capacità attrae su di sé le armi a distanza. E' dotato di un bonus di Difesa +1 contro le armi a distanza in quanto le armi da lancio o da tiro virano verso di esso. Inoltre ogni arma da lancio o da tiro diretta verso un bersaglio che si trova entro distanza di mischia da chi impugna lo scudo devia dal suo bersaglio per dirigersi invece verso il portatore dello scudo.

Se chi impugna lo scudo gode di copertura totale rispetto all'attaccante, l'arma da lancio o da tiro non viene deviata. Inoltre, coloro che attaccano chi impugna lo scudo con armi a distanza ignorano le probabilità di mancare che verrebbero normalmente applicate.

Le armi da lancio e da tiro che hanno un bonus magico superiore al bonus magico dello scudo non vengono deviate verso chi impugna lo scudo. Chi impugna lo scudo attiva e disattiva questa capacità con una parola di comando.

Essenza Movimento, CM 8, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Controllo dei Non Morti

Le armature e gli scudi del controllo dei Non Morti sono decorati da macabri ornamenti e orpelli. Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa proprietà può controllare fino a 13 CR di non morti al giorno, come creati dall'Essenza Distruzione. All'alba di ogni giorno, colui che indossa l'armatura perde il controllo su qualsiasi non morto ancora ai suoi ordini. Le armature e gli scudi con questa capacità sembrano fatti d'ossa; questa peculiarità è puramente decorativa e non ha nessun altro effetto sull'armatura.

Essenza Distruzione, CM 13, Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo +49.000 mo.

Denegante

Una volta al giorno, quando colui che indossa l'armatura è bersaglio di un colpo critico o di un Attacco alle spalle effettuato con un'arma da mischia, può automaticamente negare questo critico o questo Attacco alle spalle e renderlo un attacco normale. Questa capacità può essere applicata solo alle armature pesanti.

Essenza Difesa; Creare Oggetti Magici Meravigliosi, CM 13, Prezzo bonus +4.

Determinazione

Essenza Cura, Creare Oggetti Magici Superiori, CM 10, Prezzo +30.000 mo.

Felpa

Le armature dotate della capacità Felpa sono solitamente armature medie o pesanti. Una armatura Felpa non ha malus all'Agilità e riduce di 5 le penalità alla Competenza Magica.

Essenza Alterazione, Creare Oggetti Magici Superiori, CM 6, Prezzo +2

Forma Eterea

A comando, questo incantamento permette a chi indossa l'armatura di diventare Etereo (come per l'Essenza di Movimento) una volta al giorno. Il personaggio può rimanere Etereo per quanto tempo desidera ma, una volta tornato alla normalità, per quel giorno non può più diventare Etereo.

Essenza Movimento; CM 13; Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo +49.000 mo.

Fortificazione

Questo scudo o armatura genera una forza magica che protegge con più efficacia le parti vitali di chi li indossa. Quando un colpo critico o un Attacco alle spalle vanno a segno su chi li indossa, c'è una probabilità che vengano negati e che il danno venga invece tirato normalmente.

Fortificazione Leggera: 25%: bonus +1

Fortificazione Moderata: 50%: bonus +3

Fortificazione Pesante: 75%: bonus +5

Essenza Difesa, CM 13; Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo variabile (vedi sopra)

Guardia

Un scudo da guardia consente a chi lo brandisce di trasferire, in parte o per intero, il Bonus di Difesa ad una creatura adiacente (questo si somma a qualsiasi altro bonus).

Come azione immediata, all'inizio del suo turno e prima di utilizzare una qualsiasi delle altre capacità dello scudo, chi indossa lo scudo può scegliere un bersaglio adiacente e decidere in che misura conferire un bonus di Difesa andrà allocato su di esso all'inizio del suo turno.

Il suo bonus alla difesa del bersaglio dura fino al turno successivo di colui che indossa lo scudo, oppure finché quest'ultimo e il bersaglio non si trovano a più di distanza di mischia tra loro, a quel punto il bonus sul bersaglio termina e il Bonus di Difesa dello scudo riprende a funzionare normalmente per il suo portatore.

Questa capacità ha effetto solamente sul Bonus di Difesa conferito dallo scudo, e non al suo Bonus ai Tiri per Colpire (se presente) né su qualsiasi altra capacità dello scudo.

Essenza Difesa, CM 8, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Guardia Superiore

Identica alla proprietà da guardia, eccetto che, come Azione immediata, colui che indossa lo scudo può scegliere un qualsiasi numero di alleati a lui adiacenti perché ricevano del bonus dello scudo.

Tutti gli alleati selezionati ricevono il medesimo bonus. Se un bersaglio degli effetti dello scudo si trova a più distanza di mischia dal portatore, gli effetti terminano per quello specifico bersaglio, ma non per gli altri eventuali bersagli.

Essenza Difesa, Livello 12; Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo bonus +2.

Giusto

Un'armatura dotata di questa capacità spesso reca dei simboli arcani di Ljust o Simkjr istoriati o smaltati su di essa. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'Essenza Cura ed Attacco. Questa capacità conferisce una competenza magica di 5 usabili tra le Essenze Cura ed Attacco al giorno. Non è possibile invocare il potere più di 3 volte al giorno.

Una armatura del giusto è sempre allineata verso il bene (energia positiva), al fine di determinare gli effetti dell'Essenza. Un'armatura del giusto fornisce un livello negativo permanente a qualsiasi creatura malvagia che tenti di indossarla. Questo livello negativo permane fintanto che l'armatura è indossata e svanisce non appena questa viene rimossa.

Questo livello negativo non può essere eliminato in alcun modo (nemmeno per effetto dell'Essenza Cura) fintanto che la creatura indossa l'armatura.

Essenza Cura ed Attacco, CM 10, CreareOggetti Magici Superiori, Costo +27.000 mo.

Oscuro

Questa armatura reca spesso cesellati su di essa simboli arcani di Calicante o Cattalm. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'Essenza Distruzione ed Attacco. Questa capacità conferisce una competenza magica di 5 usabili tra le Essenze Distruzione ed Attacco al giorno. Non è possibile invocare il potere più di 3 volte al giorno.

Una armatura dell'Oscuro è sempre allineata verso il male (energia negativa), al fine di determinare gli effetti dell'Essenza. Un'armatura dell'oscuro fornisce un livello negativo permanente a qualsiasi creatura buona che tenti di indossarla. Questo livello negativo permane fintanto che l'armatura è indossata e svanisce non appena questa viene rimossa. Questo livello negativo non può essere eliminato inalcun modo (nemmeno per effetto dell'Essenza Cura) fintanto che la creatura indossa l'armatura.

Essenza Distruzione ed Attacco, CM 10, Creare Oggetti Magici Superiori, Costo +27.000 mo.

Invulnerabilita'

Essenza Difesa, CM 18, Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo bonus +3.

Irrintracciabile

Un'armatura irrintracciabile alleggerisce i passi di chi la indossa e ne camuffa l'aspetto. Le prove di Sopravvivenza per seguire le tracce del portatore subiscono penalità -5, e chi indossa l'armatura ottiene Bonus di Competenza +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente. Soltanto le armature di cuoio o di pelle possono essere irrintracciabili.

Essenza Trasformazione, CM 5, Creare Oggetti Magici, Prezzo +7.500 mo.

Mimetica

A comando, un'armatura di questo tipo muta la sua forma e appare come un normale set di vestiti. L'armatura conserva tutte le sue proprietà (compreso il peso) anche quando è mascherata. Solo Essenza di Rivelazione di livello potere 13 o più rivelano la reale natura dell'armatura trasformata.

Essenza Illusione, CM 10, Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo +2.700 mo.

Nube Esplosiva

Questa armatura è abitualmente decorata con incisioni in rilievo di nubi tempestose e fulmini. Se l'avversario colpisce chi la indossa e infligge almeno 10 danni da elettricità, l'armatura diventa visibilmente caricata di energia per 1 round. Come azione immediata nel suo turno successivo chi la indossa può utilizzare un'Essenza di Attacco a tocco infliggendo 1d6 danni da elettricità per ogni 10 danni subiti dal portatore dal termine del suo turno precedente (massimo 5d6 per 50 o più danni da elettricità subiti).

Essenza Protezione e Attacco, CM 5, Creare Oggetti Magici, Prezzo + 5.000 mo.

Ombra

Questo tipo di armatura rende chi la indossa sfuocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo un bonus di competenza +1d6 alle sue prove di Criminalità (Muoversi Silenziosamente). La penalità di armatura alla prova basate su Agilità si applica normalmente.

Essenza Illusione, CM 5, Creare Oggetti Magici, Prezzo +3.750 mo.

Ombra Migliorata

Questo tipo di armatura rende chi la indossa sfuocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo un bonus di competenza +2d6 alle sue prove di Muoversi Silenziosamente. La penalità di armatura alla prova basate su Agilità si applica normalmente.

Essenza Illusione, CM 10, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo +15.000 mo.

Ombra Superiore

Questo tipo di armatura rende chi la indossa sfuocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo un bonus di competenza +3d6 alle sue prove di Muoversi Silenziosamente. La penalità di armatura alla prova basate su Agilità si applica normalmente.

Essenza Illusione, CM 15, Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo +33.750 mo.

Resistenza all'Energia

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o suono) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 10 danni di energia per attacco che verrebbero subiti normalmente da chi li indossa.

Essenza Protezione, CM 3, Creare Oggetti Magici, Prezzo +18.000 mo.

Resistenza all'Energia Migliorata

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o suono) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 20 danni di energia per attacco che verrebbero subiti normalmente da chi li indossa

Essenza Protezione, CM 7, Creare Oggetti Magici superiore , Prezzo +42.000 mo.

Resistenza all'Energia Superiore

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o suono) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 30 danni di energiaper attacco che verrebbero subiti normalmente da chi li indossa (come per l'Essenza di Protezione).

Essenza Protezione, CM 11, Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo +66.000 mo.

Riflettente

Questo scudo è simile a uno specchio. La sua superficie riflette perfettamente le immagini. Una volta al giorno può essere usato per riflettere una magia contro l'incantatore che l'ha lanciato. La prova di magia dell'Essenza riflessa non può essere superiore a 18.

Essenza Protezione, CM 14, Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo bonus +5.

Scivolosa

Un'armatura scivolosa sembra perennemente rivestita da una sottile patina di grasso. Fornisce un bonus di competenza +1d6 alle prove di liberarsi da prese e manette di chi la indossa. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Essenza Alterazione, CM 4, Creare Oggetti Magici, Prezzo +3.750 mo.

Scivolosa Migliorata

Come scivolosa, ma fornisce un bonus di competenza +2d6 alle prove di Criminalita'-

Essenza Alterazione, CM 10, Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo +10000 mo.

Scivolosa Perfetta

Come scivolosa, ma fornisce un bonus di competenza +3d6 alle prove di Criminalità.

Essenza Alterazione, CM 15, Creare Oggetti Magici meravigliosa, Prezzo +15750 mo.

Della Forma Animale

Chi indossa un'armatura con questa capacità conserva il bonus di protezione anche sotto un'Essenza di Trasformazione in animale. Le armature con questa capacità sembrano di solito ricoperti di foglie. Mentre sei trasformato l'armatura non è visibile.

Essenza Difesa e Trasformazione, CM 9, Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo bonus +3.

Selvatica

Chi indossa uno scudo con questa capacità conserva il bonus di protezione anche sotto un'Essenza di Trasformazione in animale. Gli scudi con questa capacità sembrano di solito ricoperti di foglie. Mentre sei trasformato l'armatura non è visibile.

Essenza Difesa e Trasformazione, CM 9, Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo bonus +3.

Sfondamento

Questo scudo è fatto per effettuare un attacco con lo scudo. Uno scudo da sfondamento infligge danni come se fosse un'arma di due categorie di taglia più grande (uno scudo leggero quindi infliggerebbe 1d6 danni e uno scudo pesante infliggerebbe 1d8 danni). Lo scudo agisce come un'arma +1 quando viene usato per compiere attacchi con lo scudo. (Solo gli scudi leggeri e pesanti possono acquisire questa capacita').

Essenza Attacco, CM 8, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo bonus +1.

Tocco Fantasma

Questa armatura o scudo sembrano quasi trasparenti. Il loro bonus magico si applica a pieno contro creature incorporee. L'armatura o lo scudo possono essere raccolti, spostati e indossati in qualsiasi momento dalle creature corporee ed incorporee. Le creature incorporee ottengono il bonus di difesa contro attacchi corporei ed incorporei, e mantengono comunque la capacità di passare attraverso gli oggetti solidi.

Essenza Movimento, CM 14, Creare Oggetti Magici Superiore, Prezzo bonus +2

Armi Magiche e Speciali

Le armi magiche sono armi potenziate per colpire più facilmente ed infliggere danni maggiori. Le armi magiche hanno dei bonus di potenziamento che variano da +1 a +5 e che si applicano sia ai tiri per colpire che ai tiri per i danni quando vengono usate in combattimento. Tutte le armi magiche sono anche delle armi perfette, ma il loro bonus di perfezione all'attacco non si somma al loro bonus di potenziamento all'attacco.

Le armi magiche si suddividono in due categorie principali: da mischia e a distanza. Alcune di quelle elencate come armi da mischia (come il pugnale) possono venire usate anche come armi a distanza. In questo caso, il loro bonus di potenziamento viene applicato ad entrambi i tipi di attacco.

Alcune armi magiche possono essere dotate di capacità speciali. Le capacità speciali contano come bonus addizionali per determinare il prezzo di mercato dell'oggetto, ma non modificano i bonus di attacco o ai danni (tranne quando specificamente indicato).

Una sola arma non può possedere un bonus effettivo (il bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali, inclusi quelli derivanti da capacità ed Essenze del personaggio) superiore a +10.

Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di potenziamento +1. Le armi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.

Tabella: Armi Magiche

Bonus Magico	Costo (mo)
+1*	2000
+2*	8000
+3*	18000
+4*	32000
+5*	50000
+6**	72000
+7**	98000
+8**	128000
+9**	162000
+10**	200000

* Per le munizioni, questo prezzo vale per 50 frecce, quadrelli o proiettili per fionda.

** Un'arma non può avere bonus di potenziamento maggiore di +5. Usate queste linee guida per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle Capacità Speciali.

Armi a Distanza e Munizioni

I bonus di delle armi a distanza e i bonus di delle munizioni non si cumulano tra loro. Si applica solo il più alto dei due bonus.

Munizioni Magiche e Rottura

Quando una freccia, un quadrello da balestra o un proiettile da fionda magici mancano il bersaglio, c'è una probabilità del 50% che si rompano o che siano resi inutilizzabili. Una freccia, un quadrello o un proiettile magici che vanno a segno si distruggono automaticamente dopo aver inflitto il danno.

Emanazione di Luce

Il 30% delle armi magiche emanano una luce intensa quanto quella emanata dall'Essenza Creazione Luce Livello Potere 11 (torcia). Queste armi luminose sono visibilmente magiche, non possono essere occultate quando vengono estratte e la loro luce non può essere spenta. Alcune delle armi descritte più avanti brillano sempre o mai, come specificato nella descrizione.

Danneggiare le Armi Magiche

un'arma magica può essere danneggiata solo da un'arma magica di pari o superiore grado.

Attivazione

Normalmente un personaggio sfrutta un'arma magica nella stessa maniera in cui sfrutta un'arma comune, vale a dire usandola per attaccare. Se un'arma ha una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi la usa, allora è necessario che questi pronunci l'apposita parola di comando (2 Azioni). Un personaggio può attivare le Capacità Speciali di 50 munizioni nello stesso momento, sempre che ogni munizione abbia la medesima capacità.

Armi Magiche e Colpi Critici

Alcune qualità delle armi, e alcune armi specifiche hanno un ulteriore effetto sui colpi critici. Questo effetto speciale agisce anche contro creature che ignorano i colpi critici. Con un tiro critico riuscito, applicate l'effetto speciale ma non il danno aggiuntivo.

Armi per Creature Insolite

Il costo delle armi per le creature che non sono né Medie né Piccole varia. Il costo della qualità perfetta e di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

Capacità Speciali

Capacità speciale	**Costo (mo)**
Conduttiva	bonus +1
Corrosiva	bonus +1
Astuzia	bonus +1
Furiosa	bonus +1
Fiammagrigia	bonus +1
Cacciatore	bonus +1
Giurista	bonus +1
rasformante	+10000
Munizione Fantasma	bonus +2000 mo
Prensile	bonus +2.000 mo
Volante	bonus +5
Anatema	bonus +1
Difensiva	bonus +1
Infuocata	bonus +1
Gelida	bonus +1
Folgorante	bonus +1
Tocco Fantasma	bonus +1
Pietosa	bonus +1
Accumula Magie	bonus +1
Tonante	bonus +1
Distruzione	bonus +3
Ferimento	bonus +2
Velocità	bonus +3
Energia Luminosa	bonus +4
Danzante	bonus +4
Vorpal**	bonus +5
Incendiaria	bonus +2
Nata dalla Furia	bonus +2

Tabella: Capacità Speciali delle Armi a Distanza

Capacita'	Costo (mo)
Conduttiva	bonus +1
Corrosiva	bonus +1
Astuzia	bonus +1
Giurista	bonus +1
Anatema	bonus +1
Distanza	bonus +1
Infuocata	bonus +1
Gelida	bonus +1
Pietosa	bonus +1
Ritornante	bonus +1
Folgorante	bonus +1
Ricercante	bonus +1
Tonante	bonus +1
Velocità	bonus +3
Energia Luminosa	bonus +4

Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella: Armi, per determinare il prezzo di mercato totale. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono superare il totale di +10.

Descrizione delle Capacità Speciali delle Armi Magiche

Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di potenziamento +1.

Pericolosa

Questa capacità migliora l'EDX dell'arma di 1. Se un'arma prima esplodeva il suo danno con 8 adesso migliora la possibilità portandolo a 7.

Essenza Attacco, CM 10, Creare Oggetti Magici Superiori, Prezzo bonus +2.

Anatema

Un'arma anatema eccelle nell'attaccare un determinato tipo o sottotipo di creatura. Contro il nemico giurato, il suo bonus di potenziamento effettivo aumenta di +2 rispetto al normale. L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni addizionali contro questo tipo di nemico.

Essenza Attacco, CM 8, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo bonus +1.

Conduttiva

Un'arma conduttiva è in grado di trasferire una Essenza spontanea posseduta dal personaggio attraverso la sua lama (esempio Incanalare Energia). Questa capacità speciale dell'arma può essere utilizzata solamente una volta per round.

Essenza Movimento, CM 8, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Corrosiva

A comando, un'arma corrosiva si ricopre di uno strato di acido che infligge 1d6 danni aggiuntivi da acido quando colpisce il bersaglio. L'acido non danneggia chi la impugna. L'effetto permane fino a quando non viene impartito un nuovo comando.

Essenza Attacco, CM 10, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Danzante

Con 2 Azioni, un'arma danzante può essere lasciata libera in modo che combatta da sola. L'arma combatte per 4 round usando il CA di colui che l'ha lasciata libera e poi cade a terra.

Mentre danza la persona che l'ha rilasciata non è considerata armata con quell'arma, ma in tutti gli altri casi viene considerata impugnata o custodita dalla creatura per determinare tutte le manovre e gli effetti mirati contro un oggetto.

Mentre danza, occupa lo stesso spazio del personaggio che l'ha attivata e può attaccare i nemici adiacenti (le armi con portata possono attaccare gli avversari fino a distanza 3 metri).

Rimane sempre accanto alla persona che l'ha liberata, anche se si sposta con mezzi fisici o magici. Se colui che l'ha lasciata libera ha una mano libera può riprendere l'arma che sta attaccando da sola, come Azione reazione, ma una volta ripresa, la spada non potrà più danzare (attaccare da sola) prima di 4 round.

Essenza Movimento, Livello 15, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzobonus +4.

Difensiva

Un'arma difensiva permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus magico alla Difesa come un bonus cumulabile ad eventuali altri bonus. Come Azione reazione, chi la impugna può scegliere come disporre del bonus di potenziamento dell'arma all'inizio del round.

Essenza Difesa, CM 8, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Distanza

Questa capacità speciale può essere messa solo su armi a distanza, aumentando di 6 metri l'incremento di gittata.

Essenza Movimento, CM 6, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Distruzione

Un'arma della distruzione è la rovina di tutti i Non Morti. Ogni creatura non morta colpita in combattimento deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 14 o viene distrutta. Se il Tiro Salvezza riesce l'arma fa doppio danno (arma + bonus magici dell'arma). Un'arma della distruzione deve essere un'arma da mischia contundente (tipo B).

Essenza Cura o Attacco, CM 14, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo bonus +3

Energia Luminosa

Un'arma di energia luminosa si trasforma per la maggior parte in luce, anche se ciò non influisce sul suo peso. Fornisce sempre luce come una torcia (distanza 3 metri).

Un'arma di energia luminosa ignora la materia non vivente. Le armature e scudi contano solo per il bonus magico che hanno perché contro di loro l'arma passa attraverso (Agilità, deviazione, schivare e altri bonus simili si applicano normalmente.) U

n'arma di energia luminosa non può ferire Costrutti ed oggetti. Un non-morto subisce danno massimo dal dado dell'arma.

Questa proprietà si può applicare sono ad armi da mischia, da lancio e munizioni.

Essenza Trasformazione, CM 16, Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo bonus +4.

Ferimento

Un'arma da ferimento infligge 1 danno da Sanguinamento quando colpisce una creatura. Danni multipli di quest'arma aumentano il danno da Sanguinamento. Le creature sanguinanti subiscono il danno da sanguinamento all'inizio del loro turno.

Il Sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire con DC 15 o con un'Essenza di Cura qualsiasi che curi le ferite. Un colpo critico non aggiunge ulteriore danno da Sanguinamento.

Le creature immuni ai colpi critici sono immuni ai danni da Sanguinamento inflitti da quest'arma.

Essenza Distruzione, CM 10, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +2.

Fiammagrigia

Quest'arma risponde all'energia positiva o negativa incanalata. Quando chi la impugna usa incanalare energia nell'arma, questa si accende di una strana fiamma grigia che illumina come una torcia, aumenta di +1 il bonus di potenziamento dell'arma, ed infligge +1d6 danni alle creature da essa colpite.

Questa fiamma dura 1 round per ogni d6 danni o cure che incanalare normalmente fornisce.

Quando viene caricata con energia positiva, la fiamma è di colore grigio argenteo, le creature buone sono immuni al danno addizionale inflitto dall'arma e l'arma viene considerata come buona e di argento ai fini di superare la riduzione del danno.

Quando viene caricata con energia negativa, la fiamma è di color grigio cenere, le creature malvagie sono immuni al danno addizionale inflitto dall'arma, e l'arma viene considerata come malvagia e di ferro freddo ai fini di superare la riduzione del danno.

Essenza Cura o Distruzione, CM 6, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Folgorante

A comando, un'arma folgorante si ricopre di energia elettrica, che non danneggia chi la impugna ed ogni suo colpo andato a segno infligge 1d6 danni addizionali da elettricità. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Essenza Attacco, CM 8, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo bonus +1

Gelida

A comando, un'arma gelida emana un freddo glaciale. Il freddo non danneggia chi impugna l'arma e ogni colpo andato a segno infligge 1d6 danni addizionali da freddo. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Essenza Attacco, CM 8, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo bonus +1

Incendiaria

Un'arma incendiaria funziona come arma Infuocata che fa anche Prendere Fuoco al bersaglio colpito da un colpo critico. Il bersaglio non ottiene un Tiro Salvezza su Agilità per evitare di Prendere Fuoco, ma può effettuare un Tiro Salvezza ogni round nel suo turno per spegnere le fiamme. La capacità Infuocata deve essere attiva affinché l'arma incendi i nemici.

Essenza Attacco, CM 12, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo bonus +2.

Infuocata

A comando un'arma infuocata prende fuoco. Le fiamme non danneggiano chi impugna l'arma e infliggono 1d6 danni addizionali da fuoco per ogni colpo andato a segno. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Essenza Attacco, CM 8, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Lancio

Questa capacità può essere posta solo su armi da mischia. Un'arma da mischia incantata con questa capacità acquisisce una gittata di lancio di 3 metri e può essere lanciata senza malus se competente nel suo uso normale.

Essenza Movimento, CM 5, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Munizione Fantasma

Questa capacità può essere conferita solo alle munizioni (frecce o dardi). Una munizione con questa capacità speciale delle armi si dissolve 1 round dopo essere stata scagliata. In aggiunta, se il proiettile colpisce un bersaglio, la ferita causata si richiude non appena la munizione si disintegra. Il proiettile infligge danni normalmente, ma non lascia alcuna traccia visibile di violenza.

Il prezzo si riferisce a 50 munizioni fantasma.

Essenza Trasformazione, CM 7, Creare Oggetti Magici, Prezzo +1.000.

Nata dalla Furia

Un'arma nata dalla furia attinge potere dalla rabbia e dalla frustrazione provate da colui chi la impugna quando si batte contro un avversario che si rifiuta di morire.

Ogni volta che chi la impugna infligge danni ad un avversario con quest'arma, il suo Bonus aumenta di +1 quando effettua attacchi contro quel nemico (Bonus totale massimo di +5).

Questo Bonus addizionale svanisce se l'avversario muore, se colui che impugna l'arma la utilizza per colpire un altro avversario (e ricomincia il ciclo), oppure quando è trascorsa 1 ora. Solo le armi da mischia possono essere dotate della capacità nata dalla furia.

Essenza Charme e Attacco, Livello 7, Creare oggetti magici superiore, Prezzo bonus +2.

Pietosa

L'arma infligge 1d6 danni addizionali ma tutto il danno è non letale. A comando, l'arma disattiva questa capacità fino a quando non le viene ordinato di riattivarla (permettendole di infliggere danni letali, ma senza i danni addizionali derivanti dalla capacita').

Essenza Attacco, CM 5, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Prensile

Questa capacità può essere conferita solo alle fruste. Una frusta prensile puo', come azione veloce, aggrapparsi a un oggetto come se fosse un rampino. La frusta può poi essere usata per scalare superfici o dondolare attraverso una stanza o qualsiasi area all'aperto.

Essenza Movimento, CM 7, Creare Oggetti Magici, Prezzo +2.500.

Ricercante

Solo le armi a distanza possiedono la capacità ricercante. L'arma vira verso il suo bersaglio, negando qualsiasi malus che si potrebbe applicare, come quella dovuta alla copertura. Il possessore deve comunque mirare l'arma nella zona di mischia giusta. Le frecce sparate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non virano per colpire gli avversari Invisibili, se ce n'è qualcuno nelle vicinanze.

Essenza Rivelazione, CM 12, Creazione oggetti magici superiore, Prezzo bonus +1.

Ritornante

Questo incantamento può essere posto solo su armi che possono essere lanciate.

Un'arma ritornante con questa capacità può ritornare indietro a chi l'ha lanciata fluttuando nell'aria. Ritorna appena prima che inizi il turno successivo di chi l'ha lanciata, e in questo modo è pronta per essere usata di nuovo in quel turno.

Riprendere un'arma ritornante mentre torna indietro è un'Azione immediata.

Se il personaggio non può afferrarla, o se il personaggio si è spostato dopo averla lanciata, l'arma cade a terra nella zona di mischia dalla quale è stata lanciata.

Essenza Movimento, CM 7, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Tocco Fantasma

Un arma dotata del talento Tocco Fantasma è in grado di colpire creature eteree infliggendo pieno danno.

Tonante

Un'arma tonante crea un tremendo frastuono simile a quello di un tuono, quando mette a segno un colpo critico. L'energia sonora non danneggia chi tiene in mano l'arma e infligge 1d8 danni sonori addizionali in caso di critico. Chi è soggetto ad un colpo critico da un'arma tonante deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 14 o resta sordo in modo permanente.

Essenza Distruzione, CM 5, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +1.

Trasformante

Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'arma trasformante altera la sua forma a comando di chi la impugna, diventando una qualsiasi altra arma da mischia dotata della medesima forma generica e durezza dell'originale.

Ad esempio, una spada lunga trasformante Media può assumere la forma di una qualsiasi altra arma di mischia ad una mano Media, come una scimitarra, un mazzafrusto od un tridente, ma non un'arma da mischia leggera o a due mani Media.

Se lasciata incustodita, l'arma ritorna alla sua forma originaria.

Essenza Trasformazione, CM 10, Creare Oggetti Magici superiore, Prezzo +10.000 mo.

Velocita'

Quando compie usa due azioni per l'attacco, il possessore di un'arma di velocità può compiere un attacco addizionale con l'arma. L'attacco usa il CA pieno di chi la impugna, più qualsiasi modificatore appropriato alla situazione. Questo beneficio non è cumulabile con Essenze di Movimento simili

Essenza Movimento, CM 7, Creare Oggetti Magici, Prezzo bonus +3.

Volante

Questa capacità speciale può essere conferita solo alle armi da mischia. Un'arma volante funziona come un'arma danzante, ma mentre danza può essere direzionata in modo che attacchi nemici a distanza di 3 metri.

In aggiunta, in qualsiasi momento (persino quando l'arma non sta danzando), l'ultimo ad aver estratto l'arma può farla ritornare a sé come azione veloce.

L'arma vola fino a un massimo di 150 metri a round per tornare dal suo proprietario, compiendo un tentativo di Spezzare a round per penetrare qualsiasi barriera che non possa aggirare o contro qualsiasi creatura che provi a trattenerla o bloccarla (liberandosi in caso di successo).

Quando ritorna dal suo proprietario, l'arma vola in una mano libera o, se non ce l'ha, cade davanti ai suoi piedi. Se l'arma non riesce a tornare entro 4 round, cade inerte.

Essenza Movimento, CM 16, Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Prezzo bonus +5.

Vorpal

Questa temuta e potente capacità permette all'arma di tagliare la testa di coloro che colpisce. Dopo aver ottenuto un 17 o più naturale con i primi 3d6 del check di arma, l'arma stacca la testa dell'avversario

(se ne ha una) dal corpo. Alcune creature, come molte Aberrazioni o tutte le Melme, non hanno testa. Altre, come i Costrutti o i Non Morti (a parte i Vampiri), non sono influenzate dalla perdita della testa. La maggior parte delle altre creature, invece, muore quando la testa viene tagliata. Un'arma vorpal deve essere un'arma da mischia tagliente.

Essenza Attacco, CM 18, Creazione oggetti magici meravigliosi, Prezzo bonus +5.

Anelli Magici Speciali

Un anello concede poteri magici, pochi usano delle cariche e molto spesso il potere è permanente.

Gli anelli si adattano alla grandezza delle dita da piccolissimi a giganteschi, ma non per questo hanno meno o più poteri. Tutti possono portare fino a 2 anelli, oltre i due anelli si subiscono 1d6 di danno per anello oltre il secondo a round e l'anello aggiunto non funziona.

Solitamente un anello è un oggetto senza un particolare peso o aspetto tranne quando descritto diversamente.

Un anello ha LP 25 o più.

Un anello viene attivato tramite un comando vocale se non descritto diversamente.

Per gli anelli che hanno delle Essenze troverete direttamente il livello di potere massimo usabile, che vale anche come TS per resistere agli effetti.

Se devi generare casualmente un anello tira un d100, confronta il risultato con la "Tabella livello Anelli" in base al tipo di anello che trovi ritira 1d100 sulla Tabella degli Anelli.

Tabelle livello di Anelli

d100	Risultato
1	Speciale
2-85	Normale
86-95	Superiore
96-99	Maggiore
100	Maledetto

Un anello Speciale è intelligente e tira 1 volta su Maggiore ed 1 volta su Superiore Maggiore.

Un anello con cariche non può essere speciale

Tabella degli Anelli

Normale	Superiore	Maggiore	Nome Anello	Costo
0-18	-	-	Anello protezione +1	2000
19-28	-	-	Anello protezione	2500
29-36	-	-	Anello del sostentamento	2500
37-44	-	-	Anello dello Scalare	2500
45-52	-	-	Anello del Saltare	2500
53-60	-	-	Anello del Nuotare	2500
61-70	01-05	-	Anello dello scudo mentale	8000
71-75	06-08	-	Anello protezione +2	8000
81-85	19-23	-	Anello dello scudo di forza	8500
86-90	24-28	-	Anello dell'Ariete	8600
-	29-34	-	Anello dello scalare superiore	10000
-	35-40	-	Anello del saltare migliorato	10000
-	41-46	-	Anello del nuotare migliorato	10000
91-93	47-50	-	Anello dell'amicizia con gli animali	10800
94-96	51-56	01-02	Anello resistenza energia minore	12000
97-98	57-61	-	Anello del potere del camaleonte	12700
99-100	62-66	-	Anello di camminare sull'acqua	18000
-	67-71	03-07	Anello protezione +3	18000
-	72-76	08-10	A scelta del Narratore	18000
-	77-81	11-15	Anello dell'Invisibilità	20000
-	82-85	16-19	Anello della Essenza I	20000
-	86-90	20-25	Anello dell'Eludere	25000
-	91-93	26-28	Anello visione raggi x	25000
-	94-97	29-32	Anello dell'intermittenza	27000
-	98-100	33-39	Anello della resistenza all'energia maggiore	28000
-	-	40-49	Anello protezione +4	32000
-	-	50-55	Anello della Essenza II	40000
-	-	56-60	Anello della libertà di movimento	40000
-	-	61-63	Abello di resistenza all'energia superiore	44000
-	-	64-65	Anello di protezione +5	50000
-	-	66-70	Anello delle stelle cadenti	50000
-	-	71-74	Tira due volte su Superiore	50000
-	-	75-79	Anello della Essenza III	70000
	-	80-83	Anello della Telecinesi	75000
-	-	84-86	Anello della rigenerazione	90000
		87-88	Anello di Riflettere Essenza	100000
		89-91	Anello della Essenza IV	100000
		92-93	Anello dei tre desideri	120000
		94	Anello richiama del Djinni	125000
		95	Anello del Comando degli Elementari della Terra	200000
		96	Anello del Comando degli Elementari della Aria	200000
		98	Anello del Comando degli Elementari della Fuoco	200000
		99	Anello del Comando degli Elementari della Acqua	200000
		100	Tira 2 volte su normale e 2 volte su superiore	250000

Anello Anti Vomito

Essenza Cura 13, costo 200 mo

L'anello concede a chi lo indossa +1d6 sulle prove contro vomito e offre una straordinaria resistenza all'alcool.

Anello di Protezione

Essenza Difesa 18, 2000 mo

Prezzo: 2.000 mo (+1), 8.000 mo (+2), 18.000 mo (+3), 32.000 mo (+4), 50.000 mo (+5)

Questo Anello offre costantemente una protezione Magica sotto forma di bonus alla difesa che varia da +1 a +5.

Anello di Caduta Morbida

Essenza Movimento 10, 2200 mo

Questo anello è decorato sul suo bordo con una serie di piume. Conferisce gli stessi effetti di un incantesimo di Caduta Piuma (Movimento LP11), che si attivano immediatamente se chi lo indossa cade per più di 1,5 m.

Anello del Sostentamento

Essenza Creazione 15, 2500 mo

Questo anello fornisce costantemente a chi lo indossa il necessario nutrimento per vivere. L'anello è anche in grado di rinfrancare il suo corpo e la sua mente in modo che a chi lo indossa siano necessarie solo 2 ore di sonno al giorno per ottenere i benefici che normalmente otterrebbe con 8 ore di riposo. L'anello dev'essere indossato per un'intera settimana prima che cominci a funzionare. Se viene rimosso per qualsiasi motivo, il possessore deve di nuovo indossarlo per una settimana prima che ricominci a funzionare.

Anello di Scalare

Essenza Alterazione 15, 2500 mo

Questo è un semplice anello di corda che si lega al dito. Conferisce a chi lo indossa bonus di competenza +1d6 alle prove di Scalare.

Anello del Saltare

Essenza Alterazione 15, 2500 mo

Questo anello di gomma permette a chi lo indossa di saltare meglio, concedendo bonus di competenza +1d6 a tutte le prove di Acrobazia effettuate per saltare in alto e in lungo.

Anello di Nuotare

Essenza Alterazione 15, 2500 mo

Questo anello d'argento è decorato con i disegni di creature marine lungo tutto il bordo. Conferisce continuamente a chi lo indossa bonus di competenza +1d6 alle prove di Nuotare.

Anello di Scudo Mentale

Essenza Protezion 18, 8000 mo

Questo anello,di solito finemente lavorato e realizzato in oro puro, rende chi lo indossa costantemente immune ad incantesimi di Charme di livello potere 13 o meno

Anello dello Scudo di Forza

Essenza Creazione 18, 8500 mo

Questo anello, forgiato come una semplice banda di ferro, genera uno scudo di forza delle dimensioni e della forma di uno scudo, che rimane legato all'anello e può essere impugnato da chi lo indossa come se fosse uno scudo pesante (Difesa +3). Questa speciale creazione, dato che non pesa e non ingombra, non ha penalità di armatura alla prova, né probabilità di fallimento degli incantesimi. Può essere attivata e disattivata a piacere come Azione reazione.

Anello dell'Ariete

Essenza Attacco 21, 8600 mo

L'anello dell'ariete è un anello decorato e forgiato in ferro o in una lega di ferro che porta come decorazione la piccola testa di un ariete. Chi lo indossa può ordinare all'anello di far partire una forza pari alla carica di un ariete, che si manifesta in una forma a malapena discernibile simile a una testa d'ariete o di capra.

Questa forza colpisce un unico bersaglio, infliggendo 1d6 danni se viene consumata una carica, 2d6 danni se ne vengono consumate 2 o 3d6 se ne vengono consumate 3 (il massimo).

L'attacco va considerato come un attacco a distanza, con una gittata massima di 9 metri e nessuna penalità per la distanza. La forza del colpo è notevole, e i soggetti colpiti dall'anello vengono considerati colpiti da una spinta (TS su Tempra DC 22 o indietreggiare a distanza di 3 metri), se si trovano a distanza media o meno da chi lo indossa. L'ariete è di taglia Grande e ha Potenza 8.

Oltre alla sua modalità di attacco, l'anello dell'ariete ha anche il potere di aprire porte come se fosse un personaggio con Potenza 1. Se si spendono 2 cariche, l'effetto è equivalente a quello di un personaggio di Potenza 2, e se se ne spendono 3, a un personaggio di Potenza 3. Un anello appena creato è dotato di 50 cariche. Una volta esaurite tutte e 50, l'anello diventa un normale oggetto non magico.

Anello di Scalare, Nuotare, Saltare Migliorato

Essenza Alterazione 18, 10000 mo

Dall'aspetto assolutamente identico agli anelli con potere base, queste versioni concedono un bonus di 2d6 alle rispettive prove.

Anello di Amicizia con gli Animali

Essenza Charme 15, 10800 mo

Un anello dell'amicizia con gli animali è forgiato con decori di tipo animale. A comando, questo anello influenza un animale come se chi lo indossa avesse lanciato su di lui Essenza Charme LP 15.

Anello di Resistenza all'Energia

Essenza Protezione 18-21-24, 12.000 mo (minore), 28.000 mo (maggiore), 44.000 mo (superiore)

Questo anello protegge costantemente chi lo indossa dai danni di un tipo specifico di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o suono (a scelta del creatore dell'oggetto; determinarlo a caso se fa parte di un tesoro ritrovato). Quando chi lo indossa subirebbe tali danni, bisogna sottrarre il valore di resistenza dell'anello ai danni inflitti.

Un anello di resistenza all'energia minore conferisce 10 punti di resistenza. Un anello di resistenza all'energia maggiore conferisce 20 punti di resistenza. Un anello di resistenza all'energia superiore conferisce 30 punti di resistenza.

Anello di Potere del Camaleonte

Essenza Illusione 15, 12700 mo

Come Azione immediata, chi indossa questo anello ottiene la capacità di confondersi magicamente con l'ambiente circostante, guadagnando un bonus di competenza +2d6 alle prove di Furtività. Con 2 Azioni inoltre, può usare l'Essenza di Illusione per cambiare il suo aspetto rimanendo nella taglia)

Anello di Camminare sull'Acqua

Essenza Movimento 18, 15000 mo

Questo anello è spesso ricavato da un corallo o da un metallo blu ornato da motivi marini. Permette a chi lo indossa può camminare sull'acqua.

Anello Accumula Essenza

Essenza Varie 18-24-28, 18000 mo

Un anello accumula incantesimi contiene 3 essenze con LP fino a 13, 18, 21 a secondo del potere.

L'anello informa magicamente chi lo indossa su quali incantesimi vi sono attualmente contenuti.

Anello di Invisibilita'

Essenza Illusione 21, 20000 mo

Attivando questo semplice anello d'argento, chi lo indossa può beneficiare degli effetti dell'Essenza di Illusione rendendosi invisibile, appena attacca diviene visibile.

Anello delle Essenze

Essenze Protezione e Attacco, 18,24,30,34 20.000 mo (I), 40.000 mo (II), 70.000 mo (III), 100.000 mo (IV)

Questo anello speciale può essere di quattro tipi diversi (anello delle Essenze I, anello delle Essenz II, anello delle Essenz III, e anello delle Essenz IV), tutti destinati all'utilizzo da parte di incantatore. Oltre al bonus indicato concedono +1d6 alle prove di concentrazione.

un anello della stregoneria I concede +1d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Essenza specifica

un anello della stregoneria II concede +2d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Essenza specifica

un anello della stregoneria III concede +3d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Essenza specifica

un anello della stregoneria IV concede +4d6 alla prova di Competenza Magica per lanciare una Essenza specifica

Anello di Eludere

Essenza Difesa 24 , 25.000 mo

Questo anello conferisce costantemente a chi lo indossa l'agilità di evitare i danni come se fosse dotato della abilità di Eludere. Ogni volta che chi lo indossa supera un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare i danni di un attacco, non subisce alcun danno.

Anello di Visione a Raggi X

Essenza Rivelazione 24, 25.000 mo

A comando, questo anello conferisce a chi lo indossa la capacità di vedere all'interno e attraverso la materia solida. La portata della vista è di 3 metri, entro i quali chi lo indossa è in grado di vedere tutto come se si trovasse esposto alla normale luce esterna, anche senza illuminazione. La vista a raggi X è in grado di oltrepassare 30 cm di pietra, 2,5 cm di metalli comuni o fino a 90 cm di legno o terra.

Sostanze più spesse o una sottile lamina di piombo impediscono la vista. Usare questo anello è fisicamente stancante, e provoca a chi lo indossa 1 danno a Potenza per ogni minuto successivo ai primi 10 minuti di utilizzo in un giorno. L'anello deve essere utilizzato in incrementi di 1 minuto.

Anello dell'Intermittenza

Essenza movimento 24, 27000

A comando, questo anello rende chi lo indossa intermittente. La creature ottiene +4 in difesa e se colpito può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi sul Tiro per colpire dell'avversario, se lo passa non si viene colpiti.

Anello di Libertà di Movimento

Essenza Movimento 28, 40000 mo

Questo anello d'oro permette a chi lo indossa di muoversi senza difficoltà date da movimenti difficili, non può essere ammanettato o legato, non può essere spostato o fermato magicamente,

Anello di Stelle Cadenti

Essenza Attacco, Rivelazioni 28, 50000 mo

Questo anello può funzionare in due modi: se si trova in zone con luce scarsa o all'esterno durante la notte; quando chi lo indossa si trova sottoterra o in interni durante la notte. Durante la notte, a cielo aperto o in zone con luce scarsa o buio, l'anello delle stelle cadenti può effettuare a comando le seguenti funzioni:

Luci Danzanti (una volta ogni ora)

Luce (due volte per notte)

Globo di Fulmini (una volta per notte, all'aperto)

Stelle Cadenti (tre volte a settimana, all'aperto)

La prima funzione crea 4 luci (che illuminano in raggio di 3 metri) che puoi comandare singolarmente e spostare dove vuoi, entro distanza di 18 metri. Durata 1 ora.

La seconda funzione crea una luce di raggio 6 metri, durata 10 minuti.

Globo di fulmini genera delle sfere luminose sono simili al del luci danzanti, e chi lo indossa le controlla nel movimento. Le sfere hanno una gittata di media lunghezza e una durata di 4 round, e possono essere mosse a una velocità di 36 metri (2 azioni) per round. Ogni sfera ha un diametro di circa 90 cm, e qualsiasi creatura che arrivi a distanza di mischia da una sfera ne scarica l'energia e ne subisce i relativi danni da elettricità, in base al numero delle sfere create.

Numero di Sfere Danno per Sfera

1 sfera 4d6 danni da Elettricità

2 sfere 3d6 danni da elettricità ciascuna

3 sfere 2d6 danni da elettricità ciascuna

4 sfere 1d6 danni da elettricità ciascuna

Una volta attivata la funzione globo di fulmini, le sfere possono essere lanciate in qualsiasi momento prima del sorgere del sole (più sfere possono essere lanciate nello stesso round).

La funzione Stelle Cadenti produce tre stelle cadenti, che possono essere generate dall'anello ogni settimana, simultaneamente o una alla volta. Il loro impatto infligge 12 danni e si propaga (come fossero palle di fuoco) in una sfera del raggio di mischia infliggendo 24 danni da fuoco.

Qualsiasi creatura colpita da una stella cadente subisce pieni danni dall'impatto e pieni danni dalla propagazione a meno che non superi un tiro salvezza su Riflessi con DC 13.

Le creature non colpite dalla stella ma all'interno dell'area di propagazione ignorano i danni da impatto e subiscono solo metà dei danni da fuoco se superano un tiro salvezza su Riflessi con DC 13. La gittata è di media lunghezza, al limite dei quali la stella cadente esplode a meno che non colpisca prima una creatura o un oggetto. Una stella cadente segue sempre un percorso in linea retta, e qualsiasi creatura sulla sua traiettoria deve superare un tiro salvezza per non essere colpita.

Di notte al chiuso o sottoterra, l'anello delle stelle cadenti ha le seguenti proprieta':

Luminescenza (due volte al giorno)

Pioggia di scintille (speciale, una volta al giorno)

Luminescenza crea una luce pari ad una torcia, 3 m raggio, 1 ora per uso.

La pioggia di scintille è una nuvola volante di scintille violacee scoppiettanti che si sprigionano dall'anello fino a una distanza di 3 metri in un arco di dimensioni di 3 metri. Le creature all'interno dell'area subiscono 2d8 danni ognuna se non indossano armature di metallo o non trasportano armi di metallo, nel caso contrario i danni diventano 4d8.

Anello di Telecinesi

Essenza Movimento 26, 75000 mo

Questo anello permette a chi lo indossa permette di spostare fino a 100Kg di materia per 30 minuti al giorno. Se usato su una creatura viene concesso un Tiro Salvezza su Arbitrio DC 18 per resistere, se il Tiro Salvezza è riuscito quell'anello non funzionarà più per 24 ore su quel soggetto.

La capacità va usata in incrementi di 1 minuto alla volta

Anello di Rigenerazione

Essenza Cura 28, 90000 mo

Questo anello d'oro bianco con incastonato un grosso zaffiro verde conferisce continuamente ad una creatura vivente che lo indossa la capacità di guarire 1 pf a turno (ogni 10 minuti) e l'immunità ai danni da Sanguinamento. Se chi lo indossa perde un arto, un organo o qualsiasi altra parte del corpo mentre indossa questo anello, l'anello lo rigenera con gli stessi effetti dell'Essenza Cura per Rigenerazione.

Anello di Riflettere Essenza

Essenza Protezione 28, 100000 mo

A comando, una volta al giorno, questo semplice anello di platino riflette automaticamente fino a LP 24.

Anello dei Tre Desideri

Essenze tutte 28, 120.000 mo

Su questo anello sono incastonati tre rubini: ogni rubino contiene la capacità di esaudire un desiderio. L'anello farà di tutto per fuorviare la richiesta.

Anello del Richiamo del Djinni

Essenza Convocazione 28,

Questo anello dei geni, uno dei molti che vengono menzionati nelle favole, è un oggetto estremamente versatile. Agisce come un Portale speciale attraverso il quale uno specifico Djinni può essere evocato dal Piano Elementale dell'Aria. Quando l'anello viene strofinato (2 Azioni), il richiamo parte e il djinni compare al round seguente. Il djinni obbedisce fedelmente come servitore a chi lo indossa, ma mai per più di 1 ora al giorno. Se il djinni dell'anello dovesse essere ucciso, l'anello perderebbe ogni caratteristica magica e ogni valore.

Anello di Comando degli Elementi

Essenza Convocazione, Charme 31, 200.000 mo

Tutti e quattro i tipi di anello del comando degli elementali sono molto potenti. Ognuno ha l'aspetto di un comune anello magico minore finché non viene attivato completamente (al verificarsi di certe

condizioni come uccidere un elementale del tipo appropriato con un solo colpo o esporsi a materiale sacro dell'elemento appropriato), nel qual caso rivela alcuni poteri specifici oltre alle proprietà comuni sotto descritte.

Gli elementali del piano a cui l'anello è legato non possono attaccare chi lo indossa, e nemmeno avvicinarsi a più di distanza di mischia da lui. Se chi lo indossa lo desidera, può rinunciare a questa protezione e tentare invece di rendere l'elementale soggetto all'Essenza Charme, Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 nega, ma se questo fallisce, tuttavia, la protezione viene perduta e non si possono fare ulteriori tentativi di charme.

Chi indossa l'anello è in grado di parlare con le creature del piano a cui l'anello è legato. Le creature in questione capiscono che il personaggio sta indossando quel genere di anello, e mostrano un profondo rispetto per lui se i loro allineamenti sono affini. Se gli allineamenti sono opposti, le creature avranno paura di lui, qualora si dimostri forte con loro. Se è debole, tuttavia, lo odieranno e tenteranno di ucciderlo.

Chi indossa un anello del comando degli elementali subisce le seguenti penalità ai tiri salvezza:

Elemento	**Penalità ai tiri salvezza**
Acqua	-2 tiri salvezza basati sul fuoco
Aria	-2 tiri salvezza basati sul terra
Fuoco	-2 tiri salvezza basati sul freddo o acqua
Terra	-2 tiri salvezza basati sul aria o Elettricità

Oltre ai poteri sopra descritti, ogni specifico anello conferisce a chi lo indossa le seguenti capacità relative al suo elemento.

Comando degli Elementi (Acqua)

Camminare sull'Acqua (uso illimitato)

Creare Acqua (uso illimitato)

Respirare Sott'Acqua (uso illimitato)

Muro di Ghiaccio (una volta al giorno), come Essenza Creazione LP 16

Tempesta di Ghiaccio (due volte alla settimana), come Essenza Attacco LP 16

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Camminare sull'Acqua finché non si verificano certe condizioni.

Comando degli Elementi (Aria)

Caduta Morbida (uso illimitato, solo per chi lo indossa), annulli il danno da caduta

Resistere all'Energia (Elettricità) (uso illimitato, solo per chi lo indossa), protegge da 5 di danno

Folata di Vento (due volte al giorno), Essenza Creazione LP 11

Muro di Vento (uso illimitato), Essenza Creazione 1LP 1

Camminare nell'Aria (una volta al giorno, solo per chi lo indossa, 1 ora)

Catena di Fulmini (una volta alla settimana), Essenza Attacco LP 16

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Caduta Morbida finché non si verificano le condizioni per attivarne il pieno potenziale. Deve essere riattivato ogni volta che viene indossato da una nuova creatura.

Comando degli elementi (Fuoco)

Resistere all'Energia (fuoco) , protegge da 12 di danno a round

Mani Brucianti (uso illimitato), Essenza Attacco LP 11

Sfera Infuocata (due volte al giorno), Essenza Attacco 1LP 1

Pirotecnica (due volte al giorno), Essenza Creazione LP 13

Muro di Fuoco (una volta al giorno), Essenza Creazione LP 11

Colpo Infuocato (due volte alla settimana), Essenza Attacco LP 16

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Resistenza all'Energia maggiore (fuoco) finché non si verificano le condizioni stabilite.

Comando degli Elementi (Terra)

Fondersi nella Pietra (uso illimitato, solo per chi lo indossa), Essenza Trasformazione LP 11

Ammorbidire Terra e Pietra (uso illimitato), Essenza Trasformazione LP 13

Scolpire Pietra (due volte al giorno), Essenza Trasformazione LP 16

Pelle di Pietra (una volta alla settimana, solo per chi lo indossa), Essenza Difesa LP 16

Passapareti (due volte alla settimana), Essenza Movimento LP 13

Muro di Pietra (una volta al giorno), Essenza Creazione LP 16

L'anello ha l'aspetto di un Anello di Fondersi nella Pietra (permettendo chi lo indossa di Fondersi Nella Pietra finché non si verificano le condizioni stabilite.

Bastoni Magici Speciali

Un bastone è un lungo pezzo di legno in grado di contenere diverse Essenze. Al momento della sua creazione ha 10 cariche a disposizione.

Lanciare un incantesimo tramite un bastone costa in genere 2 Azioni. Per essere in grado di attivare un bastone, un personaggio deve tenerlo almeno con una mano (o quello che svolge le funzioni delle mani, nel caso di creature non umanoidi).

Tirate un d100. Un risultato di 01–30 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 31–100 indica che l'oggetto non ha rune particolari.

I bastoni utilizzano i punteggi di statistica e le Abilità relativi di chi li impugna per determinare la DC dei Tiri Salvezza contro i loro incantesimi. A differenza di altri oggetti magici, chi lo impugna può utilizzare la propria CM al posto di quello del bastone. Ciò vuol dire che i bastoni risultano molto più efficaci nelle mani di potenti incantatori.

I bastoni contengono un massimo di 10 cariche. Ogni Essenza lanciata da un bastone consuma una o più cariche.

Quando termina le sue cariche, il bastone non può più essere usato finché non viene ricaricato. Ogni mattina l'incantatore può infondere una parte del suo potere nel bastone sempre che uno o più essenze conteniti nel bastone siano uguali alle sue.

Per infondere l'Essenza nel bastone è sufficiente superare una prova di competenza magica pari al livello di potere dell'Essenza indicata nel bastone +4. Infondere potere nel bastone in questo modo ristora al bastone una carica e l'incantatore avrà un -4 a tutti i CM del giorno (ma non risulterà avere consumato una delle magie giornaliere)

Un bastone non può guadagnare più di una carica al giorno ed un incantatore non può infondere cariche in più di un bastone al giorno.

Tabella Bastoni

Medio	Maggiore	Nome	Prezzo
01-15	01-03	Bastone dello Tuono	17600
16-30	04-09	Bastone del Fuoco	18950
31-40	10-11	Bastone del Ghiaccio	22800
41-55	12-13	Bastone dell'Alterazione della Taglia	26150
56-75	14-19	Bastone della Cura	29600
76-90	20-24	Bastone del Fortunato	41400
91-95	25-31	Bastone d'Illuminazione	51500
96-99	31-37	Bastone della Difesa	82000
100	38-45	Bastone della Attacco	82000
-	46-52	Bastone della Rivelazione	82000
-	53-60	Bastone dello Charme	82000
-	61-68	Bastone della Protezione	82000
-	69-76	Bastone della Trasformazione	82000
-	77-85	Bastone dell'Alterazione	82000
-	86-93	Bastone del Movimento	82000
-	94-98	Bastone Nero (Distruzione)	82000
-	99	Ritira 1 volta su Medio e 1 volta su Maggiore	130000
-	100	Ritira 2 volta su Medio e 1 volta su Maggiore	180000

Bastone del Tuono

Essenza Illusione, Attacco LP 15

Il bastone quando usato emette un forte boato e genera luce in raggio di 3 metri e può lanciare per singola carica un piccolo fulmine da 4d6 entro distanza di 18 metri (solo dopo aver tuonato), DC 25 TS Riflessi dimezza

Bastone del Fuoco

Essenza Attacco, Trasformazione LP 15

Il bastone quando usato si trasforma in una lingua di fuoco (+1d6 di danno se usato come arma) e può lanciare per singola carica un globo di fuoco da 3d6 di danno entro 18 metri, DC 25 TS Riflessi dimezza

Bastone del Ghiaccio

Essenza Attacco, Trasformazione LP 15

Il bastone quando usato può congelare 9 metri cubi di acqua (un cubo di lato lungo mischia) può lanciare per singola carica un globo di ghiaccio da 3d6 di danno entro 18 metri, DC 25 TS Riflessi dimezza

Bastone dell'Alterazione della Taglia

Essenza Alterazione, LP 18

Il bastone permette per singola carica di aumentare di una taglia di dimensione, compreso ciò che si sta portando su di se. Durata 1 ora.

Bastone del Fortunato

Essenza Movimento, LP 18

Questo "bastone" non più grande di uno stuzzica denti, deve essere a contatto con il proprietario per poter essere attivato. Come azione immediata, anche dopo aver saputo il risultato di un tiro di dado e saputo se si supera o meno al prova (Tiro per Colpire, tiro salvezza, check…) può usare una carica per tirare 1d6 ulteriore.

Bastone d'Illuminazione

Essenza Creazione, LP 15

Questo bastone può illumiare in un raggio entro 6 metri. Usando una carica è possibile creare delle zone di luce di raggio 12 metri, durata 8 ore.

Bastone dell'Essenza...

Essenza Vari, LP18

Il bastone concede un bonus di +2 alle prove di CM per l'Essenza del Bastone. Usando una carica del bastone si aumenta il singolo check di magia (CM) di 2d6.

Oggetti Maledetti

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici dotati di un'influenza potenzialmente negativa sul personaggio. A volte tendono a confondere il male con il bene, costringendo il loro possessore a fare scelte difficili.

Gli oggetti maledetti non sono mai realizzati intenzionalmente, ma piuttosto sono il risultato di un lavoro mal riuscito, di artigiani con poca esperienza o della mancanza di componenti adeguate.

La maggior parte di questi oggetti funziona, ma non nel senso che si voleva e il loro uso produce inconvenienti dannosi.

Quando una prova di creazione di un oggetto magico fallisce di 5 o piu', tirate sulla tabella per determinare il tipo di maledizione che l'oggetto possiede.

Maledizioni Comuni degli Oggetti

%	Maledizione
01-15	Inganno
16-40	Effetto o Bersaglio Opposto
41-50	Funzionamento Discontinuo
51-65	Requisito
66-90	Inconveniente
91-100	Effetto completamente diverso

Gli oggetti maledetti sono identificati come qualsiasi altro oggetto magico con una sola eccezione: a meno che la prova effettuata per identificare l'oggetto non ecceda la DC di 10 (successo critico) o piu', la maledizione non viene individuata. Se la prova non eccede 10 o piu', ma riesce comunque, tutto quello che viene rivelato è l'originale scopo dell'oggetto magico.

Se si sa che l'oggetto è maledetto, la natura della maledizione può essere determinata usando la DC standard per identificare l'oggetto.

Rimuovere Oggetti Maledetti

Mentre alcuni oggetti maledetti possono essere semplicemente posati, altri esercitano una forte compulsione sul possessore a tenerli con sé, a qualsiasi costo. Altri riappaiono anche se abbandonati o è impossibile gettarli via.

Questi oggetti possono essere rimossi solo dopo che sul personaggio o l'oggetto viene lanciato una Essenza di Protezione Rimuovi Maledizione. La DC della prova di livello dell'incantatore per rimuovere la maledizione è pari a 10 + CM dell'incantatore che ha creato l'oggetto.

Se la prova ha successo, l'oggetto può essere rimosso nel round successivo, ma la maledizione rimane e colpisce nuovamente se l'oggetto viene usato un'altra volta.

Effetti Comuni degli Oggetti Maledetti

Gli effetti più comuni degli oggetti maledetti sono i seguenti. I GM possono inventare nuovi effetti particolari per specifici oggetti maledetti.

Inganno

Chi utilizza l'oggetto continua a credere che sia ciò che sembra a prima vista, ma in realtà non ha alcun potere, a parte quello di ingannare. Chi lo usa è mentalmente spinto a credere che funzioni, e non può essere convinto del contrario se non con l'uso d'Essenza di Protezione rimuovi maledizione

Effetto o Bersaglio Opposto

Questi oggetti maledetti tendono ad avere dei difetti di funzionamento che in alcuni casi generano effetti diametralmente opposti a quelli desiderati dal loro creatore, mentre in altri casi tendono a colpire chi li utilizza invece di qualcun altro.

Ma la cosa più interessante è che questi oggetti potrebbero anche non essere uno svantaggio per chi li possiede. La categoria degli oggetti magici dagli effetti opposti include anche le armi che infliggono penalità ai tiri per colpire e per i danni, invece che bonus.

Visto che un personaggio non dovrebbe sapere immediatamente quale sia il bonus di un oggetto magico, non dovrebbe venire a conoscenza nemmeno della natura della sua maledizione. Una volta

che lo verrà a sapere, comunque, l'oggetto potrà essere abbandonato a meno che su di esso non vi sia qualche effetto magico che costringa il suo possessore a tenerlo e ad usarlo.

In questi casi, per liberarsi dall'oggetto sarà necessario l'Essenza di Protezione rimuovi maledizione

Funzionamento Discontinuo

Gli oggetti discontinui funzionano esattamente come dovrebbero, quando funzionano. Le tre tipologie a cui possono appartenere sono:

Inaffidabile: Ogni volta che l'oggetto viene attivato, c'è una probabilità del 5% che non funzioni.

Condizionato: Questo oggetto funziona solo in determinate situazioni. Per determinare quali siano, scegliete una condizione di attivazione o consultato la tabella poco sotto.

Incontrollabile: Un oggetto incontrollabile tende ad attivarsi casualmente. Tirare un d% ogni giorno. Con un risultato di 01–05 l'oggetto si attiva spontaneamente in un certo momento del giorno.

%	**Situazione**
01-03	Temperatura sotto lo zero
04-05	Temperatura sopra lo zero
06-10	Durante il giorno
11-15	Durante la notte
16-20	Esposto alla luce solare
21-25	In assenza di luce solare
26-34	Sott'acqua
35-37	Fuori dall'acqua
38-45	Sottoterra
46-55	In superficie
56-60	Entro 3 metri da un tipo di creatura casuale
61-64	Entro 3 metri da una razza o tipo di creatura casuale
65-72	Entro 3 metri da un incantatore
73-80	Entro 3 metri da un incantatore di un Patrono specifico
81-85	Nelle mani di un personaggio non incantatore
86-90	Nelle mani di un personaggio incantatore
91-95	Nelle mani di una creatura con particolare tratto
96	Nelle mani di una creatura di un particolare sesso
97-99	Nei giorni non sacri o durante particolari ricorrenze astrologiche
100	A più di 150 km da un determinato luogo

Requisito

Alcuni oggetti hanno requisiti molto più difficili da soddisfare perché funzionino. Per far funzionare l'oggetto in questione, potrebbe essere necessario soddisfare una delle seguenti condizioni:

- Il personaggio deve mangiare il doppio del normale.
- Il personaggio deve dormire il doppio del normale.
- Il personaggio deve compiere una missione specifica (solo una volta,poi l'oggetto funziona normalmente).
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 100 mo di oggetti o materiali preziosi al giorno.
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 2000 mo di oggetti magici ogni settimana.
- Il personaggio deve giurare lealtà ad un nobile in particolare, o alla sua famiglia.
- Il personaggio deve abbandonare tutti gli altri oggetti magici.
- Il personaggio deve venerare una particolare Dio

- Il personaggio deve cambiare il suo nome in un altro. L'oggetto funziona solo per i personaggi con un certo nome.
- Il personaggio deve avere un numero minimo di gradi in una particolare competenza.
- Il personaggio deve sacrificare parte della propria energia vitale (1 punto di Potenza) la prima volta che usa l'oggetto. Se il personaggio trova un modo di recuperare i punti di Potenza persi, l'oggetto smette immediatamente di funzionare. L'oggetto non smette di funzionare se il personaggio guadagna punti di Potenza in seguito all'avanzamento di livello o di un altro oggetto magico.
- L'oggetto deve essere purificato con l'acqua santa ogni giorno.
- L'oggetto deve essere usato per uccidere una creatura vivente al giorno.
- L'oggetto deve essere immerso nella lava vulcanica una volta al mese.
- L'oggetto deve essere usato almeno una volta al giorno, o smette di funzionare per il suo attuale possessore.
- Quando viene brandito, l'oggetto deve spillare sangue (solo armi). Non può essere messo da parte o cambiato con un altro oggetto finché non ha messo a segno un colpo.

I requisiti dipendono così tanto dalla convenienza dell'oggetto che non dovrebbero mai essere determinati a caso. Un oggetto intelligente con un requisito spesso impone il proprio requisito grazie alla sua personalità.

Se il requisito non viene soddisfatto, l'oggetto smette di funzionare. Se invece viene soddisfatto, di solito l'oggetto funziona per un giorno intero prima di dover di nuovo soddisfare il requisito (anche se alcuni requisiti vanno soddisfatti una volta sola, altri una volta al mese e altri ancora in continuazione).

Inconveniente

Gli oggetti che hanno degli inconvenienti hanno solitamente degli effetti positivi su chi li usa, ma hanno anche degli aspetti negativi. Anche se a volte gli inconvenienti vengono alla luce solo quando gli oggetti sono utilizzati (o tenuti in mano, nel caso di oggetti come le armi), di solito rimangono presenti fino a quando il personaggio non si libera dell'oggetto in questione.

A meno che non sia indicato diversamente, gli inconvenienti rimangono attivi per tutto il tempo in cui l'oggetto rimane in possesso del personaggio. La DC dei Tiro Salvezza per evitare questi effetti è pari a 10 + il livello dell'incantatore dell'oggetto.

%	Inconveniente
01-04	I capelli del PG crescono di 2,5 cm all'ora.
05-09	L'altezza del PG diminuisce di 30 cm (risultato di 01–50su un d%) oppure aumenta della stessa misura (un risultato di 51–100). Accade solo una volta.
10-13	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più fredda del normale.
14-17	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più calda del normale.
18-21	Il colore dei capelli del PG cambia.
22-25	II colore della pelle del PG cambia.
26-29	II PG ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza ecc.).
30-32	II sesso del PG cambia.
33-34	La razza o la specie del PG cambiano.
35	II PG viene colpito da una Malattia determinata casualmente, che non può essere curata.
36-39	L'oggetto emette costantemente suoni sgradevoli (lamenti, maledizioni, insulti...).
40	L'oggetto ha un aspetto ridicolo (colori sgargianti, forma,brilla di un alone rosa ecc.).
41-45	II PG diventa estremamente possessivo nei confronti dell'oggetto.
46-49	II PG ha una paura incontrollabile di perdere l'oggetto o che venga danneggiato.
50-51	Un tratto viene cambiato
52-54	II PG deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% ogni giorno).
55-57	II PG rimane Stordito per 1d4 round una volta che l'oggetto è servito al suo scopo (o casualmente 1 volta al giorno).
58-60	La vista del PG è sfocata (penalità –2 agli attacchi, ai Tiri Salvezza e alle prove di Abilita' che richiedono la vista).
61-64	II PG guadagna un livello negativo.
65	II PG guadagna due livelli negativi.
66-70	II PG deve effettuare un TS su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno a Intelletto.
71-75	Il PG deve effettuare un TS su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno a volontà.
76-80	II PG deve effettuare un TS su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno a Magnetismo.
81-85	II PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Potenza.
86-90	II PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Agilità.
91-95	II PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Potenza ed Agilità.
96	II PG viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% ogni giorno).
97	II PG non può più usare Essenze con difficoltà oltre 18
98	II PG non può più usare Essenze con Livello di Potere oltre 15
99	II PG non può più usare Essenze
100	Tira due volte

Draghi

Oh maledetti possa Lynx chiudervi tutti i portali
Oh assassini possa Sumkjir sterminarvi
Oh devastatori possa Nedraf rompervi le ossa!
(imprecazioni contro i Draghi)

I Draghi non sono nativi di Yeru bensi' arrivati poco meno di 300 anni fa portandosi dietro morte e distruzione sia per Curyan che per Tiya.

Ta'hil, potente drago rosso, usando la magia dei viaggi interdimensionali voleva trovare nuovi tesori e terre da soggiogare purtroppo per lui si avventuro' troppo nello spazio vuoto, dove anche la luce le stelle non arriva ma si flette e torna indietro.

In questi non luoghi venne soggiogato, dominato, la sua mente rifatta da esseri oltre l'umana compresioni, pura follia e chaos.

Morto, ricostruito, distrutto, riassemblato, annichilito, ricomposto un innumerevole volte del suo essere originario non rimase nulla, solo lucida aggressiva follia.

Quando questi esseri passarono ad un nuovo gioco Ta'hil creo' un nuovo portale magico, non avendo piu' una percezione o ricordo di casa questo lo porto' su Yeru, un mondo diverso e ambiguo dove subito' si scontro contro un Patrono, Lynx.

Il suo corpo era stato rifatto, riforgiato, ricomposto della stessa non materia, la sua mente un vortice di puro potere caotico.

Il Patrono, forse una divita' per quel mondo, si dimostro' un avversario facile e si diverti' a scarificare il corpo di quella debole entita'.

Ormai giunto al colpo finale il Patrono aprì un portale sotto di e si lascio cadere dentro chiudendolo immediatamente.

Ta'hil comprese subito la magia usata e le potenzialita' del mondo, come la sua magia fosse ancora piu' efficace. Apri centinaia di portali richiamando in quel mondo ogni abominio avesse mai immaginato e.. draghi, tanti, migliaia, tutti i draghi oscuri che potesse mai sognare.

L'invasione di Yeru era iniziata. Immediatamente Ta'hil ribadi' il suo potere e la sua leadership uccidendo in un solo giorno decine e decine di draghi di tutti i colori presenti (rosso, verde, blu, bianco, nero e viola). Gli altri draghi su sottomisero al suo volere, rimanendo incatenati alla volonta' di Ta'hil.

Tutta Yeru venne devastata per oltre 60 anni dai draghi, pochi dei draghi perirono per mano degli avventurieri del mondo.

Con il massimo sforzo Gradh riuscì a coinvolgere i Patroni della Genesi e solo cosi' Ta'hil accetto un incontro.

La storia e' nota, Calicante vide in Ta'hil un arma diversa e sommamente potente per portare distruzione ed entropia in Yeru, Ljust vide in Deynos l'aiuto e la conoscenza di quelle arcane creature. Si strinse una alleanza ed una finta tregua.

Calicante privo di un po' della follia Ta'hil, ma non tutta, amava il chaos e la morte che che in tanti modi riusciva a portare.

Ljust amplio' i poteri di Deynos perche' potesse trasformare i draghi oscuri catturati in draghi buoni.

Esattamente, draghi buoni.

Fino a quel momento l'unico, solo, drago dimostratosi sinceramente buono era Deynos, che per puro caso, se non per errore aveva usato un portale creato da Ta'hil prima che questo si chiudesse.

Nessun altro drago buono e' mai giunto su Yeru, i pochissimi presenti sono quelli che catturati sono stati trasformati da Deynos.

Ta'hil è diventato un jolly, un arma di pura aggressivita' buttata nel mondo, perché alzi il livello di caos, vendetta, violenza di Yeru. I draghi, quando non comandati da Ta'hil, vanno in giro per Tiya e Curyan a distruggere, ammassare ricchezze e creare leggende.

Un drago e' una creatura praticamente incontrastata, le piu' potenti balliste possono ferirli ma il loro soffio è morte certa.

Ogni qual volta Ta'hil decide che è necessario rinforzare le sue truppe apre nuovi portali facendo giungere nuovi draghi da sottomettere e dominare.

E' una lotta impari per i poveri yeruiti, ogni volta che con estremo sacrificio umano un drago muore altri due arrivano. Dove sia la tana di Ta'hil e' un mistero, celato dal potere stesso di Calicante e neanche Ljust è riuscita a carpire.

La speranza è che prima o poi un leggendario gruppo di eroi possa scovare la sua tana ed uccidere il maggior nemico di Yeru.

Nota: purtroppo no e' vero che i draghi hanno solo 300 anni, in realta' l'ultima vittoria del millennio ha fatto dimenticare che queste creature sono su Yeru da molti millenni e da altrettanto seminano distruzione, chaos e morte.

I Colori dei Draghi

Ogni Drago ha sue caratteristiche tipiche e peculiari. Tutti i draghi su Yeru obbediscono a Ta'hil, ciecamente e senza resistenza, almeno finche' vengono trasferiti su Yeru tramite un suo portale.

Ogni volta che Ta'hil vuole convocare un drago apre un portale e da questo esce un drago, di colore casuale. Appena arrivato la magia di dominazione di Ta'hil soggioga il drago che non puo' piu' ribellarsi ai suoi ordini.

Il drago conduce la vita che piu' gli "aggrada", solitamente questa contempla la distruzione di qualche citta' e centinaia di morti, solo quando richiamato da Ta'hil interrompe le sue attivita' per volare dove richiesto. Oppure Ta'hil puo' inviare un ordine mentale senza bisogno che il drago si sposti. Negli ultimi 300 anni solo una volta sono stati convocati tutti i draghi, diversamente solo i piu' anziani e potenti vengono richiamati perche' agiscano come luogotenenti presso il territorio.

Drago Nero

I Draghi Neri sono violenti ed aggressivi, vivono in paludi e acquitrini e che generalmente governano come padroni indiscussi.

I Draghi Neri sono creature minacciose che hanno grandi corna curve in avanti. La testa si collega ad un collo relativamente corto e ad un corpo da lucertola grossa e muscoloso.

Hanno ali piccolissime che si trovano sui lati, ma riescono comunque a volare grazie alla magia. Hanno le zampe palmate per permettere loro di nuotare con maggiore facilita' nelle zone paludose dove vivono.

I Draghi Neri tendono a fare le loro tane al centro della palude o acquitrino. Considerano quel territorio il loro e nessuno puo' bagnarsi senza subire la loro ira.

Una tana di drago nero puo' essere un ammasso gigantesco di tronchi ma anche una caverna sotterranea sommersa d'acqua, se non il fondo di un lago. Potendo respirare sott'acqua non si fanno preoccupazione su dove costruire la loro dimora.

La loro casa e' sempre protetta da trappole e dai loro seguaci malvagi che gli portano cibo, possibilmente vivo.

L'ambiente dove vive un drago nero ne subisce i suoi effetti, vapori acidi, distruzione, corruzione sono immediatamente percepibili.

Il Drago Nero rappresentano i tratti dell'egoismo e violenza odiando ogni forma di vita, compreso gli stessi draghi neri.

I Draghi neri hanno pieno accesso all'essenza di Distruzione.

Drago Blu

I Draghi Blu abitano tra le nuvole, volando (e levitando) tra le tempeste.

I Draghi Blu hanno un aspetto serpentiforme, allungato ed legante, con corna lunghe all'indietro.

La faccia di un Drago Blu e' meno segnata da increspature e rimane liscia. Sono gli unici draghi a non avere ali pur volando meglio di ogni altro drago.

La loro magica ma naturale capacita' di volo unita al fatto di nutrirsi di elettricita' ne fa creature prettamente volanti che quasi mai scendono a terra (e mai toccano terra considerandola impura e sporca!), preferiscono rimanere tra le nubi, specialmente tra quelle piu' scure e cariche di energia per nutrirsi

La tana del Drago Blu solitamente e' tra i picchi piu' alti delle montagne possibilmente tanto alte da arrivare alle nubi. Questa non e' mai coperta e spesso assomiglia a giganteschi nidi.

I Draghi Blu possono assimilare carne ma non vegetali, non traggono nutrimenti da cio' che mangiano avendo un metabolismo puramente elettrico.

Sono draghi sociali, che amano stare con i loro simili e sono molto protettivi con la loro prole. Solitamente non si trova mai un nido da solo, ma interi altopiani dominati da decine di draghi.

Non vanno d'accordo con i draghi viola che disprezzano per la scelta di aver rinunciato al volo per vivere sottoterra.

I Draghi Blu padroneggiano l'Essenza di Attacco solo con l'Elettricita' di cui ne sono immuni ai danni (magici o meno).

Drago Verde

I Draghi verdi amano le foreste e la natura incontaminata dove si reputano i padroni e re indiscussi.

I potenti draghi verdi hanno la testa tondeggiante e pronunciate orecchie all'indietro, le corna sono corte e non appuntite. Gli artigli e le fauci sono devastanti, potenti e capace di tranciare qualsiasi cosa. Il naso e' largo e le narici aperte come se dovesse soffiare in qualsiasi momento.

Il soffio dei draghi verde e' veleno, cosi' che possa uccidere le creature viventi ma non le piante.

La tana di un drago verde e' sempre vicino ad una sorgente d'acqua, possibilmente nella parte piu' lussureggiante ed incontaminata della foresta.

Un Drago verde non ama volare e preferisce saltare schiacciando con il suo peso e dilaniare con i suoi artigli.

Tra i tanti draghi quello verde e' forse quello che fara' parlare gli avventurieri se si dimostrano rispettosi ed impauriti dalla sua regalita'.

I Draghi Verdi padroneggiano l'Essenza di Attacco solo con il Veleno e ne sono immuni sia a quelli magici che naturali.

Drago Bianco

I Draghi Bianchi sono tra i piu' selvaggi e "animali" di tutti i draghi. Amano i posti freddi e ghiacciati, trovando rifugio nelle valli piu' fredde come i picchi ghiacciati delle montagne e le steppe gelide.

I Draghi Bianchi hanno un aspetto selvaggio quasi sempre mostrano i denti e gli artigli sono estratti per muoversi agilmente sul terreno ghiacciato. Non hanno penalita' di movimento su questi terreni.

Sfruttano il loro naturale camuffamento per aggredire e catturare le prede, sono ottimi cacciatori, molto intelligenti nello sfruttare l'ambiente.

Poco inclini alla magia sanno pero' soffiare schegge di ghiaccio molto piu' frequentemente di altri draghi, possono usare l'Essenza di Attacco solo con il ghiaccio. E' immine gli attacchi basati sul freddo e ghiaccio.

Le loro tane sono caverne ghiacciate nelle montagne o scavate nei ghiacciai piu' massici.

Drago Porpora

I Draghi Porpora vivono sotto terra e si sono perfettamente adattati alla vita sotterranea. Capaci di vedere al buio come se fosse pieno giorno, dotati di tremorsense, hanno perso la capacita' di volare ma acquisito quella di scavare con la stessa velocita' come se corressero.

Un Drago Porpora e' molto territoriale e stabilita' un perimetro (di circa 5 km di raggio) crea, se non gia' presente un intricata serie di cunicoli e caverne per i suoi servi.

Un Drago Porpora e' molto protettivo con le sue creature, con chi gli porta da mangiare e gli offre tesori.

Dall'aspetto serpentino hanno denti fini e artigli enormi che continuamente crescono.

E' forte e coraggioso, arrogante ma non sfrontato. Non ha paura di combattere se pensa di vincere. Porta sempre la battaglia sottoterra dove puo' creare fosse per fare precipitare i nemici o scappare se necessario.

Un Drago Porpora soffia un potentissimo attacco sonico che spesso crea crolli nelle caverne, crolli che sono completamente indifferente a lui. Ha padronanza dell'essenza di Attacco ma solo come forma di attacco sonora. E' immune agli attacchi sonori.

Drago Giallo

I Draghi Gialli hanno squame di vari toni di giallo che con la crescita prendono ad assomigliare sempre di più al colore delle sabbie dove dimorano, dal giallo chiaro all'ocra mattone.

Sono molto intelligenti ma essendo per natura solitari non hanno interesse a comunicare con le altre razze.

Vivono nei deserti dove spesso tendono agguati alle loro prede nascondendosi sul fondo di ampie buche scavate nella sabbia. Appena percepiscono un movimento sopra di loro escono e divorano qualunque creatura. Hanno una passione per la carne dei nani che trovano saporita anche se asciutta.

Il Drago Giallo pur se intelligente e' una macchina di morte e difficilmente scende a patti, solo se si trova in serio pericolo.

Ha una naturale resistenza al danno (dimezzano) al fuoco ed alle armi non magiche.

Un Drago Giallo ha un soffio rovente, anche se non propriamente fuoco. Padroneggia l'Essenza di Attacco con il Fuoco. E' immune agli attacchi di Fuoco.

Drago Rosso

Il Drago Rosso si crede il Re dei Draghi per via della sua potenza fisica e del soffio capace di sciogliere la pietra.

I Draghi Rossi sono i draghi piu' grandi sia per corporatura che per apertura alare. Spesso le scaglie, di un rosso scuro quasi di sangue, hanno bordi affilati ed allungati.

I Draghi Rossi prediligono le montagne calde e se possibile direttamente direttamente dentro un vulcano.

Combattono sfruttando la loro mole le ali il morso artigli.. insomma tutto cio' che sono ed hanno a disposizione. Un Drago Rosso combatte sempre fino alla morte non si ritira ne scappa ne rinuncia ad una sfida, l'orgoglio di cui sono tronfi non gli permette di mostrarsi deboli.

Un drago rosso e' immune al fuoco naturale e magico nonche' all'essenza di attacco da fuoco. Un drago rosso puo' usare l'essenza di attacco soffiando fiamme.

YERU

Yeru è il pianeta di riferimento di TUS. Un pianeta spaccato sia fisicamente che magicamente.

Intorno a Yeru ruotano due stelle Sparka e Andhakara.

Sparka è di un caldo colore dorato è colei che porta calore e luce, attorno a lei Yeru fa un giro completo in 336 giorni da 24 ore l'uno.

Sparka illumina sempre e solo l'emisfero nord di Yeru, chiamato Curyan .

Andhakara illumina sempre e solo l'emisfero sud di Yeru, Tiya, ed è invece una stella azzurra e fredda, priva di vita, è colei che porta tempeste energetiche e strani accadimenti naturali. Porta una fredda penombra.

Yeru compie il suo giro completo attorno a lui in 336 giorni da 24 ore l'uno.

Se le 14 (06-20) ore diurne vedono Sparka e Andhakara protagoniste in questa loro danza nel cielo; le 10 ore notturne vedono come totali protagoniste le due lune di Yeru di nome Idam e Kenatu.

Gli abitanti di Yeru le chiamano le loro lune anche se in realtà non sono propriamente solo lune ma veri e propri pianeti abitati.

Le due lune sono grandi ed imponenti sul cielo notturno, Idam di un colore grigio rossastro e Kenatu di un caldo grigio madreperlato comandano le maree e influenzano con la loro presenza la navigazione.

Yeru ha una distribuzione delle terre peculiare ed unica, frutto del capriccio degli Dei della Genesi (Ljust e Calicante), potete immaginarlo come un sistema speculare sull'equatore.

Le terre non si uniscono all'equatore, lasciando circa 200 km di mare aperto.

Le terre emerse che compongono emisfero nord ed emisfero sud sono fra loro quasi simmetriche e simbiotiche. Forma e suddivisione delle grandi isole sono fra loro molto similari. Ma dal punto di vista climatico ci sono profonde diversità.

La zona di mare aperto di confine è selvaggia ed imperscrutabile. Le più profonde e potenti tempeste scaricano di continuo la loro forza ed anche la magia non riesce a penetrare. Nell'occhio di questo perenne e gigantesco maelstrom c'è la civilizzata e potentissima Atilantis, da molti ritenuta una isola leggendaria e culla della civiltà.

Curyan è governata dalla forza della vita, questa regione vive una sorta di perenne calda stagione con gradazioni di temperatura e fenomeni atmosferici che variano a seconda della latitudine.

Si incrociano zone dal clima torrido e umido ad altre con un caldo secco e senza precipitazioni; esistono fenomeni quali tempeste di sabbia nelle zone desertiche e tempeste tropicali forti e devastanti nelle lussureggianti baie centrali. Ci sono territori piacevolmente caldi ed altri rinfrescati da brezze fresche provenienti dai ghiacciai del nord.

Tiya invece è un emisfero semi avvizzito, la luce che arriva basta appena a permettere l'agricoltura e gli animali hanno spesso un aspetto pallido ed emaciato.

La zona piu' ricca e' quella piu' prossima all'equatore dove sono di poco si attenua la fredda luce di Andhakara fa spazio a qualche raggio di Sparka. In questa stretta fascia l'agricoltura e' piu' fiorente e ci sono meno fenomeni metereologigi devastanti.

E' l'emisfero dove vige la legge del più forte, dove si lotta per vivere e pochi sono gli stati che hanno un sistema di protezione efficace.

Il mare che abbraccia l'equatoriale è forte e tumultuoso, pochissime barche si avventurano da un continente all'altro, questo porta che scambi tra Tiya e Curyan siano estremamente ridotti via mare.

I Portali

In un mondo dove i trasferimenti marittimi non funzionano se non tra isola e isola dello stesso emisfero, l'Essenza di Movimento ed in particolare la capacità di usare dei portali per trasferire merci e persone ha preso piede in maniera significativa.

Questo proliferare di piccoli, grandi, duraturi o istantanei tunnel ha causato uno squarcio nel tessuto dimensionale di Yeru generando a sua volta un proliferare di tunnel spontanei più o meno grandi e duraturi.

E questi Portali sono la causa di tantissimi problemi sia a Tiya che a Curyan in quanto non solo legano i due emisferi ma collegano tutta Yeru ad altri mondi (o almeno così si pensa dato che pochi sono tornati per riferirlo..).

Ci sono portali conosciuti e stabili, fino ad ora, che collegano Tiya a Curyan, quasi tutto sotto il controllo, per non dire dentro il castello, di reali o potenti.

Ci sono zone dove più frequentemente si aprono portali ma la destinazione non è sempre certa.

Poi ci sono i portali dei draghi. I draghi non sono nativi di Yeru ma sono stati attirati da queste porte magiche, causando scompiglio e terrore a Tiya e Curyan.

I draghi hanno ben compreso la natura di Yeru e con la loro fine intelligenza e innata capacità di plasmare la magia hanno costruito i loro portali facendo venire centinaia di draghi. Tutti malvagi.

Si, su Yeru non ci sono draghi "buoni" se non con poche eccezioni.

Si è sempre cercato di distruggere i portali dei draghi, con sacrificio e sangue. Molti sono stati distrutti, altri sono stati generati. E' una guerra senza fine, l'unica che può unire le persone dei due emisferi.

Il Calendario

Basato sul ciclo presenta 12 mesi da 28 giorni.

Questi i nomi dei mesi a partire da quello che si definisce inizio anno

1°) Ianas
2°) Prineva
3°) Marc
4°) Epral
5°) Meea
6°) Vernam
7°) Ilai
8°) Arkast
9°) Cester
10°) Koper
11°) Narava
12°) Kartan

La settimana è a sua volta diviso in 7 giorni di nome
Kalint
Iratam
Munrat
Arai
Venran
Kittam
Viltar

Il giorno è diviso in 24 ore

I cicli millenari

> Vidi poi un angelo che scendeva dal cielo con la chiave dell'Abisso e una gran catena in mano.
> Afferrò il dragone, il serpente antico - cioè il diavolo, satana - e lo incatenò per mille anni;
> lo gettò nell'Abisso, ve lo rinchiuse e ne sigillò la porta sopra di lui, perché non seducesse più le nazioni, fino al compimento dei mille anni. Dopo questi dovrà essere sciolto per un po' di tempo.
> (Apocalisse 20,1-3)

Dice la storia che ogni mille anni il Yeru muoia per rinascere nuovamente, piu' bello di prima.

Non e' proprio cosi' ma ci si avvicina molto.

E' noto a pochi eruditi di Atmos che ogni mille anni i Patroni riconosciuti e da cui molti traggono i poteri scompaiano e lascino il posto, dopo esattamente 1 anno a nuovi Patroni.

Improvvisamente le Essenze cessano di funzionare, solo gli oggetti magici che possono assorbire e conservare la magia funzionano (come ad esempio una Pozione od un Bastone che abbia delle cariche, ma non oggetti che si ricaricano automaticamente), Devoti e Seguaci non hanno piu' accesso a nessuna Essenza.

Con qualche eccezione. I Patroni della Genesi, Atmos e Lynx ed il Vincitore sono gli unici a rimanere costanti a non mutare e solo i loro Devoti e Seguaci possono continuare ad usare le Essenze.

A partire dal sesto mese i vecchi seguaci e devoti incominciano a sentire delle voci, a sognare nuovi volti e nuovi Patroni.

Ogni nuovo Patrono, in base ai tratti che comanda, avvicina un credente e cerca di convincerlo ad accettarlo come nuovo Patrono.

Questo Seguace/Devoto dovra' avere almeno due tratti in comune con il nuovo Patrono per essergli Seguace ed almeno 3 per rimanergli Devoto.

Solo al termine dell'anno potranno essere usate le essenze che questi Patroni comandano.

E' un periodo estremamente turbolento ed agitato dove scoppiano guerre e vendette approfittando dell'assenza della magia. Per molti e' un periodi di puro odio e violenza dove vengono sfogati gli istinti piu' bassi sapendo poi che non si sara' giudicati da nessuna divinta'.

La verita' e' che ogni mille anni i Patroni delle Genesi giudicano le lore creature i Patroni, valutando chi ha fatto meglio e chi peggio. E' una sfida tra Calicante ed LJust a chi ha, tramite i Patroni, ottenuto piu' Seguaci o Devoti.

Il Patrono che piu' di tutti si e' dimostrato capace di mantenere e conquistare persone rimarra' anche nel millennio successivo, questo sara' il Vincitore ed i suoi Devoti ne canteranno per mille anni la gloria e potenza.

Inebriato dalla vittoria il Patrono della Genesi esprimera' un desiderio che l'altro dovra' cercare di rispettare il piu' possibile. Ovvio che lui/lei stessa potrebbe manifestarlo ma la soddisfazione di fare fare all'altro qualcosa che detesta e' superiore a ogni cosa.

Ed e' per questo che ogni mille anni succede qualcosa, oltre alla nascita di nuovi Patroni. Puo' essere un continente, mare.. luna, animali... qualcosa di imponente cambia per tutti gli yeruiti. E' un periodo di sconvolgimenti globali.

Solo i sommi Devoti di Atmos conoscono questa verita' come conoscono che i Patroni della Genesi dopo la vittoria giacciono insieme per sei mesi generando i nuovi Patroni.

Per il Narratore: valutate bene quando fare incominciare le vostre campagne, in base alla durata ed all'anno potreste incorrere in questi accadimenti. Sfruttate a vostro favore e beneficio di avventura il mutamento dei patroni, fate giocare un po' del "riposo" dalle essenze, aiutati i giocatori con personaggi più magici a riprendersi.

Condizioni

Abbagliato: La creatura è incapace di vedere bene a causa di un'eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce penalità -1 al Tiro per Colpire e alle prove di Consapevolezza basate sulla vista.

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. Subisce penalità -2 alla Difesa, perde il suo bonus di Agilità alla Difesa (se presente), subisce penalità -2 alla maggior parte delle Competenze basate su Potenza e Agilità e alle prove contrapposte di Consapevolezza.

Tutte le prove o le attività basate sulla visione (come ad esempio leggere, o eventuali prove di Consapevolezza basate sulla vista) falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di invisibilita' nei confronti del personaggio accecato.

I personaggi accecati devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 10 per muoversi più veloci della propria velocità dimezzata. Le creature che falliscono questa prova cadono a terra Prone. I personaggi che rimangono per lungo tempo accecati possono abituarsi ad alcune di queste penalità e iniziare a superarne alcune, a discrezione del Narratore.

Accovacciato: Un personaggio accovacciato subisce penalità -2 alla Difesa e -1 al Tiro per Colpire, perde due punti di bonus di Agilità (se posseduti).

Affascinato: Una creatura affascinata è soggiogata da un effetto soprannaturale o di una Essenza. La creatura rimane in piedi o si siede tranquilla, senza effettuare alcuna azione se non prestare attenzione alla fonte del fascino, fintanto che dura l'effetto. L'effetto provoca penalità -4 alle Prove di Competenza richieste come reazione, come ad esempio le prove di Consapevolezza.

Qualsiasi potenziale minaccia, come ad esempio una creatura ostile in avvicinamento, consente alla creatura affascinata un nuovo Tiro Salvezza contro l'effetto del fascino. Qualsiasi minaccia palese, come ad esempio qualcuno che estrae un'arma, lancia un'Essenza o punta un'arma a distanza verso la creatura affascinata, interrompe automaticamente l'effetto.

Un alleato della creatura affascinata può scuoterla per liberarla dall'effetto spendendo 2 Azioni.

Affaticato: Un personaggio affaticato non può correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Potenza e Agilità. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto.

Ci vogliono 8 ore di riposo totale per rimuovere la condizione di affaticato o Cura a LP16 . Se un personaggio non dorme almeno 8 ore alla mattina è affaticato.

Amichevole: Una creatura amichevole non attaccherà il personaggio se non minacciata esplicitamente.

Assordato: Un personaggio assordato non può ascoltare. Subisce penalità -2 alle prove di Iniziativa, fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e ha una probabilità del 20% di fallire l'uso delle Essenze, presupponiamo che tutte le Essenze abbiano componenti verbali e somatiche.

I personaggi che rimangono assordati per lunghi periodi di tempo, possono abituarsi a queste penalità e superarne alcune, a discrezione del Narratore.

Avvelenato: si considera avvelenato qualsiasi soggetto sotto l'influenza di un veleno o pozione, indipendentemente che questa stia gia' producendo gli effetti o li debba ancora produrre dato il tempo dell'insorgenza.

Charmato: una creatura charmata tratta il giocatore con un fidato amico ed alleato. Se la creatura viene minacciata o attaccata può fare un nuovo Tiro Salvezza su Arbitrio con un +2.

L'effetto di charme non permetto il controllo del target ma questo percepisce le tue parole nel modo più favorevole. Puoi anche dare ordini ma devi riuscire in una prova di Faccia Tosta contro un Tiro Salvezza su Arbitrio.

Un target influenzato da charme non farà nulla di pericoloso per se stesso (tranne se convinto) o per altri soggetti che reputa amici.

Confuso: Una creatura confusa è mentalmente ottenebrata e non può agire normalmente. Una creatura confusa non riesce a distinguere un alleato da un nemico e considera tutti come nemici.

Gli alleati che vogliono utilizzare un'Essenza a vantaggio della creatura confusa devono comunque toccarla con un attacco di contatto in mischia riuscito.

Se una creatura confusa è attaccata, attacca sempre l'ultima creatura che la ha attaccata, finché quella creatura non muore o esce dalla sua visuale.

Tirate un dado sulla tabella seguente all'inizio di ogni turno della creatura confusa ad ogni round per vedere quello che la creatura fa in quel round.

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

51-75 Si infligge 1d8 + modificatore di Potenza con l'arma che tiene in mano

76-100 Attacca la creatura più vicina (a tale scopo, un Famiglio conta come parte del soggetto stesso)

Una creatura confusa che non è in grado di eseguire l'azione indicata non farà altro che balbettare in modo incoerente. Gli aggressori non hanno alcun vantaggio speciale quando attaccano una creatura confusa. Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore al suo turno successivo, fintanto che rimane confusa quando giunge il suo turno.

Dominato: si è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura Umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto.

Se si ha un linguaggio in comune, si può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non si condivide nessun linguaggio, si possono impartire solo comandi di base come "vieni qui", "vai li"', "combatti" o "stai fermo". Si è a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non si ricevono percezioni sensoriali dirette da lui, né si può comunicare con lui telepaticamente.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Consapevolezza con DC 15 (invece che DC 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di ammaliamento.

Concentrandosi completamente sull'Essenza (2 Azioni), si possono ricevere percezioni sensoriali come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se questo non può comunque comunicarle. Non si può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se si fosse presenti, ma ci si può rendere conto di cosa sta succedendo.

Ovviamente ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché entrambi i soggetti rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo. Se ogni giorno non si trascorre almeno 1 minuto a concentrarsi sull'Essenza, il soggetto riceve un nuovo Tiro Salvezza per liberarsi dal controllo.

Esausto: Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità -3 a Potenza e Agilità. Dopo 1 ora di completo riposo (o Cura LP19), un personaggio esausto diventa solo Affaticato. Un personaggio Affaticato diventa esausto compiendo un'azione che normalmente lo affaticherebbe.

Frastornato: La creatura è incapace di agire normalmente. Una creatura frastornata non può eseguire azioni, ma non subisce penalità alla CA o Difesa. La condizione frastornato dura solitamente 1 round.

Immobilizzato: Una creatura immobilizzata è strettamente limitata nei movimenti e può compiere solo alcune azioni.

Una creatura immobilizzata non può muoversi ed è Impreparata. Inoltre subisce una ulteriore penalità -4 alla sua Difesa. Una creatura immobilizzata è limitata nelle azioni che può compiere. Una creatura immobilizzata può tentare sempre di liberarsi, solitamente attraverso una prova di Artista della Fuga o un Tiro Salvezza su riflessi.

Può compiere azioni verbali e mentali, ma non può utilizzare, di norma, le Essenze. Un personaggio immobilizzato che tenta di utilizzare le Essenze o usare una Capacità Magica deve effettuare una prova di Concentrazione.

Se il soggetto è legato la prova è contro la prova di Criminalità di chi ha legato.

Impreparato: Un personaggio che non ha ancora agito in combattimento è impreparato, non potendo ancora reagire alla situazione. Un personaggio impreparato perde il suo bonus di Agilità alla Difesa (se presente)

In Lotta: Una creatura in lotta è trattenuta da una creatura, da una trappola o da un effetto. Le creature in lotta non possono muoversi e subiscono penalità -2 a Agilità. Una creatura in lotta subisce penalità -2 a Tiro per Colpire e Difesa. Inoltre, le creature in lotta non possono compiere azioni che richiedano due mani per essere effettuate.

Incorporeo: Le creature di questo tipo non possiedono un corpo fisico. Le creature incorporee possono essere colpite solo da armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Dimezzano gli effetti di essenze con DC inferiore o pari a 18. Le creature incorporee subiscono danno pieno da altri soggetti ed effetti incorporei, così come tutti gli effetti di forza.

Una creatura incorporea può entrare in un oggetto corporeo o passarvi attraverso,

Gli attacchi di una creatura incorporea passano attraverso (ignorano) armature non magiche e scudi, solo la naturale Agilità e appunto armature/scudi magici offrono resistenza.

Le creature incorporee possono muoversi ed agire normalmente nell'acqua come nell'aria. Le creature incorporee non possono cadere e subire danni da caduta.

Le creature incorporee non possono effettuare attacchi per Sbilanciare o Lottare, né possono essere sbilanciate o afferrate.

Le creature incorporee non hanno peso, e non fanno scattare trappole attivate dal peso.

Una creatura incorporea si muove sempre silenziosamente e non può essere sentita con Consapevolezza a meno che non lo desideri. Non ha punteggio di Potenza, e si applica il suo bonus di Agilità agli attacchi in mischia ed a distanza

Indifeso: Un personaggio addormentato, bloccato, legato, Paralizzato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato indifeso.

Un personaggio indifeso viene considerato come se avesse Agilità 0 e non si considerano bonus derivanti dallo scudo. Gli attacchi in mischia contro un personaggio indifeso ottengono bonus +1d6 (equivalente ad attaccare un personaggio Prono).

Gli attacchi a distanza, non ottengono alcun bonus particolare contro i bersagli indifesi.

Colpo di Grazia: Come unica azione nel round, un nemico può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un personaggio indifeso. Un nemico può anche usare un arco o una balestra, l'importante è che sia adiacente al bersaglio.

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge un colpo critico. Se il difensore sopravvive, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 10 + danni inflitti) o muore.

Le creature immuni ai colpi critici, non subiscono danni critici, né devono superare un Tiro Salvezza su Tempra per evitare di essere uccisi da un colpo di grazia.

Infermo: Un personaggio infermo subisce una penalità -2 a tutti i Tiri per Colpire e per i danni delle armi, ai Tiri Salvezza, alle Prove di Competenza.

Intralciato: Il personaggio rimane intrappolato. Un personaggio intralciato ha difficoltà di movimento, ma può comunque provare a muoversi, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta.

Una creatura intralciata può muoversi a velocità dimezzata ma non può Correre o Caricare, e subisce penalità -2 ai Tiri per colpire e penalità -1 alla Agilità.

Un personaggio intralciato che cerca di lanciare una Essenza deve superare una prova di Concentrazione (DC 15) o perde la magia.

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista, ricevono bonus +1d6 al Tiro per Colpire contro avversari visibili e negano il bonus di Agilità alla Difesa dei loro avversari (se posseduto).

Livelli Negativi: Ci sono creature non morte con capacità soprannaturali ed Essenze con effetti magici che possono risucchiare la vita e l'energia vitale; questo terrificante attacco è noto come Risucchio di Energia e comporta dei Livelli Negativi che infliggono delle penalità alle creature.

Se i livelli negativi di una creatura sono uguali o superiori ai suoi Dadi Vita totali, la creatura muore.

Livelli Negativi Temporanei: Una creatura con livelli negativi temporanei ha diritto ogni giorno ad un nuovo Tiro Salvezza per rimuovere il livello negativo. La DC di questo Tiro Salvezza è la stessa dell'effetto che ha causato i livelli negativi.

Livelli Negativi Permanenti: Alcune capacità e l'Essenza Distruzione comportano un risucchio di livello permanente ad una creatura. Questi sono trattati come livelli negativi temporanei, ma non permettono di effettuare ogni giorno un nuovo Tiro Salvezza per rimuoverli.

Ristorare Livelli Negativi: Solo l'Essenza di Cura permette di recuperare i livelli persi, vuoi causati da mostri o da Distruzione. Una creatura portata a livelli negativi, ovvero sotto zero, è morta e non si può riportare in vita o recuperare i livelli mancanti.

Morente Un personaggio morente ha -1 Punti Ferita e si considera Indifeso per le penalita' ed e' prossimo alla morte.

Morto: L'anima del personaggio abbandona permanentemente il suo corpo. I personaggi morti non possono beneficiare delle cure normali o magiche, e non possono essere riportati in vita da una Essenza. Solo un Patrono ha sufficiente potere per riportare l'anima nel corpo e riportare in vita la creatura. L'Essenza di Distruzione può rianimare un corpo come non morto.

Nauseato: Le creature nauseate soffrono di disturbi di stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, utilizzare Essenze, concentrarsi sulle Essenze o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola Azione di movimento per turno.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire. Ha punteggi effettivi di Potenza e Agilità pari a 0, è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali.

Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzata non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più Nuotare e potrebbe annegare.

Una creatura può attraversare una zona occupata da una creatura paralizzata (o morta), che sia un alleato o meno e si considera come terreno difficile.

Pietrificato: Un personaggio pietrificato è stato trasformato in pietra ed è privo di sensi ed Indifeso. Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna di carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Se il corpo pietrificato del personaggio è incompleto quando viene ritrasformato in carne, il corpo rimane incompleto e potrebbe avere una qualche perdita permanente di punti ferita e/o altre menomazioni.

Paura: Essenze, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Arbitrio per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

Prono: chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni.

Scosso:I personaggi che sono scossi subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

Spaventato: I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga.

A parte cio', una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte della loro paura, cercherebbero nuovamente di fuggire.

I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

Stordito/Svenuto: si considera che sia Indifeso.

In Preda al Panico: I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale.

I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte. A parte cio', una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente.

I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

Terrore Crescente: Gli effetti della paura sono cumulativi.

Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, mentre invece un personaggio scosso che viene spaventato cade in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato cade in preda al panico.

Rotto

La condizione rotto ha i seguenti effetti, a seconda dell'oggetto:

- Se l'oggetto è un'arma, tutti gli attacchi effettuati con l'oggetto subiscono penalità -2 al CA per colpire e per i danni. Tali armi ottengono un Colpo Critico soltanto con un 4 volte 6 naturale ed infliggono solo 1 volta il danno in aggiunta.

- Se l'oggetto è un'armatura o uno scudo, il bonus che concede alla Difesa è dimezzato, arrotondando per difetto. L'armatura rotta raddoppia la penalità di armatura alla Prova sulle Competenze.

- Se l'oggetto è un attrezzo necessario per una Competenza, tutte le prove di Competenza effettuate con esso subiscono penalità -2.

- Se l'oggetto è una Bacchetta o un Bastone, utilizzate il doppio delle cariche necessarie ogni volta che viene usato.

- Se l'oggetto non rientra in nessuna delle precedenti categorie, la condizione rotto non ha effetto sul suo uso. Gli oggetti con condizione rotto, a prescindere dal tipo, valgono il 75% del loro costo normale. Se l'oggetto è magico, può essere riparato soltanto con l'Essenza di Creazione utilizzata da un incantatore di livello uguale o superiore a quello che ha creato dell'oggetto.

Sanguinante Una creatura che sta subendo danni da sanguinamento subisce la quantità di danno indicata all'inizio del suo turno. Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di sopravvivenza (pronto soccorso) con DC 15 o con l'uso di Essenza di Cura.

Alcuni effetti di sanguinamento causano un danno di caratteristica o persino un risucchio di caratteristica. Gli effetti di sanguinamento non si cumulano a meno che non causino tipi differenti di danno.

Quando due o più effetti di sanguinamento causano lo stesso tipo di danno, si tenga l'effetto peggiore. In questo caso, il risucchio di caratteristica è peggiore del danno di caratteristica.

Se non indicato diversamente il danno massimo da sanguinamento e' di 5 PF a round.

SCHEDA E MANUALE

Come TUS anche la scheda è in continua evoluzione. Qui sotto trovate una delle ultime versioni della scheda pronta per essere stampata e del manuale di TUS.

`https://github.com/buzzqw/TUS`.

Nome Personaggio	Nome Giocatore	Movimento	Lingue	TUS	Scheda
				3.0.4	V1.0.29

Razza	Sesso	Eta'	Altezza	Peso	Occhi	Capelli	Segni particolari

Punti Esperienza:		Livello:	

Potenza	
Agilita'	
Intelletto	
Volonta'	
Magnetismo	

Punti Fato (20-lv)/4 Max / Attuali
/

Punti Ferita Attuali / Max
/
Morte:

Tiri Salvezza	Totale TS	Punti Assegnati	Valore Caratt.	Bonus Magici	Altro
Tempra					
Riflessi					
Arbitrio					

Difesa	Totale	Base	Agilita'	Magia	Arm.	Scudo	Altro
Base		10					
Sorpresi		10					
Tocco		10					

Penalita'	CM	Agi	Mov
Armatura			
		CA	
Scudo			

Tratti	Valore	Avanzamenti										Note

Competenze (Int/2+2 a livello)	Caratteristica	Valore Caratt.	Punti Assegnati	Totale
Acrobatica	Agilita'			
Arcano	Intelletto			
Consapevolezza	Volonta'			
Criminalita'	Agilita'			
Cultura	Intelletto			
Faccia Tosta	Magnetismo			
Intrattenere	Magnetismo			
Lavoro	Volonta'			
Resistenza	Potenza			
Sopravvivenza	Volonta'			
Competenza Magica (CM)				
Competenza Armi (CA)				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				

Abilita'	Slot
Svantaggi	
Vantaggi	

Inziativa (3d6+Agi/Int)

Arma		Totale Tiro per Colpire	Bonus al Danno	Comp. Armi	Bonus al Colpire	Bonus Magici	Danno Arma	EDX	Gittata	Note

Equipaggiamento		
	Pozioni: Pergamene:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme

Patrono: _____ Simbolo:

Competenza Magica: _____ Concentrazione:

3d6+CM+Caratteristica > 10 + danno subito

Essenze lanciate nel giorno (CM+3): _____ Manifestazione:

Durata
Istantanea: 0
Breve (1round*CM): 1
Corta (10 minuti): 3
Media (1 ora): 5
Lunga (1 giorno): 10

Distanza
Mischia (1.5 metri): 0
Corto (10 metri): 2
Medio (50 metri): 3
Lungo (250 metri): 5
Lunghissimo (1km): 9

Area di Effetto
Singolo Target: +1
Area Mischia:+2, +2 ogni 3 metri
Deselezione 1 target: +1

Essenza	Essenze Conosciute				Caratteristica	Valore Caratteristica	Punteggio	Totale
	Favorita+2	Normale	Limitata-2	Vietata				
Alterare	O	O	O	O	Intelletto			
Attacco	O	O	O	O	Intelletto			
Charme	O	O	O	O	Magnetismo			
Convocazione	O	O	O	O	Intelletto			
Creazione	O	O	O	O	Volonta’			
Cura	O	O	O	O	Volonta’			
Difesa	O	O	O	O	Magnetismo			
Distruzione	O	O	O	O	Volonta’			
Illusione	O	O	O	O	Magnetismo			
Movimento	O	O	O	O	Agilita’			
Protezione	O	O	O	O	Potenza			
Rivelazione	O	O	O	O	Magnetismo			
Trasformazione	O	O	O	O	Potenza			

Varie

Conversione Mostri

TUS è di base un sistema D20 fortemente modificato nelle dinamiche ma non nelle fondamenta dei valori numerici.

Prendiamo ad esempio l'Orco comune da https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/humanoids , tralasciamo le parti descrittive e concentriamoci sui numeri e valori.

Orc (CR 1/3) > questo valore rimane il medesimo in TUS

XP 135 > questo valore non ha più senso

Orc warrior 1 > non ci interessa

CE Medium humanoid > ci indica che la creatura è di taglia media, umanoide e malvagio, ai fini dei tratti la creatura non è di livello tale da aver attirato l'attenzione di un Patrono.

Init +0 > è l'iniziativa

Senses darkvision 60 ft.; Perception –1 > rimane uguale, si tengono gli stessi valori ed abilità. In questo caso 60 piedi indica che la distanza è di 20 metri

Weakness light sensitivity > si cerca dove possibile l'equivalente in TUS, in questo caso fotofobia leggera oppure si applicano direttamente le penalità indicate.

AC 13, touch 10, flat-footed 13 (+3 armor) > la AC deve essere aumentata di 2 in ogni componente

Competenza Armi: è pari al BAB indicato

Competenza Magia: di base è metà del CR. Utile solo se la creatura ha poteri magici.

hp 6 (1d10+1) > rimane uguale

Fort +3, Ref +0, Will –1 > si traducono in Tempra, Agilità e Arbitrio. Il punteggio rimane uguale

Speed 30 ft. > è il movimento, in questo caso è 9 metri

Melee falchion +5 (2d4+4/18–20) > è il mio Tiro per Colpire e danno. Rimane uguale

Ranged javelin +1 (1d6+3) > è il Tiro per Colpire. Rimane uguale

Str 17, Dex 11, Con 12, Int 7, Wis 8, Cha 6 > togli 10 dalla somma di Forza e Costituzione e poi fai la media arrotondata per eccesso per determinare la Potenza, in questo caso ((17+12)/2-10)/2=3. Devi prendere solo la parte bonus.

Base Atk +1; CMB +4; CMD 14 > il primo valore determina la CA. Suggerisco di usare direttamente i bonus al colpire indicati nel melee.

Feats Weapon Focus (falchion) > Arma Focalizzata. Il bonus dell'abilità è già calcolata nei valori di Melee

Skills Intimidate +2 > rimane uguale. In questo caso è Faccia Tosta

Ferocity (Ex): An orc remains conscious and can continue fighting even if its hit point total is below 0. It is still staggered and loses 1 hit point each round. A creature with ferocity still dies when its hit point total reaches a negative amount equal to its Constitution score. > si prende la abilità così come e'.

Licenza

Autore ed Ideatore: Andres Zanzani azanzani@gmail.com

Coautore: Roberta Giorgini madgiorgini@yahoo.it

Playtesting: Fabrizio Bonetti, Emanuele Pezzi, Nicola Ricottone, Marco Valmori, Edoardo Zanzani, Isotta Zanzani, Federica Angeli

Un ringraziamento speciale a tutta la mia famiglia che mi ha sopportato e supportato in questi anni disperati!

Licenza: Creative Commons Licenses,Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International , https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

questo il link in italiano https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it

Gioca, condividi, ristampa, fa volantinaggio, pubblica recensioni fantastiche, tappezza la Piazza di copie cartacee e digitali di TUS!

Puoi anche modificare, abbellire, stravolgere e colorare con gessetti TUS. Prendi ispirazione per i tuoi moduli ed avventure!.

Ricorda però che devi riconoscere ed attribuire all'Autore originale la paternità di TUS e fornire link all'edizione originale nonché indicare che modifiche hai fatto e renderle disponibili con la stessa licenza di TUS

TUS è un prodotto non commerciale: non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali e farci soldi. Avvisami prima.

Non puoi aggiungere restrizioni aggiuntive: non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare. Non sono fornite garanzie. La licenza può non conferirti tutte le autorizzazioni necessarie per l'utilizzo che ti prefiggi. Ad esempio, diritti di terzi come i diritti all'immagine, alla riservatezza e i diritti morali potrebbero restringere gli usi che ti prefiggi sul materiale (very legalese!).

Powered by LaTeX & **GitHub**

Andres Zanzani

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All RighTS Reserved. 1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridNarratoreent or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. **2**. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. **3**.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. **4**. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. **5**.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient righCS to grant the righCS conveyed by this License. **6**.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. **7**. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner ofsuch Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retainall rights, title and interest in and to that Product Identity. **8**. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. **9**. Updating the License: Wizards or iCS designated AgenCS may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. **10** Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. **11**. Use of Contributor CrediCS: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. **12** Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. **13** Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. **14** Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. **15** COPYRIGHT NOTICE - Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Changelog

1.0.1 aggiunto changelog, aggiunti ambiti agli dei con vantaggi e svantaggi, modificato da +2 a +1 bonus da riselezionare essenza

1.0.2 layout, layout, layout, prime correzioni ad ambiente, prime correzioni a masterizzare

1.0.3 perfezionati e sistemati dei, aggiornate razze,

1.0.4 rivisti costi base magia, aggiornate descrizione magia

1.0.5 aggiornati dei

1.0.6 vari errori di scrittura, aggiunti kender (al posto di halfling), aggiunto sgambetto, modificato combattimenti a due mani, chiarimenti, dettagli su incanalare energia ed imposizioni delle mani, Fare infuriare, riviste divinatà, armature

1.0.7 aggiornati dettagli divinità, modificati penalità al CM per Armature

07/06/2018 STAMPA

1.0.8 correzioni divinità, aggiornati Drow, aggiunto CRP, gestione attacchi multipli,

1.0.9 rifiniture, precisazione su armature, iniziativa carte

1.0.10 modificati bonus e gestione armature, layout, riordinati e sistemati termini di base, aggiunti scudi alla tipologia di arma, modificati costi essenza distruzione su elementi, chiarimenti su magia, layout, piccole correzioni e chiarimenti

15/10/2018 STAMPA

2.0.10 nell'iniziativa con carte si pescano carte in base al valore di Intelletto se si lanciano Essenze, chiarimenti, più magie nello stesso round, rimosso danno da sanguinamento in distruzione e corretti riferimenti a potenze ed Agilità, precisazione su movimento

2.0.11 sistemato elenco armi semplici, aggiunti nuovi svantaggi, aggiornato incanalare energia, +1 caratteristiche ogni 4 livelli, reso più chiaro combattimento a due mani

21/11/2018 STAMPA

2.0.12 modificata e semplificata magia, ridotti costi essenza, rimosso residui di usare oggetti magici, modificato check concentrazione, piccole correzioni, aggiunto link a scheda online, modificato valori base delle caratteristiche, 0 è normale, 1 buono, 2 ottimo , 3 eccezionale, precisazioni sul linguaggio, avviato Monster Manual, aggiunta levitazione e volo, aggiunta abilità ferocia, aggiunta breve descrizioni di yeru e portali, modificata iniziativa

2.0.13 aggiunti tratti, ripristinate e modificati divinità di Codex, modificato recupero pf dopo nottata, modificato il sistema di modificatore in base +1d6 o -1d6 a seconda di un bonus o malus con lo scopo di semplificare e ridurre tanti modifiche ad un vantaggio o svantaggio di dado, migliorata la terminologia dimagus e incatatore e devoto, aggiornate tabelle abilità armi specifiche, aggiunte tabelle anelli magici e bastoni magici

24/12/2018 STAMPA

2.0.15 rilettura e correzioni varie, aggiunta versione semplificata della magia (scelta 2 spell), aggiunta parte come creare il personaggio, le abilità si prendono ogni livello dispari, precisazione sulle razze ed patroni collegati, piccoli aggiornamenti su tridente e sassi, aggiunte frasi di inizio capitolo (wip), rimosso vincolo dei due tratti per essere un incantatore, corretto livello di potere nei bonus dati dall'affinità di tratto 1=10, 2=13, 3=15, 4=17, corretta abilità trattenere il respiro

2.0.16 correzioni varie, sostituito competenza armi e competenza difesa dove usata genericamente con Tiro per colpire e Difesa, aggiornata scheda, aggiornata scheda su manuale, aggiunto svantaggio seguire la legge, aggiornato svantaggio seguire il chaos, precisato e modificato collegamento tratti, Patrono e magia adesso è vincolante scegliere un Patrono per avere la magia

2.0.17 piccole correzioni, ricalibrato livelli di potere, modificato esplosione del 6 nella magia, rimossi i kender, semplificata l'iniziativa, aggiunti dettagli in cappello cosmologia, aggiunta abilità lo scudo è mio amico, rivisti i tratti, rivisti assegnazione tratti a dei, rivisto costo contingenze, sostituito la dizione Tiro salvezza su volontà in Tiro salvezza su Arbitrio per evitare di avere una volontà come caratteristica e come nome del tiro salvezza, aggiornata la scheda con tiro salvezza su arbitrio, piccola correzione su anello dell'ariete, modificato Colpi Poderosi limitandone l'esplosione, chiarimenti e correzioni sulla magia, modificate alcune capacità dati dai gruppi d'arma (in particolare spade, spade e scudo) , aggiornate descrizioni e poteri abilità, aggiornata e dettagliata tabella creazione e distruzione introdotto concetto di cubo base

2.0.18 semplificato combattimento a due mani, aggiunte Abilità collegate al Energia Psichica, sostituito termine congiurazione con convocazione, adesso la convocazione convoca in base ai CR non agli HD, anche charme influenza sui CR

01/02/2019 STAMPA

2.0.19 modificata come l'essenza di difesa può essere usata come controincantesimo, dettaglio durata su essenza creazione, modficata iniziativa adesso è Agilità o Intelletto + CD, modificata Essenza Attacco: adesso è basata su Intelletto, modificata iniziativa: Dal più veloce al più lento c'è la risoluzione delle dichiarazioni e delle azioni, Fiancheggiare: corretto bonus a +2 al compire o difesa. default al colpire, Combattimento a due armi. Senza competenza hai un -4 al colpire su ogni arma, con la competenza il -2 rimane solo sulla secondaria, la Difesa adesso è di base 11, modificato energia chi in Energia Interiore, un incantatore può formulare nel giorno un numero di Essenze pari a CM+3. Per ogni critico (esplosione di magia) che ottiene il numero di Essenze lanciabili nel giorno diminuisce di 1 a causa del grande stress fisico sostenuto, modificato il livello di potere, si parte da 11 ed aumento di 3 per ogni livello di potere (<11, 13, 16, 19, 22, 25, 28…), Essenza Illusione adesso è basata su magnetismo, corretto Consapevolezza su volonta'

2.0.20 aggiunta Resistenza alla Magia, piccole correzioni, aggiornata tabella energia psichica

13/02/2019 STAMPA 2.1.0 cambiata gestione del movimento adesso basata su raggi di effetto, aggiornata la scheda, layout, correzioni, rifacimento indice, aggiornata scheda, avanzamento indice, correzione doppi spazi, correzioni, modificato metodo di ricarica dei bastoni magici, modificato livello di punti ferita per morte 10+3*pot, aggiunto chiarimento su applicazione veleno ad armi, aggiornati vantaggi, corretto sistema magia opzionale, abbassato base difesa a 10, eliminati alcuni residui di distanza in metri, corrette residui citazione quadretti 2.1.1. aggiornata magia con gestione differenziata dei target

influenzabili, piccole correzioni su essenza attacco, creata tabella collegamento valore tratto bonus ricevuti, layout su patroni , aggiornata scheda, aggiornata parte di conversione mostri, correzioni, dettagli su check contrapposti, aggiunta magia basata su carte, specificazione su movimento, ulteriori chiarimenti su movimento, aggiornate armatura per nuova gestione movimento, correzioni su morte, chiarimenti su Seguace e Devoto, dettagli su neve e nebbia connessi a movimento

07/03/2019 STAMPA

2.1.2 modificato essenza cura per livello potere <11, gestione sorpresa reciproca, precisazioni sulla magia, in caso di critico magico si può lanciare un incantesimo in più al giorno, correzioni, modificato numero massimo di essenze al giorno pari a cm/2+3, modificati parametri di conversione mostri, abbassato il bonus di difesa delle armature

2.1.3 correzioni, aggiunta abilità furia, passare da distanza corta a mischia costa 1 azione

2.2.0 tolta competenza difesa, correzioni, precisazione su bonus dovuti al valore del tratto, senza competenza il check e' 1d6, rimossa scurovisione adesso rimane solo la visione crepuscolare, se una essenza si risolve con un tiro per compire in mischia si usa il valore di CM al posto di CA, aggiunta categoria armi versatili dove si puo' usare agilita' al posto della forza per tc e danno, le capacita' del famiglio si basano non sul livello del padrone ma sulla sua competenza magica, aggiunto dettaglio a prova di concentrazione in caso di distrazione, sostituito riferimento da bonus di circostanza a bonus, aggiornata procedura calcolo distanze e movimenti, modificate azioni per round rese moltopiu' snelle ed immediate nella scelta.

25/07/2019 STAMPA

2.3.0 aggiungo gestione afferrare, aggiunto gestione fare cadere, dettagli su prono, corretti numerosi riferimenti ad azione standard e di round completo, rimosso distanza generica e ripristinati movimenti a metri e quadretti,correzioni al layout, modificata gestione carica adesso è possibile ad alti livelli fare più attacchi, dettaglio su bonus e malus quando usare dadi e quando valori, modifiche su prendere la mira adesso hai un bonus all'iniziativa del 4' round, modifiche a maestria del combattimento, modificata finta l'effetto è fino alla fine del round, fare cadere specificato che è un prova contrapposta di tiri salvezza potenza/agilità, dettagli su lista d'armi, aggiornate e riviste abilità per lista armi, rimossi ultimi riferimenti a CD, aggiornate quasi tutte le abilità, chiarimenti su assegnazione cm a essenze, rimosso Assenza come suddivisione, aggiornato cubo base a cubo di 1m di lato, riviste essenze fino a distruzione .essenza movimento dettagli su tiro salvezza, correzione su esempio movimento, precisazione su illusione ed allarmi e contingenze, essenza movimento precisazioni importanti su caduta oggetti, modifiche importanti su essenza protezione rimossa la possibiltà di rimuovere stati, rivista essenza trasformazione su creature, aggiustamenti a vantaggi, aggiustamenti a svantaggi, correzioni in cosmologia, correzioni su poteri per valore tratto comune, chiarimenti su armature, aggiornata copertura, rifatta parte relativa a invisibilità adesso è più organico, introdotto concetto di reazione, impostata versione a 2.3.0, cecchino reso omogeneo le penalità al colpire, modificate qualche abilità perché usino reazione o immediata, aggiornamenti layout, modificata penalità per portare armatura senza competenza, adeguato penalità movimento armatura a nuova gestione, aggiornate tabelle movimento, modificati valori capacità di trasporto, aggiornata procedura creazione oggetti magici, corretto riparare oggetti magici, aggiornati triboli, modificato armi in argento alchemico, scritto meglio armi in adamantio, aggiunta spiegazione su importanza declamazione essenza, rimosso riferimenti residui a classe armatura, rimossi riferimenti ad azione gratuita (adesso è immediata o di reazione), aggiunto abilità Segugio, aggiunta abilità Esperto, correzioni varie, inserite regole per attacco di opportunità, adeguate Abilità alla gestione delle Azioni, aggiornate essenze, specificato costo in azioni per abilità legate ai tratti, aggiornati poteri dati dai tratti per trattare con le azioni, corretti valori difesa delle armature, aggiunto dettagli se prova fallisce di 10 o piu', gestione bonus recitazione, aggiornato sommario, corretti vari riferimenti ad azione generica, correzione nei termini comuni su Difesa,chiarimenti su attacchi multipli usando più azioni singole di attacco, chiarimenti su riuscita o fallimento tiro salvezza, indicazioni su fallimento o riuscita critica di un tiro salvezza, indicazioni di successo e fallimento critico nella descrizione delle essenze, aggiornata struttura indice analitico, chiarimenti su attacchi multipli usando più azioni singole di attacco, chiarimenti su riuscita o fallimento tiro salvezza, indicazioni su fallimento o riuscita critica di un tiro salvezza, indicazioni di successo e fallimento critico nella descrizione delle essenze, aggiornata struttura indice analitico

19/09/2019 STAMPA

2.3.1 layout, piccole correzioni, aggiornamento indice, correzioni in termini comuni, pagine al centro,aggiunta informazione su gestione personalizzata dei tratti,chiarimenti su prendere 10, chiarimenti su fornire aiuto, sistemazione layout, chiarimenti su scelta linguaggi, corretta lingua scritta da Terran, precisazione su più attacchi eseguiti con singoli attacchi, specificato quando azioni di reazioni/immediate possono intervenire, modificato bonus per differenza di taglia da +4 a +2, chiarimenti su prono, in caso di svenuto dopo 5 tiri si prende il risultato con più successi,aggiunta morte per danni temporanei, aggiunta abilità Incantatore Combattente, chiarimenti su linguaggio per Fare Infuriare, chiarimenti su Tentare Essenza con impedimenti, chiarimenti su prova magia, chiarimenti su Eludere, chiarimenti su Forgiato nella furia, chiarimenti su kensai, chiarimenti su proseguire, correzioni, ridotto il bonus alla prova di senso trappola, chiarimenti su segugio, reso più italiano il manuale (tolti alcuni termini inglesi), reso più chiaro il recupero della essenza a seguito di critico, aggiornata decrizione tipi di essenze, chiarimenti su penalità armature alla prove di agilità, corretti pesi armatura, dettagli su caduta, chiarimenti su caduta in vulcano, corrette ed aggiornate pozioni, chiarimento su dipendenza, aggiornata e corretta descrizione veleno da contatto, modificate probabilità di auto avvelenarsi applicando il veleno, correzioni varie

14/01/2020 STAMPA

2.3.2 chiarimenti su fumble (tirare 3 volte 1 al TC) , modificato limite per attacco multipli (-4 invece che -5), colpo potente modificat da dove si può togliere il valore al colpire, allineato bonus/malus in maestria del combattimento a -4, dettaglio su critici su creature invisibile, chiarimenti su termini comuni, cambiare svantaggi di razza, dettagli su scelta tratti, la dc dei ts richiesti è segreta, con intelletto 2+ una lingua in piu', chiarimenti su quando è possibile prendere il 18, chiarimenti su quando eseguire reazioni ed azioni immediate, chiarimenti su attacchi con essenze, chiarimenti su considerare un 1d6 con un +-4, chiarimenti su disarmo, chiarimenti su spingere l'avversario, piccoli aggiornamenti su lista armi, aggiunta abilità Guerriero dell'Essenza, effetti minimi di lanciare un essenza con impedimento, rinominata abilità Incantatore Combattente in Incantatore Prudente, migliorata descrizione abilità opportunista, scritto meglio passo tattico, specificato che percettivo si può prendere

più volte ma il bonus aumenta solo di +1, persona veramente malvagia costa 1 azione, chiarito meglio quando si può usare rappresaglia, rinominato salto e schivo in toccata e fuga, dettagliato meglio schivata prodigiosa, piccole correzioni nelle abilità, in famiglio corretto Livello del padrone con CM del patrone nella tabella delle capacità del famiglio, modificato scrutare su famiglio, corretto modificatore di intelletto del famiglio

3.0.0 passaggio a Latex, varie correzioni

3.0.1 aggiunta possibilità di cambiare una Abilità scelta, cambiato font, specificato che la specializzazione magica si usa anche nelle prove di concentrazione, aggiunti punti esperienza per oro guadagnato, aggiunti suggerimenti per il Narratore, aggiornati vantaggi

3.0.2b tornato alla vecchia impaginazione senza template dnd, voglio cercare in mio stile, gestito ingombro non dato dal peso degli oggetti ma da un valore di ingombro relativo, chiarimenti su descrizione competenze, dettagli su competenze, modificato stile della sezione, piccole dimenticanze in ingombro lasciati in kg, prova di pronto soccorso per ridurre sanguinamento, continuo lavoro su Ingombro, piccole correzioni, modificato template per sezioni, chiarimenti per svenuto, fixato hyperlink capitoli mettendo titlesec prima di hyperref, messe " al posto di ", aggiornati elfi resi in pò diversi dai canoni, aggiornamenti e chiarimenti su invisibilita'

3.0.2c riformattato i quotebox, aggiunto capitolo su draghi, aggiunte informazioni su cicli millenari, aggiornato (v2)script di git perche' chieda esplicitamente il commento alla commit, rimosso andare veloci;chiarimenti su quadretto e mezzi metri, precisazioni su afferrare, modifiche su attacchi multipli, corretto valore di ingombro e penalita'

3.0.3 inserito drago giallo, rinominato drago viola in drago porpora, usato tcolorbox per maggiore compatibilita' con pandoc, sistemato errore in conversione pandoc verso odt/doc, chiarimenti su AoE

15/06/2020 STAMPA

19/07/2020 layout, corretto attacchi multipli

3.0.4 il minimo di punteggio preso nelle competenze al passaggio di livello passa a +1 da 0,il punteggio massimo di una competenza base e' pari al lv+1, aggiunta informazione su come apprendere una nuova competenza, layout, spostato muoversi silenziosamente in criminalita', aggiunta a Sopravvivenza la specifica creature naturali ed ad Arcano creature Magiche, specificato che il bonus di +4 all'iniziativa si ha quando la propria arma ha una portata maggiore dell'arma dell'avversario, specificato che il bonus di iniziativa non si applica per le armi da lancio, aggiunto tirare 3 volte 6, in carica si puo' percorrere il doppio del proprio movimento, dettagli su danno da controcarica, dettagli su azione di disingaggio, aggiunta possibilita' di disingaggio da creature piu' grandi, aggiornata versione alla 3.0.4, aggiornamento su Stato Indifeso, aggiornata versione scheda, riassegnazione punti CA, dettagli su tiro per colpire per essenza, nota sulle razze, il tiro per colpire dell'essenza e' sempre a tocco, chiarimenti su manifestazioni offensive di essenze non di attacco, correzioni, chiarimenti su check concentrazione, corretta prova di dungeon in sopravvivenza, chiarimenti su ingombro e trasporto, modificati massimali per ingombro trasportabile, aggiunta regola per poter spingere in piu' persona, modificata manovrabilita' di creature che volano ma non sanno farlo (adesso e' scarso), corretta tabella bonus manovrabilita' volare, chiarimenti su invisibilita', reso opzionale il recupero da 0 pf,chiarimenti su invisibilita', rimossa energia radiosa e' ridondante con energia positiva, aggiunta come forma di attacco il vuoto e riordinato le altre forme mettendo elettricita' neutrale, aggiornate elementi favoriti per le divinità, abbassato il bonus di essenza favorita a +2, aggiornata scheda, modificati costi di Durata delle Essenze, layout, chiarimento su danno da Luce e Vuoto

01/10/2020 STAMPA

3.0.5 aggiunto riferimento al razzismo, aggiornate razze, layout, riportato malus per essenze limitate a -4, aggiornata versione a 3.0.5, aggiunta opzione per gli dei antichi, rifacimento indice, aggiunte/sistemate voci di indice, ritornato malus a -2, aggiornato famiglio corretta difesa,aggiornato famiglio, inserite distanze per usare i poteri, aggiunta pozioni generiche, aggiornamento divinità antiche, aggiunti simboli sacri divinità antiche, rifatta tabella aspetti generici, specificata durata pozioni generiche, dettagli su dei antichi,l'essenza favorita di Zarkor e' alterazione e non trasformazione, precisazioni su costo ed effetti magici, esempi di utilizzo di Essenza, aggiornamenti su magia, modificata lista elementi e creature, mantenere la concentrazione di una essenza costa 1 azione, ristrutturata sezione dei potenziamenti magici e messi in un unica tabella, Cura agisce su Creature ed Elementi (oggetti), rimosse Vita e Morte dai concetti, aggiornato indice, rifatta tabella elementi creature,chiarimenti su difficolta' data da area effetto e Essenze con cui base, dettagli sui potenziamenti delle essenze, dettagli su effetti essenza in linea ed a cono, chiarimenti su riuscire e fallire nella magia, layout e precisazioni, modificata prova di concentrazione, chiarimenti su Essenza Alterazione, una Essenza non di attacco usata per attaccare causa danno con 2 livelli inferiori di LP, essenza charme inserito modificatori emotivi, chiarimenti su Essenza Creazione, esempio di contingenza su cura, dettagli su costo pozioni naturali, dettagli su modifica empatia con essenza charme, aggiornata tabella charme per cambio amichevole/ostile, aggiornata tabella effetti distruzione su creature, aggiornata essenza movimento, modificato uso di tabular con le misure L e usa di tabularx X per una esportazione su word delle tabelle almeno possibile, rimossi spazi di formattazione ridondanti, ogni singola pozione naturale puo' essere assunta una volta al giorno le successive non hanno effetto, rifatta tabella armi dovrebbe essere meglio formattata, aggiornato tabella equipaggiamento armi con armi da carceriere, rivista lista armi da carceriere, perfezionata tabella equipaggiamento armi eliminando i doppioni ed i raggruppamenti, modificato il danno per il pugno/calcio, chiarimenti su utilizzo lista arma pugno/calcio, aggiornata tabella veleni naturali, aggiunto veleno Mistura Rossa, allineate tabelle pozioni e veleni reso piu' chiaro il tipo di pozione e veleno, separate le droghe e creata tabella apposita, rimosso occultamento e sostituito con copertura, gestione alternativa del danno critico, chiarimenti su lista armi archi, rimosso

dal danno critico il valore di potenza si applica, chiarimenti su invibilita', essenze cumulate ovvero piu' Essenze nello stesso round

Indice analitico

7 Regole Luminose, 132
8 Passi delle Allieve, 119

a Piedi, 236
Abbagliato, 297
Abilita', 7, 53
Accecante, 263
Accecata, 187
Accecato, 187, 297
Acciaio Forgiato a Caldo, 180
Acciaio Forgiato a Freddo, 180
Acciaio Vivente, 180
Accovacciato, 297
Accumula Magie, 269
Acido, 188
Acqua, 189
Acquisire Oggetti Magici, 259
Acrobatica, 21, 29
Adamantio, 180
Affascinato, 297
Affaticato, 297
affaticato, 113
Afferrare un avversario, 45
Affondamento, 197
Aggiungere Nuove Capacita, 255
Agilita, 17
Aiutare, 41
Aiutare un altro, 28
Albino, 109
Alcolismo, 107
Ali della provvidenza, 102
Alla moda, 107
Allergia, 109
Allieve, 119
Alloggio, 177
Allucinazioni, 109
Alterare, 76
Alterare le Essenze, 73
Altre Ricchezze, 146
Altri, 14
Alzarsi da prono, 44
Ambidestro, 102
Ambiente, 186
Amichevole, 297
Amico degli animali, 102, 107
Amnesia, 109
Amorfa, 263
Anatema, 269, 270
Andare Veloci, 237
Andhakara, 293
Anelli Magici, 251
Anelli Magici Speciali, 275
Anello Accumula Essenza, 278
Anello Anti Vomito, 277
Anello dei Tre Desideri, 280
Anello dei tre desideri, 276
Anello del Comando degli Elementari della Acqua, 276
Anello del Comando degli Elementari della Aria, 276
Anello del Comando degli Elementari della Fuoco, 276
Anello del Comando degli Elementari della Terra, 276
Anello del Nuotare, 276
Anello del potere del camaleonte, 276
Anello del Richiamo del Djinni, 280
Anello del Saltare, 276, 277
Anello del Sostentamento, 277
Anello del sostentamento, 276
Anello dell'amicizia con gli animali, 276
Anello dell'Ariete, 277
Anello dell'Eludere, 276
Anello dell'Intermittenza, 279
Anello dell'intermittenza, 276
Anello della Essenza, 276
Anello della libertà di movimento, 276
Anello della rigenerazione, 276
Anello della Telecinesi, 276
Anello delle Essenze, 278
Anello dello Scalare, 276
Anello dello Scudo di Forza, 277
Anello dello scudo di forza, 276
Anello dello scudo mentale, 276

Anello di Amicizia con gli Animali, 278
Anello di Caduta Morbida, 277
Anello di Camminare sull'Acqua, 278
Anello di Comando degli Elementi, 280
Anello di Eludere, 279
Anello di Invisibilita', 278
Anello di Libertà di Movimento, 279
Anello di Nuotare, 277
Anello di Potere del Camaleonte, 278
Anello di Protezione, 277
Anello di Resistenza all'Energia, 278
Anello di Riflettere Essenza, 276, 280
Anello di Rigenerazione, 280
Anello di Scalare, 277
Anello di Scudo Mentale, 277
Anello di Stelle Cadenti, 279
Anello di Telecinesi, 280
Anello di Visione a Raggi X, 279
Anello protezione, 276
Anello resistenza energia, 276
Anello richiama del Djinni, 276
Anello visione raggi x, 276
Anfibio, 102
Animalia, 53
Animato, 263
Annegamento, 189
Antidweomer, 216
APL, 244
Applicare il Veleno, 229
Arcano, 21, 29
Archi, 49
Arciere a cavallo, 53
Arcobaleno, 102
Arduuar, 233
Area di Effetto, 70, 71
Aree di effetto diverse, 72
Argento Alchemico, 181
Aria Viziata, 216
Ariete, 201
Arkasun, 233
Arlan, 233
Arlandas, 233
Arma di taglia superiore, 149
Arma Doppia, 42
Arma Focalizzata, 54
Arma Lunga, 43
Arma lunga a breve distanza, 43
Arma senza l'adeguata competenza, 23
Arma troppo grande, 150
Armatura del Devoto, 53
Armatura senza l'adeguata competenza, 23
Armature, 151
Armature Leggere, 23
Armature Magiche, 260
Armature Medie, 23
Armature Pesanti, 23
Armi, 147
armi a spargimento, 39
Armi aggraziate, 50
Armi Alchemiche, 167
Armi da carceriere, 49
Armi da distanza, 23
armi da mischia, 23
Armi da stordimento, 50
Armi da tiro, 52
Armi della morte, 50
Armi doppie, 49
Armi Improvvisate, 150
Armi Leggere, 41, 48
Armi letali, 51
Armi Magiche, 268
Armi Magiche e Speciali, 268
Armi Perfette, 150
Armi Semplici, 52
armi semplici, 23
Armi Versatili, 42
Arrotondamenti, 7
artigiani, 170
Artigli, 102
Asce, 48
Asceta, 109
Assordato, 297
Aste, 51
Astuzia, 269, 270
Atherim, 122
Atilantis, 293
Atmos, 115, 120
Attacchi multipli, 39
Attacco, 76
Attacco alle spalle, 54
Attacco con Essenze non di Attacco, 72
Attacco turbinante, 54
Attarna, 233
Attira animali, 107
Attira guai, 107
Attirare Frecce, 264
Attrezzi, 170
Aura di coraggio, 102
Averim, 142
Avvelenati, 229
Avventure, 204
Avventure in Acqua, 196
Azione, 7
Azione Immediata, 33

Azione Reazione, 33
Azioni, 33
Azioni nel Round, 33

Bacca Viola di Barsar, 230
Bacche Azzurre di fosso, 230
Bacche di Ljust, 233
Bacio di Ljust, 233
Balbuziente, 109
Balestre, 49
Balista, 201
Banana, 107
Barannie, 233
Barca, 238
Bassa soglia del dolore, 107
Bastone d'Illuminazione, 283, 284
Bastone del Fortunato, 283, 284
Bastone del Fuoco, 283, 284
Bastone del Ghiaccio, 283, 284
Bastone del Movimento, 283
Bastone del Tuono, 283
Bastone dell'Alterazione, 283
Bastone dell'Alterazione della Taglia, 283, 284
Bastone dell'Essenza..., 284
Bastone della Attacco, 283
Bastone della Cura, 283
Bastone della Difesa, 283
Bastone della Protezione, 283
Bastone della Rivelazione, 283
Bastone della Trasformazione, 283
Bastone dello Charme, 283
Bastone dello Tuono, 283
Bastone Nero (Distruzione), 283
Bastoni Magici, 283
Bava fermentata di Lucos, 230
Belevon, 123
Bere fa bene, 102
Bloccanti, 52
Boleto Stridente, 214
Bombe Laviche, 204
Bonus, 7
Bonus Esperienza, 243
Bonus PX, 243
Brufoli, 107
Bufera, 195
Buio, 187
Burthelas, 233

CA, 7, 22
Cacciatore, 269
Cadere in Acqua, 187
Caduta gatto, 102
Cadute, 187
Caldo, 189
Calendario, 295
Calicante, 115, 120
Camaleonte, 102
Cambiaforma, 102
Camminare, 236, 237
Camminare sull'aria, 102
Camminare sulle acque, 102
Cane, 238
Capacità di Carico, 239
Caratteristiche, 17
Caratteristiche base delle Essenze, 70
Carica, 40
Cariche, 258
Caritatevole, 109
Carne secca di Ragno Viola, 234
Carretto, 238
Catapulta, 200
Cattalm, 123
Cavalcature, 173, 238
Cecchino, 54
Cecita', 109
Cenere di Arpasur, 234
Cenere di Corteccia Gialla, 230
Cercaorecchie, 217
Changelog, 308
Charmato, 297
Charme, 76
Check, 7
Check di Concentrazione, 75
cieco, 186
Citta', 199
Ciuccione, 107
Classe di Difficolta', 7, 26
Cleptomania, 110
CM, 7, 22
Codardo, 107
Codice Etico, 110
Cogito ergo sum, 107
Collaborativa, 73
Colpi poderosi, 54
Colpi Potenti, 42
Colpo di Grazia, 41, 299
Colpo furtivo, 54
Colpo Indebolente, 54
Colpo Mortale, 54
Colpo Paralizzante, 54
Colpo Psichico, 56
Comando degli elementi (Fuoco), 281
Comando degli Elementi (Terra), 281
Comando degli Elementi Acqua, 281
Comando degli Elementi Aria, 281

Combattere alla Cieca, 55
Combattimento, 32
combattimento, 32
Combattimento con due armi, 44, 55
Competenza, 7
Competenza Armi, 22
Competenza con le Armi, 7
Competenza Magica, 7, 22, 68
Competenze, 21, 26
Competenze Attive, 22
Competenze di Base, 21
Comprensione del vero, 105
Compulsivo, 110
Concetto, 69
Condizioni, 297
Conduttiva, 269, 270
Confuso, 297
Consapevolezza, 21, 29
Consumi ridotti, 102
Controcarica, 41
Controllo dei Non Morti, 263, 264
Controllo del metabolismo, 102
Controllo Metabolismo., 103
Conversione Mostri, 305
Convocazione, 76
Coperture, 46
Correre, 236, 237
Corrosiva, 269, 270
Corsa, 35
Corteccia di Aklent, 234
Cosmologia, 115
Costruire un Bottino, 247
Creare Armature Magiche, 251
Creare Armi Magiche, 251
Creare Bacchette, 252
Creare Bastoni, 252
Creare Oggetti Magic, 251
Creare Oggetti Magici, 55, 254
Creare Oggetti Magici Meravigliosi, 55
Creare Oggetti Magici Superiori, 55
Creare Pergamene, 254
Creare Pozioni, 254
Creare Veleni, 230
Creare Verghe, 255
Creatura, 7
Creature, 69
Creature ed Elementi, 69
Creature Naturali, 69
Creazione, 76
Credulone, 107
Criceto, 107
Criminalità, 29
Criminalita, 22
Cristalli Mnemonici, 217
Culcoa, 233
Cultura, 21, 29
Cura, 76
Cure efficaci, 103
Curyan, 115, 293

Dadi Vita, 7
Daern, 137
Daltonismo, 110
Danneggiare gli Oggetti Magici, 258
Danno non letale, 41
Danno non letale con arma non idonea, 42
Danzante, 269, 270
Daraka, 141
Daredevil, 103
Darsurion, 233
DC, 7
Decifrare scritti magici, 55
Deformita', 110
Dei Antichi, 136
Della Forma Animale, 263, 267
Delrean, 233
Delrean Plus, 233
Denegante, 263, 264
Denti, 103
Denti marci, 107
Depressione, 110, 113
deselezione, 71
Determinazione, 263, 264
Devoto, 7, 68, 118
Difendere Cavalcatura, 55
Difensiva, 269, 271
Difesa, 7, 37, 76
Difesa totale, 44
Digestione universale, 103
Dipendenza, 110
Direzione Assoluta, 103
Disarmare, 44
Disastri, 204
Discalculia, 112
Disingaggiare, 44
Dislessia, 110
Disonestà Compulsiva, 110
Distanza, 7, 70, 71, 270, 271
Distanza di Tocco, 35
Distillare pozioni, 56
Distruzione, 76, 269, 271
Dita di Daraka, 230
Dita nel naso, 107
Diva, 107
Diversi, 13

divinità Antiche, 136
Divita' generici, 143
Dolore Cronico, 110
Dominato, 298
Doppia porzione, 56
Dosi, 258
DR, 8
Draaf, 233
Draghi, 289
Drago Bianco, 291
Drago Blu, 290
Drago Giallo, 292
Drago Nero, 290
Drago Porpora, 291
Drago Rosso, 292
Drago Verde, 291
drow, 12
Dstanza di Mischia, 35
due armi, 55
Dungeon, 207
Durata, 70, 71
Duro da soggiogare, 103
Duro da uccidere, 103
Dyenos, 117

Ediath, 140
Efrem, 124
Eldrin'tail, 233
Elementi, 69
Elfi, 10
Eludere, 57
Emicrania, 111
Emofilia, 110
Empatia Animale, 103
Empatia con le piante, 103
Empatia spirituale, 103
Energia, 69
Energia Luminosa, 269–271
Energia Psichica, 56
Entrare, 183
Epilessia, 110
Equipaggiamento, 147, 154
Eramide, 142
Erba puntuta rosa, 230
Ermafrodito, 103
Erondil, 125
Esausto, 298
Esecuzione di Essenze in maniera collaborativa, 73
Esperto, 57
Esplosione del 6, 7, 28
esplosione del 6 nella Magia, 74
Esplosione del Danno, 38
Essenza, 7, 68
Essenza Alterare, 77
Essenza Attacco, 78
Essenza Charme, 80
Essenza Convocazione, 82
Essenza Creazione, 83
Essenza Cura, 85
Essenza Difesa, 88
Essenza Distruzione, 90
Essenza Illusione, 93
Essenza limitata, 118
Essenza Movimento, 94
Essenza normale, 118
Essenza privilegiata, 118
Essenza profumata do Inut, 234
Essenza Protezione, 97
Essenza Psichica, 56
Essenza Rivelazione, 98
Essenza Trasformazione, 99
Essenze, 76
Essenze negate, 118
Estratto alcolico di Melzaa, 234
Estratto di Bacca Illa bruciata, 234
Estratto di radice Gisenosa, 234
Etereo, 249

Faccia comune, 107
Faccia Tosta, 29
Faccia tosta, 22
Fallimento Critico, 9, 75
Fame, 188
Famiglio, 57, 66
Fanghiglia Verde, 214
Fare cadere un avversari, 45
Fare Infuriare, 57
Febfendi, 234
Fegato di Toporagno Viola, 230
Felpa, 263, 264
Ferimento, 269, 271
Ferpillon, 233
Ferro Freddo, 181
Feticismo, 111
Fiammagrigia, 269, 271
Fiancheggiare, 42
Finta, 45
Finta Morte, 57
Fiocco bianco di Mucot, 230
Fiuto, 15
Flagello Danzante, 57
Fobie, 111, 114
Foglie fermentate di Luside, 234
Folgorante, 269–271
Forgiato nell'acciaio, 103

Forgiato nella furia, 57
Forma d'ombra, 103
Forma Eterea, 263, 264
Fortificazione, 264
Fortificazione Leggera, 263
Fortificazione Moderata, 263
Fortificazione Pesante, 263
Fortuna del Principiante, 8
Fortunato, 103
Fotosensibilita, 111
Frastornato, 298
Freccia chiamata, freccia consegnata, 58
Freddo, 190
Fuga, 239
Fumi di Curna, 230
Fumo, 188
Fungo Fosforescente, 214
Fuoco, 190
Furia, 58
Furiosa, 269

Galante, 107
Garioe, 233
Gas Venefici, 204
Gaya, 125
Geffnull, 233
Gelida, 269, 270, 272
Generazione Casuale, 257
Ghiaccio, 191
Ghiro, 111
Giocoliere, 58
Gittata, 149
Giurista, 269, 270
Giusto, 265
Giusto/Oscuro:, 263
Goffaggine, 111
Golden Rules, 21
Gradh, 116, 121
Grasso di Toporagno Viola, 230
Guardia, 264
Guardia Superiore, 265
Guarigione accelerata, 103
Guaritore, 103
Guerriero dell'Essenza, 58
Gusterbloon, 234
Gylvert, 234

Harfy, 233
Harlindar, 233
Ho detto CADI, 58

I cicli millenari, 295
Igenista, 111
Ignorare la DR, 249
Il fegato non si conta, 103
Illuminato, 103
Immobilizzato, 298
Immune, 103
Immunità ai veleni, 58
Impaurisci animali, 107
impedimenti, 73
Imposizione delle mani, 59
Impreparato, 39, 298
In Preda al Panico, 249, 300
Incanalare energia, 59
Incanalare energia a distanza, 59
Incanalare energia concentrata, 59
Incantare in Combattimento, 58
Incantatore, 8
Incantatore Prudente, 58
Incapace di divertirsi, 107
Incendiaria, 269, 272
Incontri, 243
Incorporeo, 299
Incoscienza, 111, 113
Incubi Ricorrenti, 111
Indeciso, 111
Indifeso, 299
Infermo, 299
Influenzati da più Essenze, 72
Infuocata, 269, 270, 272
Inglese, 107
Ingombro, 239
Iniziativa, 7, 32
Iniziativa migliorata, 59
Inseguimento, 239
Intelletto, 17
Intralciato, 299
Intrattenere, 22, 30
Intrattenimento, 179
Invisibile, 103, 299
invisibile, 187
Invisibilita', 46
Invulnerabilita', 263, 265
Ira, 103
Irrintracciabile, 263, 265
Isar, 138

Jaskara, 139
Jojopo, 233

Kelventare, 233
Kensai, 60
Killer, 107
Klagul, 234
Klandor, 233

Klynkyx, 233
Koira, 137
Krondal, 126
Kyriel, 143

L'Odore del sangue, 104
La Magia Semplificata, 101
La mia morte la tua morte, 60
La mia ombra è mia amica, 103
La mia Testa è più Dura, 60
Lance, 50
Lanciare armi, 42, 150
Lancio, 272
Larve Necrofaghe, 217
Lava, 190, 204
Lavoro, 22, 30
Ledyal, 127
Legami di furia, 103
Lento e Fermo, 103
Libro Aperto, 111
Licenza, 306
Lievito di Muschio Bianco, 234
Lingua di Kreex, 230
Lingua Rossa di Xabax, 233
Lingua universale, 103
Linguaggi, 31
Lista Armi, 48
Lista delle Essenze, 76
Livelli Negativi, 299
Livello, 7
Ljust, 118
Lo scudo è mio amico, 60
Lotta, 298
LP, 8
Luce, 186
Luce estesa, 186
Lynx, 116, 121

Macchine d'Assedio, 200
Maestria del combattimento, 42
Magia, 68
Magia esplosiva, 103
Magia in combattimento, 43
Magiche, 69
Magie al giorno, 74
Magie e Servizi, 179
Magie efficaci, 60
Magnetico, 102
Magnetismo, 17
Maledetto, 112
Mangione, 107
Mani di Fata, 103
Mano Piede palmata, 103
Marcia Forzata, 238
Masterizzare, 242
Materiali Speciali, 180
Mattiniero, 103
Medium, 103
Megalomane, 107
Melandrir, 233
Memoria fotografica, 103
Mentina, 107
Merci, 154
Meteo, 192
Meteora, 107
Mettersi sulla difensiva, 44
Mezzelfo, 11
mezzorco, 11
Miele polverizzato del fiore di Erain, 234
Mimetica, 263, 265
Minerale Magnetizzato, 217
Miopia, 112
Mirenna, 233
Mischia, 8, 35
Mithral, 181
Modificare le dimensioni, 45
Modificare le proprie dimensioni, 45
Monete, 146
Montagna umana, 60
Moraim, 138
Morente, 300
Morto, 300
Movimento, 8, 35, 76, 236
Movimento in sella, 238
Movimento Locale, 237
Movimento Tattico, 236
Movimento Via Terra, 237
Muffa Gialla, 214
Muffa Marrone, 215
Munizione Fantasma, 269, 272
Muschio Giallo, 230
Musekiss, 233
Musichiere, 107
Muto, 112

Nani, 11
Narratore, 8, 242
Nascondigli, 46
Naso peloso, 103
Nata dalla Furia, 269, 272
Nauseato, 300
Nave, 238
Nazamuse, 233
Nebbia, 194
Nedraf, 128
nello dell'Invisibilita', 276

nello delle stelle cadenti, 276
nello di camminare sull'acqua, 276
Nelthalion, 233
Nethergal, 127
Neve, 193
Nibali, 13
Nihar, 129
Nocciolo di Dennar, 230
Non dormi, 103
Non empatico, 107
Non invecchi, 104
Non mangi bevi, 104
Non Morti, 205
Non respiri, 104
Nube Esplosiva, 263, 265
Nuotare, 241

Obesita', 112
Obiettivi, 70
Obiettivi Speciali, 70
Occhio Clinico, 60
Oggetti Cadenti, 188
Oggetti Magici, 257
Oggetti Magici sul Corpo, 257
Oggetti Maledetti, 285
Olfatto/Gusto Difettoso, 112
Olio di Nabar, 230
Ombra, 263, 266
Ombra Migliorata, 263, 266
Ombra Superiore, 263, 266
Onestà Compulsiva, 112
OPEN GAME LICENSE, 307
Opportunista, 60
Opportunità, 40
Oracolo, 104
Orlaith, 130
Orudjs, 129
Oscurita', 186
Oscuro, 265
Ossa di Cristallo, 112
Ossessione, 107
Ottima vista, 104
Ottimo olfatto e gusto, 104
Ottimo tatto, 104
Ottimo udito, 104

Pacco, 107
Paralizzato, 250, 300
Paranoioso, 112
Parassiti, 216
Parlare con gli animali, 104
Parlare con le piante, 104
Passo sicuro, 61
Passo tattico, 61
Patroni, 118
Patrono, 8
Paura, 249, 300
Pelle di Drago, 182
Pelle di Rospo Azzurro, 230
Pelle Sensibile, 112
Penalita', 8
Penombra, 186
Percettivo, 61
Percezione Cieca, 104
Perfetto equilibrio, 104
Pergamene, 254
Pericoli dell'Acqua, 189
Pericoli in Avventura, 216
Pericolosa, 270
Persona veramente malvagia, 61
Personaggio, 8, 24
Pessimo Carattere, 109
Pessimo carattere, 107
Petali di Lisbeth, 234
Pezzata, 107
PF, 8
Più di 10, 75
Più Essenze nello stesso round, 75
Più sono grossi più fanno rumore quando cadono, 61
Pietosa, 269, 270, 272
Pietrificato, 300
Pigro, 112
Pioggia, 193
PNG, 8
Polla Maledetta, 218
Polline di Julnnaus, 234
Polline di Rosa di Omro, 230
Polline di Rosa Verde, 233
Polvere di corteccia di Dagmather, 234
Pony, 238
Portali, 294
Porte, 210
Potenza, 17
Potenziamenti, 70
Potenziamenti delle Caratteristiche dell'Essenza, 70
Pozioni, 229, 232, 254
pozioni, 235
pozioni generiche, 235
Prendere Fuoco, 190
Prendere la Mira (cecchino), 43
Prensile, 269, 272
Preparare una arma lunga contro una carica, 43
professioni, 170

Profumo di Ragmor, 230
Prono, 300
Proseguire, 61
Protezione, 76
Prova, 7
Prova con Rischio, 28
Prova di Concentrazione, 7, 43
Prove opposte, 27
Pugno nudo, 52
Punteggi caratteristica, 8
Punti Esperienz, 8
Punti Esperienza, 242
Punti Fato, 8, 18
Punti Ferita, 17
Punti ferita, 8
PX, 8, 242

Quadretto, 35
Quercia Velenosa, 218
Questa è la mia arma, 62
Questo è il mio pugnale, 62

Radice secca di Kathaus, 234
Radici magiche, 62
Raggio Psichico, 56
Rappresaglia, 62
Razza, 14
Razze, 14
razze, 10
RD, 8
Recitare, 70, 248
Recitare l'Essenza, 70
Recupero, 36
Regole Base, 21
regole delle Essenze, 69
Regole per le competenze, 26
Resistenza, 22, 30
Resistenza al Danno, 8
Resistenza all'Energia, 263, 266
Resistenza all'Energia Migliorata, 263, 266
Resistenza all'Energia Superiore, 263, 266
Resistenza alla Magia, 8, 74
Resistenza della pietra, 62
Resistere all'Essenza, 75
Rewky, 233
Rezh, 130
Ricarica rapida, 62
Ricchezza e Denaro, 146
Ricercante, 270, 272
Ricordi, 111
Riduzione costi, 72
Riduzione del Danno, 8
Riflessi fulminei, 62
Riflettente, 266
Rigidezza mentale, 107
Rilevare il Magico, 62
Rimedi Alchemici, 168
Rimuovere Oggetti Maledetti, 285
Riparare gli Oggetti Magici, 258
Risoluzione delle Azioni, 32
Ritornante, 270, 273
Riuscire e Fallire nella prova di Magia, 74
Rivelazione, 76
RM, 8
Rompere Oggetti, 184
Rompi Cranio, 48
Rotto, 300
Round, 8, 34
Rumoroso, 112

Saccente, 107
Saltare, 30
Salto, 30
Sangue dal naso, 107
Sangue Debole, 113
Sangue di Thrun, 230
Sanguinante, 301
Sbadataggine, 113
Scalare, 241
Scavare, 241
Scegliere l'effetto dell'Essenza, 72
Scheda, 302
Schivare trappole, 62
Schivata prodigiosa, 63
Schizofrenia, 113
Sciarpina, 107
Scivolosa, 263, 266
Scivolosa Migliorata, 263
Scivolosa Superiore, 263
Scosso, 249, 300
Scudi, 51, 151, 153
Scudi Magici, 262
Scudi Pesanti, 23
Scudo Mentale, 104
Scudo senza l'adeguata competenza, 23
Seconda pelle, 63
Seeyek, 140
Sefryn, 139
Segreto, 107
Seguace, 68
Segugio, 63
Seguire il Chaos, 107
Seguire la Legge, 107
Selvatica, 267
Sensi protetti, 104
Senso comune, 104

Senso del tempo, 104
Senso della moda, 104
Senso delle vibrazioni, 104
Senso ragno, 104
Senso Trappola, 63
Senza Competenza, 41
Senza paura, 104
Senza Traccia, 63
Servizi, 154, 179
Sete, 188
Sfondamento, 267
Sfondare, 183
Sfortunato, 113
Shayalia, 132
Silenzioso, 104
Sindrome Maniaco Depressiva, 113
Siranmuse, 234
Situazioni particolari, 40
Sixiser, 133
skill, 7
Soffocamento, 191
Soggezione, 113
Solimi, 138
Sonno Leggero, 113
Sopravvivenza, 22, 29
Sordita', 113
Sorpresa, 39
Sostanze Speciali, 163
Spade, 51
Sparka, 293
Spaventato, 249, 300
Spendaccione, 109
Spine, 105
Spingere un avversario, 45
Stai giu', 63
Statistiche, 8
Stordito, 300
Strade Cittadine, 202
Successo Critico, 75
Successo Parziale, 28
Succo di Ythis, 230
Sucesso Critico, 9
Sumkjr, 131
Super piastrine, 105
Superare o Fallire la prova di tanto, 26
Svantaggi, 106
Svantaggi di Ruolo, 107
Svantaggi psico/fisici, 109
Svenuto, 36, 300

Ta'hil, 116
Tabella collegamento Patrono - Tratto, 135
Talento per le lingue, 105
Talento selvaggio, 105
Talo, 139
Target, 71
Tatuato, 108
Tazher, 133
TC, 9
Tempeste, 193
Tempo di lancio, 70, 72
Tentare Essenza con impedimenti, 73
Tentare la sorte con la Magia, 75
termini comuni, 7
Terreno, 237
Terrore Crescente, 250, 300
Tesoro, 246
Thaft, 134
Timidezza, 113
tipologia di danno, 150
Tipologia Omogenea, 23, 48
Tirare 3 volte 1, 38
Tirare 3 volte 6, 38
Tirare un 1 nei check, 28
Tiri Salvezza, 258
Tiro Critico, 38
Tiro per Colpire, 37
Tiro per colpire, 9
Tiro per Colpire ed Essenze, 70
Tiro preciso, 64
Tiro rapido, 64
Tiro Salvezza, 9, 75
Tiro Salvezza su Arbitrio, 22
Tiro Salvezza su Riflessi, 22
Tiro Salvezza su Tempra, 22
Tiya, 115
Toccata e fuga, 64
Tocco, 35
Tocco Fantasma, 267, 269, 273
Tocco gelido, 105
Tocco pietoso, 64
Tonante, 269, 270, 273
Topi, 108
Torbiorn, 134
Tornado, 195
Torre da Assedio, 201
Trappola Magica, 219
Trappola meccanica, 219
Trappole, 219
Trasformante, 269, 273
Trasformazione, 76
Trasporti, 178
Trasporto, 236
Tratti, 18, 20
Tratto, 9

Tremorsense, 16
tremorsense, 104
Troll, 105
TS, 9
Tsunami, 204
Turno, 9

Ucsaboo, 234
Udito subsonico, 105
Ultima parola, 108
Umani, 10
Unghie, 108
Uno porta male, 9
Unto Grigio, 234
Uovo di Urk, 233
Uragano, 195
Usare due Essenze, 73
Usare un'arma con due mani, 44
Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento, 44
Usare un'arma da lancio sotto minaccia, 44
Uscaboo, 234
Uscire da una zona minacciata, 43
Usi Multipli, 258

Valore, 255
Vampiro, 64
Vantaggi, 102
Vedere l'invisibile, 105
Veicoli, 238
Veleni, 229
Veleno di Ottalm, 230
Veleno di Serpe del Sangue, 230
Velocita', 269, 270, 273
Vendere il Bottino, 146
Venti, 194
Verghe, 255
Vertigini, 113
Vestiario, 175
Virtu, 69
Visione, 186
Visione Crepuscolare, 15, 186
Visione Normale, 186
Visione notturna ridotta, 113
Visione oscura, 105
Visione Perimetrale, 105
Visione Telescopica, 105
Vista Cieca, 15, 104
Vitto, 177
Voce suadente, 105
Voce subsonica, 105
Volante, 269, 273
Volare, 241
Volontà Ferrea, 65
Volonta', 17
Vorpal, 269, 273
Voto, 110
Vulcani, 204

Wickalim, 233

Xabax, 140

Yaveth, 233
Yeru, 293

Zarkor, 142
Zattera, 238
Zoppo, 113
Zxcvbnm, 141