

Dungeon Bell System (DBS)

Adventures Game

Andres Zanzani

24 gennaio 2021
v1.0.4



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

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

Indice

Introduzione	7
Termini Comuni	9
Razze	12
Umani	12
Elfi	12
Nani	13
Mezzelfo	13
Mezzorco	14
Nibali	14
Diversi	15
Altri	15
Caratteristiche Speciali	16
Visione Crepuscolare	16
Scurovisione	16
Fiuto	16
Vista Cieca	17
Senso Tellurico	17
Le Caratteristiche	18
Forza	18
Destrezza	18
Costituzione	19
Intelligenza	19
Saggezza	19
Carisma	19
Punti Ferita	19
Punti Fato (Fortuna del Principiante)	20
I Trattati	21
Competenze	23
Competenze di Base	23
Competenze Attive	24
Competenza Armi	25
Competenza Magica	25
Costruiamo il Personaggio	27
Regole per le competenze	29
Superare o Fallire la prova di tanto...	29
Prove opposte	30
Vantaggi e Svantaggi	30
Fattore tempo	31
Aiutare un Altro	31
Golden Rules	32
Successo Parziale	32
Descrizione delle Competenze di Base	33
Esempi Prove Competenza	34
Linguaggi	35
Volare	36
Combattimento	37
L'Iniziativa	37

Risoluzione delle Azioni	37
Variante Iniziativa - Opzionale*	37
Azioni nel Round	38
Il Tempo (Round, Minuti e Turni)	40
Movimento	41
Creature Grandi e Piccole in Combattimento * (Opzionale)	41
Vita e Morte	43
Recupero da 0 PF* - Opzionale	43
Recupero punti Caratteristica	44
Recupero punti Ferita normale	44
Recupero punti ferita non letali	44
Tiro per Colpire e Difesa	45
La Difesa	45
Tirare 3 volte 1	46
Tirare 3 volte 6	46
Tiro Critico	46
Esplosione del Danno	46
Tiro Critico Variante - Opzionale*	47
Attacchi multipli in mischia	47
Armi da Tiro - Archi - Balestre (Arco / Balestre / Pugnali..)	47
Attacchi con armi a spargimento	47
Impreparato – Colti di Sorpresa	48
Modificatori di attacco o difesa per situazioni particolari	48
Azioni particolari in combattimento:	49
Attacco a mani nude	49
Attacco di Opportunità	49
Alzarsi da prono	49
Carica	49
Controcarica	49
Carica con Arma da Controcarica	49
Aiutare un altro	50
Colpo di Grazia	50
Danno non letale	50
Danno non letale con arma non idonea	50
Senza Competenza	50
Armi Leggere	50
Armi Versatili	50
Lanciare armi	51
Colpi Potenti	51
Maestria del combattimento	51
Arma troppo grande	51
Fiancheggiare	51
Arma Doppia	52
Arma Lunga	52
Arma lunga a breve distanza	52
Magia in combattimento	52
Uscire da una zona minacciata	52
Preparare una arma lunga con- tro una carica	52
Prendere la Mira (cecchino)	53
Combattimento con due armi	53

Usare un'arma da lancio sotto minaccia	53	Combattere alla Cieca	67
Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento	53	Combattimento con due armi	67
Usare un'arma con due mani	53	Connesso	67
Difesa totale	53	Creare Oggetti Magici	67
Disingaggiare	53	Creare Oggetti Magici Superiori	68
Mettersi sulla difensiva	53	Creare Oggetti Magici Meravigliosi	68
Rete e Bolas	53	Creare Oggetti Magici Mitici	68
Cavalcature	54	Decifrare scritti magici	68
Situazioni e regole	54	Difendere Cavalcatura	68
Essere disarcionato	54	Distillare pozioni	68
Controllare una Cavalcatura	54	Doppia porzione	68
Azioni Opzionali	55	Energia Psicica	68
Disarmare*	55	Colpo Psicico	69
Finta*	55	Raggio Psicico	69
Spingere un avversario*	55	Esperto	69
Afferrare un avversario*	55	Fare Infuriare	69
Fare cadere un avversario*	55	Fedele	69
Modificare le proprie dimensioni*	56	Ferocia	69
Nascondigli e coperture	57	Finta Morte	70
La Copertura	57	Flagello Danzante	70
Invisibilità	57	Forgiato nella furia	70
Lista Armi per Tipologia Omogenea	59	Freccia chiamata, freccia consegnata	70
Armi Leggere	59	Furia	70
Asce	59	Giocoliere	70
Rompi Cranio	59	Guerriero della Magia	70
Archi	60	Ho detto CADI!	71
Balestre	60	Incantare in Combattimento	71
Armi doppie	60	Incantatore Prudente	71
Armi da carceriere	61	Immunità ai veleni	71
Palle rotanti	61	Imposizione delle mani (energia negativa o positiva a seconda dei tratti)	71
Armi aggraziate	61	Incanalare energia (energia negativa o positiva a seconda dei tratti)	71
Armi della morte	61	Incanalare energia a distanza	72
Armi da stordimento	62	Incanalare energia concentrata	72
Lance	62	Iniziativa migliorata	72
Armi letali	62	Iaijutsu	72
Aste	62	La mia morte la tua morte	72
Spade	63	La mia Testa è più Dura	72
Scudi	63	Lo scudo è mio amico	72
Bloccanti	63	Magie efficaci	73
Armi da tiro	64	Montagna umana	73
Pugno Vuoto	64	Occhio Clinico	73
Armi Semplici	64	Occhio di Falco	73
Abilità'	65	Opportunista	73
Animalia	65	Passo Veloce	73
Animaletto / Famiglio	65	Passo sicuro	73
Armatura del Devoto	65	Passo tattico	74
Armatura della Montagna Incantata	66	Percettivo	74
Arciere a cavallo	66	Persona veramente malvagia	74
Arma Focalizzata	66	Più sono grossi più fanno rumore quando cadono	74
Attacco Turbinante	66	Proseguire	74
Colpi poderosi	66	Questo è il mio pugnale	74
Colpo furtivo (Attacco alle spalle)	66	Questa è la mia arma!	74
Colpo Indebolente	66	Radici magiche	75
Colpo Mortale	67	Rappresaglia	75
Colpo Paralizzante	67	Resistenza della pietra	75

Rilevare il Magico	75	Atmos	197
Ricarica rapida (Balestra)	75	Lynx	198
Riflessi fulminei	75	Gradh	198
Scacciare i non morti	75	Atherim	199
Schivare trappole	76	Belevon	200
Schivata prodigiosa	76	Cattalm	200
Seconda pelle	76	Efrem	201
Segugio	77	Erondil	201
Senso Trappola	77	Gaya	202
Senza Traccia	77	Krondal	203
Stai giu'!	77	Ledyal	203
Tiro preciso	77	Nethergal	204
Tiro rapido	77	Nedraf	205
Toccata e fuga	77	Nihar	205
Tocco pietoso	78	Orudjs	206
Vampiro	78	Orlaith	206
Volontà Ferrea	78	Rezh	207
Famiglio	79	Sumkjr	207
Altre Abilità speciali	81	Shayalia	208
Etereo	81	Sixiser	209
Resistenza al Danno	81	Tazher	210
Riduzione del Danno - DR	81	Thaft	210
Vulnerabilità al Danno	82	Torbiorn	211
Resistenza alla Magia	82	Tabella collegamento Patrono -	
Paura	82	Tratto	212
Paralizzato	82	Equipaggiamento	213
La Magia	83	Ricchezza e Denaro	213
Le caratteristiche di base degli incantesimi	83	Monete	213
Entriamo nelle meccaniche piu'		Altre Ricchezze - Merci di scambio	213
dirette...	87	Equipaggiamento - Armi	214
Tiro per Colpire con le Magie . .	87	Equipaggiamento - Armature e Scudi	218
L'esplosione del 6 nella Magia . .	88	Tabella Armature	218
Tentare la sorte con la Magia . .	88	Descrizione delle Armature	218
Riuscire e Fallire nella prova di		Regole base per l'utilizzo del-	
Magia	88	l'armatura	219
Resistere all'incantesimo (Tiro		Gli Scudi	219
Salvezza)	88	Tabella Scudi	220
Resistenza alla Magia	88	Indossare e Togliere Armature . .	220
Distrazioni - Problemi nel lancio		Merci e Servizi	221
dell'incantesimo	89	Equipaggiamento d'Avventura	221
Conservare la magia	89	Oggetti e Sostanze Speciali	230
Influenzati da più Magie	89	Armi Alchemiche	233
Alterare le Magie	89	Attrezzature Alchemiche	233
Tentare Incantesimi con impedi-		Rimedi Alchemici	235
menti	89	Attrezzi per professioni ed artigiani . . .	235
Definizioni dei possibili obietti-		Cavalcature e Relativo Equipaggiamento	238
vi degli incantesimi	89	Accessori e Varie	238
La lista degli incantesimi	91	Costi per Cavalli e animali da	
Vantaggi	179	trasporto	239
Elenco Vantaggi	179	Vestuario	239
Svantaggi	183	Vitto e Alloggio	240
Svantaggi di Ruolo e Svantaggi Psi-		Trasporti	241
co/Fisici	183	Magie e Servizi	242
Svantaggi di Ruolo	184	Oggetti da Intrattenimento	242
Svantaggi psico/fisici	186	Materiali Speciali	243
Cosmologia	192	Acciaio Forgiato a Caldo	243
Patroni	195	Acciaio Forgiato a Freddo	243
Ljust	196	Acciaio Vivente	243
Calicante	197	Adamantio	244

Argento Alchemico	244	Avvelenati	292
Ferro Freddo	244	Applicare il Veleno	293
Mithral	245	Creare Veleni Naturali	293
Pelle di Drago	245	Pozioni naturali	294
Sfondare ed Entrare	246	Note sulle pianticine...	295
Durezza	246	Droghe	296
Danneggiare gli oggetti	246	Pozioni generiche	297
Rompere Oggetti	247	Movimento e Trasporto	298
Tabella: DC per Rompere o For-		Tipi di Movimento	298
zare oggetti - Prova di		Tabella: Movimento e Distanza e Veloci-	
Forza	248	tà : a Piedi	298
Ambiente	249	Movimento Tattico	298
Regole Ambientali	249	Movimento Ostacolato	299
Visione e Luce	249	Movimento Locale	299
Buio	250	Movimento Via Terra	299
Accecato	250	Tabella: Cavalcature e Veicoli	300
Cadute	250	Fuga e Inseguimento	301
Effetti dell'Acido	251	Capacità di Carico e Trasporto: Ingombro	301
Effetti del Fumo	251	Ingombro	301
Fame e Sete	251	Oggetti e valori di Ingombro	301
Oggetti Cadenti	251	Come stimare l'Ingombro	302
Pericoli dell'Acqua	252	Ingombro delle Monete	302
Pericoli del Caldo	252	Trascinare	302
Prendere Fuoco	253	Creature Più Grandi e Più Piccole	302
Pericoli del Freddo	253	Le creature quadrupedi pos-	
Effetti del Ghiaccio	254	sono trasportare pesi	
Soffocamento Lento	254	superiori	303
Tempo Atmosferico - Meteo	255	Altri Tipi di Movimento	303
Tempeste	256	Nuotare	303
Nebbia	257	Scalare	303
Venti	257	Scavare	303
Avventure in Acqua	259	Camminare - Velocità Su Terreno	304
Combattimento sott'acqua	259	Volare	304
Attacchi a distanza sott'acqua	259	Masterizzare	305
Attacchi dalla terraferma	259	Il Narratore	305
Effetti magici in acqua	260	Punti Esperienza	305
Avventure Nautiche	260	Tabella: Punti Esperienza /	
Combattimento Rapido in Mare	260	Livello	305
Avventure in Città'	262	Incontri	306
Avventure e Disastri	267	Disporre Tesori	309
Avventure nei Dungeon	270	Costruire un Bottino	310
Pericoli nei Dungeon	276	Recitare	311
Pericoli in Avventura	279	Creare Oggetti Magici	313
Avventure e Trappole	282	Creare Anelli Magici	313
Elementi di una Trappola	282	Creare Armature Magiche	313
DC di Consapevolezza e Disat-		Creare Armi Magiche	313
tivare Congegni (Cri-		Creare Bacchette	314
minalità)	282	Creare Bastoni	314
Attivatore	283	Creare Pergamene	316
Aggiramento (Elemento Opzio-		Creare Pozioni	316
nale)	284	Creare Verghe	316
Tipologia di Trappole	284	Aggiungere Nuove Capacità'	317
Altre Peculiarità delle Trappole	286	Regole su Oggetti Magici	318
Progettare una Trappola	287	Tabella: Generazione Casuale delle	
Costo delle Trappole Meccaniche	287	Rarità degli Oggetti Magici	318
Esempi di Trappole	288	Tabella: Generazione Casuale degli	
Veleni e Pozioni	292	Oggetti Magici	318
Tipo di Veleno e Pozione	292	Taglia e Oggetti Magici	319
Insorgenza ed Effetto	292	Oggetti Magici sul Corpo	319

Tiri Salvezza Contro i Poteri degli		Animato	377
Oggetti Magici	319	Antiemorragica	377
Danneggiare gli Oggetti Magici	319	Ariete	377
Riparare gli Oggetti Magici	320	Attaccabrighe	378
Cariche, Dosi e Usi Multipli	320	Bilanciata	378
Acquisire Oggetti Magici	320	Brillante	378
Gli Oggetti Magici	322	Carico	378
Note su Armature, Scudi, Armi		Denegante	378
magiche	322	Determinazione	378
Elenco degli Oggetti Magici	322	Felpa	378
Descrizione delle Capacità Speciali delle		Forma Eterea	378
Armi Magiche	371	Invulnerabilità	379
Accumula Incantesimi	371	Irrintracciabile	379
Adattiva	371	Mascheramento	379
Affilata	371	Ombra	379
Anatema	371	Ospitale	379
Cacciatore	371	Percettiva	379
Conduittiva	372	Resistenza al Veleno	379
Coraggiosa	372	Resistenza all'Energia	380
Corrosiva	372	Resistenza all'Energia Superiore	380
Crudele	372	Selvatica	380
Danzante	372	Titanica	380
Designante	372	Tocco Fantasma	380
Difensiva	372	Oggetti Maledetti	381
Distanza	373	Draghi	385
Distruzione	373	I Colori dei Draghi	386
Duello	373	Drago Nero	386
Energia Luminosa	373	Drago Blu	386
Estingui Fuoco	373	Drago Verde	387
Ferimento	373	Drago Bianco	387
Folgorante	373	Drago Porpora	387
Furia Innata	373	Drago Giallo	388
Gelida	374	Drago Rosso	388
Gloriosa	374	Yeru	389
Guardiana	374	I Portali	390
Immorale	374	I Piani	391
Impulso Vitale	374	Cos'è un Piano?	391
Infuocata	374	Piani a Più Strati	392
Letale	374	Interazione Planare	392
Marina	375	Caratteristiche Planari	393
Mascheramento	375	Gravità	393
Munizione Fantasma	375	Tempo	393
Munizioni Infinite	375	Caratteristiche Elementali ed Energetiche	393
Pietosa	375	Tratti	395
Planare	375	Caratteristiche Magiche	395
Prensile	375	Piano Materiale	396
Ricercante	376	Piano delle Ombre	397
Ritornante	376	Piano dell'Energia Negativa	397
Sacra	376	Piano dell'Energia Positiva	397
Sprezzante	376	Piano dell'Acqua	398
Tocco Fantasma	376	Piano dell'Aria	398
Tonante	376	Piano del Fuoco	398
Trasformante	376	Piano della Terra	399
Velocità	377	Piano Etereo	399
Descrizione delle Capacità Speciali delle		Piano Astrale	399
Armature Magiche e degli Scudi		Abaddon	399
Magici	377	L'Abisso	400
Accecante	377	Elysium	400
Amorfa	377	Inferno	400

Limbo (Caotico Neutrale)	400	Elementali	484
Nirvana	401	Funghi	491
Paradiso	401	Geni	495
Purgatorio	401	Giganti	497
Utopia	401	Golem	503
Il Calendario	402	Mannari	516
I cicli millenari	402	Mefiti	523
Condizioni	404	Megere	526
Mostruario di TUS	409	Melme	528
Modificare le Creature	409	Naga	535
Taglia	409	Oggetti Animati	536
Tipo	409	Sfingi	550
Tratti	411	Vampiri	560
Difesa	411	Addendum: Creature Varie . . .	568
Punti Ferita	411	Sciami	592
Dadi Vita per Taglia	411	Addendum: Personaggi Non	
Movimento	411	Giocanti	603
Punteggi di Caratteristica	412	Personalizzare i PNG	603
Competenze	412	Combattenti	603
Vulnerabilità, Resistenze e Immunità . .	412	Guardia	603
Sensi	412	Veterano	603
Percezione Tellurica	412	Gladiatore	604
Visione Crepuscolare	412	Cittadini	604
Visione del Vero	413	Nobile	605
Vista Cieca	413	Popolano	605
Linguaggi	413	Criminali	605
Telepatia	413	Picchiatore	605
Sfida	413	Bandito/Pirata	605
Tratti Speciali	414	Spia	606
Incantesimi	414	Capitano dei Banditi/Pirata . . .	606
Incantesimi Innati	414	Assassino	606
Azioni	414	Mago	607
Attacchi da Mischia e a Distanza	414	Magio Avventuriero	607
Multiattacco	414	Grande Mago	607
Regole dell'Afferrare per i Mostri . . .	415	Arcimago	608
Munizioni	415	Sacerdoti	608
Reazioni	415	Cultista	608
Uso Limitato	415	Accolito	609
Equipaggiamento	415	Fanatico del Culto	609
Azioni Aggiuntive	415	Gran Sacerdote	609
La Tana di una Creatura	416	Berserker	610
Azioni da Tana	416	Combattente Tribale	610
Effetti Regionali	416	Druido	610
I Mostri	417	Esploratore	611
Angeli	418	Scheda e Manuale	613
Demoni	432	Autore	616
Diavoli	439	Licenza	617
Dinosauri	448	Changelog	618
Draghi Cromatici	450		
Draghi Metallici	465	Indice Analitico	623

INTRODUZIONE

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

DBS è un gioco di ruolo (GDR o RPG, Role Play Game in inglese) 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, onore, tesori, saccheggi, le avventure del tuo personaggio saranno costellate da scelte e battaglie, baldorie e.. qualsiasi cosa tu voglia!

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 condurrà 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 dettagliata accurati 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, spesso 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.

Questo manuale è completo, ovvero all'interno troverai tutto (a parte i dadi!) per iniziare a giocare!

Troverai anche 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 qualsiasi cosa quando ti servirà!

Per gli esperti...

Il progetto TUS e poi DBS nasce per l'insoddisfazione nel giocare la 5ed del famoso gioco di ruolo.

Il passaggio da Pathfinder alla 5ed e' stato troppo traumatico, specialmente dopo anni e anni di gioco.

La 5ed appiattisce troppo i personaggi e il sistema di regole per quanto veramente efficiente non permette quella moltitudine, anche se spesso esagerata, che potevi avere in Pathfinder.

Avevo bisogno di una via di mezzo, un gioco basato comunque sul d20 e OGL ma che prendesse un po' il meglio di quanto era gia' stato creato e aggiungesse cio' che a me piaceva degli innumerevoli giochi di ruolo studiati e giocati.

Per questo il DBS e' senza classi (l'altra opzione valutata era un sistema a professioni od a albero), le competenze sono poche ma comunque prendono un punteggio che permette ad un personaggio di dirsi esperto. Il combattimento non raggiunge l'epica complessita' di Pathfinder ne il piattume della 5ed, cerca bensì di essere rapido e tattico, efficace e spettacolare.

Le Golden Rules, la gestione del critico, danno quel quid in piu' che permette ai giocatori di divertirsi ogni volta che viene tirato un dado.

La magia riprende i canoni standard della 5e ma rivisitati profondamente. Moltissimi incantesimi hanno perso la concentrazione e il concetto di potenziamento di incantesimo usando uno slot superiore non c'e' piu'.

Viene completamente cambiato l'approccio all'allineamento, diventando adesso un aspetto fondamentale per la costruzione del personaggio; non piu' due letterine striminzite (LB, CB...) ma una scelta basata sul carattere, morale ed etica.

Le divinita', pardon Patroni, hanno un ruolo piu' sporco e diretto, leggeteli con attenzione non sono le solite divinita'.

I mostri sono quelli OGL della 5ed, modificati per essere piu' tosti in quanto non essendoci piu' il bonus competenza a scalare fisso, adesso e' lasciato alla scelta del giocatore, si hanno migliori risultati al Tiro per Colpire ed ai Tiri Salvezza, come giustamente era nella 3.5ed.

La licenza e' quella affidabile della 5.1ed OGL che garantisce a chiunque di creare e produrre meravigliose avventure ed espansioni per DBS.

Un ultima nota. Il sistema vuole essere piu' letale della 5ed, piu' ferite, piu' sofferenza. Basta personaggi eroi sempre e comunque.

Non preoccupativi, dei buoni dadi garantiranno sempre degli ottimi risultati, anche negli incantesimi!.

Col passare dei livelli diventeranno macchine dal potere unico, l'importante e' che i giocatori sentano sempre che ogni combattimento e' potenzialmente letale se giocato male. Stategli addosso, descrivete le azioni in modo esplicito, che sentano il rumore delle ossa spezzarsi, della palla di fuoco esplodere, i lamenti dei nemici.

Partecipazione ed immedesimazione sempre.

Buona lettura e buon divertimento!

Andres Zanzani



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



DBS e' un sistema basato sul d20 e in particolare prende ispirazione da Pathfinder e dalla 5e del famoso gioco di ruolo. Se hai giocato a qualcuno di questi GDR ti troverai a tuo agio in DBS.

TERMINI COMUNI

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

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

Abilità: sono le capacità particolari che il personaggio ha imparato ad usare. Sono spesso simili a capacità magiche, permettono azioni particolari ed anche di sovvertire le regole a volte. 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 Incantesimi, 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.

Classe: In DBS 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, potrebbero essere applicati modificatori dati da Abilità e circostanze.

Prova di Magia / Prova di Competenza Magica: ogni qual volta il mago vuole lanciare un incantesimo deve fare una prova di magia o competenza magica, i termini descrivono entrambe la stessa cosa. La prova di Magia o Competenza magica si effettua tirando $3d6 + \text{Intelligenza/Saggezza} + \text{Competenza Magica} + \text{eventuali Abilità e modificatori pertinenti}$. Se la prova di magia supera la Difficoltà dell'incantesimo allora la magia si libera e l'incantesimo ha effetto, diversamente l'incantesimo non si manifesta ma viene contato nel numero degli incantesimi lanciati.

Lanciare Incantesimi sotto attacco, minaccia, distrazione..: quando un incantatore vuole usare una Magia ma è disturbato, attaccato, ferito o comunque distratto durante il lancio di un incantesimo allora la prova di magia deve riuscire particolarmente bene.

Se è una "semplice" distrazione allora la prova di magia per lanciare l'incantesimo deve riuscire di almeno 5.

Se il mago è colpito prima di lanciare un incantesimo la prova di competenza magica deve superare di Difficoltà dell'incantesimo + il danno subito. Se la prova fallisce l'incantesimo non è lanciato e non è contato tra gli incantesimi lanciati nel giorno.

Classe di Difficoltà (DC): indica quanto è difficile riuscire in una prova. Può essere usato per verificare le competenze (nuotare..) come le conoscenze (veleni..). Negli incantesimi è la difficoltà a resistere allo stesso incantesimo. Indica a che valore arrivare per superare e riuscire nella prova.

Competenza (skill): la competenza ci dice ciò che sappiamo ed il suo valore 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) è la 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 usare le magie, più è alto questo valore più le magie saranno efficaci. È il valore che si somma alla prova di competenza magica/prova di magia.

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 $10 + \text{Scudo} + \text{Armatura} + \text{Destrezza} + \text{vari ed eventuali bonus}$. Rappresenta la difficoltà nell'essere colpito, più' alto è più' è difficile essere colpito.

+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 personaggio che si è legato ad un Patrono e' ha almeno 3 tratti in comune. Se è un incantatore Ha la possibilità di cambiare l'energia usata negli incantesimi da danno, ha il Vantaggio offerto dal Patrono ed un +2 ad una Scuola di Magia. Vedi anche Seguace

Seguace: un personaggio che si è legato ad un Patrono con 2 tratti in comune. Non ha vantaggi o bonus particolari se non nelle cure ricevute.

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 e ritirato il dado. Il risultato del nuovo tiro va anche lui sommato e se si fa un 6 si continua a ritirare finché si continua a fare 6.

Iniziativa: è una prova di Destrezza oppure Intelligenza. 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.

Difficoltà: indica quando è arduo manifestare un incantesimo. Più è alto il valore più è difficile la magia e potente l'incantesimo.

Incantatore, Mago: indica un qualsiasi usufruttore di magia 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. Il Narratore ha l'ultima parola in ogni questione.

Patrono: o divinità. Il Patrono è un essere superiore che può concedere poteri e garantire vantaggi.

Penalità/Malus : 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/PX: 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 6 Caratteristiche: Forza (FOR), Destrezza (DES), Intelligenza (INT), Saggezza (SAG) e Carisma (CAR). 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 può trasformare in d6 da aggiungere ai Tiri Salvezza o Tiri per Colpire o Tiri Competenze. Vengono chiamati Fortuna dei Principianti perché il loro numero diminuisce all'aumentare di livello del personaggio.

Punti ferita (PF): indicano l'energia vitale della creatura. Finché la creatura ha 1 punto ferita combatterà 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 dalle regole. Ogni ferita si sottrae da questa somma di energie e quando si raggiungono gli 0 (zero) punti ferita si svincono, incapaci di agire. Se si viene ulteriormente feriti o comunque i propri punti ferita scendono fino 10+valore triplo della Costituzione allora si è morti.

Resistenza alla Magia (RM): Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza alla magia, in ogni forma si presenti. Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da una magia 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 la magia non ha effetto.

Riduzione del Danno (DR): alcune creature hanno una resistenza innata al danno e ferite. Questa resistenza si denota come DR. È solitamente indicata come Valore/Particolare, dove il valore indica quanto si è resistenti e il Particolare indica da che cosa si è 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 prima di applicare eventuali Tiri Salvezza.

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.

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

Tiro per colpire: è una prova di Difesa (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 lanciati..). 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 Tiri Salvezza riguardano i riflessi e lo schivare (Destrezza), resistere a veleni/malattie o cambiamenti del corpo (Costituzione) oppure per resistere ad attacchi mentali ed effetti che agiscano sull'arbitrio (Saggezza).

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 toglie 1 dal risultato totale. Non per questo un 6 tirato diventa un 5, l'esplosione del 6 rimane.. solo che toglie 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 è'. (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 più disparati ed originali e tutto rende solo più umano il personaggio.

Lasciate fuori il razzismo da Yeru, ci sono già abbastanza guerre, non server crearne di nuove solo perché qualcuno usa 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 65 anni

Dimensioni: Medie

velocità: 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 rivedere la loro missione.

Improvvisamente da portatori di bellezza, cultura, passione e stimolo per le arti sono diventati più reclusi, in loro si manifestò il timore che tutto il bello potesse andare perso.

Decisero così di isolarsi sempre di più e conservare ogni forma di arte e bellezza, dalla parola scritta alle arti di diverse al riparo da chi potesse disprezzarle o imbruttirle.

Il loro scopo non era egoistico, non volevano le meraviglie solo per loro ma erano divenuti incapaci di apprezzarle.

Ormai è difficile incontrare un elfo, spesso sono esploratori alla ricerca di nuove opere d'arte e meraviglie perdute da trovare e custodire.

Altre volte, fortunatamente, sono i giovani (e non) che non vogliono solo custodire il bello ma vivere una vita quasi infinita dove vita stessa sia meravigliosa.

Gli elfi sono generalmente più alti e snelli degli umani. Gli occhi sono sempre con sfumature chiare.

Gli elfi apprezzano la parola scritta e la magia. Sono una razza razionale, guidata da mente acuta e sensi eccellenti, interesse per ciò che è straordinario e per la conoscenza. Sono però privi di passione, il miglior tramonto potrà in loro destare interesse ma non scaldere il loro freddi cuori.

Modificatori razziali: +1 Intelligenza, +1 Destrezza, -1 Carisma

Caratteristiche fisiche: altezza 165-195 cm, 50-110 kg, aspettativa di vita 1000+ anni

Dimensioni: Medie

velocità: 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'onore e l'onore di forgiare il creato e nel creato la bellezza e la maestosità di Erondil.

Modificatori razziali: +1 Costituzione, +1 Saggezza, -1 Destrezza

Caratteristiche fisiche: altezza 100-140 cm, 45-90 kg, aspettativa di vita 450 anni

Dimensioni: Medie

velocità: 6m

Linguaggi: Nanico

Speciale: Professione: Architetto o Fabbro ha un +1

Vantaggio: Scurovisione 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.

Molti elfi vedono in un mezzelfo il tradimento della bellezza originaria, della purezza del creato. Pochissimi vedono un gesto di amore e dono verso un mondo sempre più imbruttito.

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.

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

velocità: 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 Forza -1 Carisma

Caratteristiche fisiche: altezza 160-210 cm, 60 - 140 kg, aspettativa di vita 70 anni

Dimensioni: Medie

velocità: 9m

Linguaggi: Comune oppure Orchesco

Vantaggio Visione crepuscolare di 18 metri

Svantaggio: Seguire il Chaos

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, una 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 Costituzione, +1 Intelligenza, - 1 Saggezza

Caratteristiche fisiche: altezza 183cm maschi, 172cm femmine, 50 - 120 kg, aspettativa di vita 130 anni

Dimensioni: Medie

velocità: 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 corrotta.. 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 robusto e più intelligente. Purtroppo per loro la loro vita frenetica è segnata da una breve durata. Solitamente un Diverso non supera i 50 anni di vita.

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

Modificatori razziali: +1 Costituzione, +1 Intelligenza

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

Dimensioni: Medie

velocità: 9m

Linguaggi: Comune

Speciale: 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, di non voler combattere il male.

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 Intelligenza, +2 Destrezza, -2 Forza

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

Dimensioni: Medie

velocità: 12m

Linguaggi: Comune

Vantaggio: Scurovisione di 36 metri

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.

NOTA SULLE RAZZE

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

CARATTERISTICHE SPECIALI

Non basta avere gli occhi per vedere (anonimo)

VISIONE CREPUSCOLARE

Quello che per molti è oscurità per chi ha visione crepuscolare e' vedere bene purché 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 della candela.

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

Nella assoluta mancanza di luce la visione crepuscolare non aiuta, rimane buio pesto impenetrabile.

SCUROVISIONE

La Scurovisione è la capacità straordinaria di vedere senza fonti di luce, fino ad una distanza massima indicata per ogni creatura.

La Scurovisione è solo in bianco e nero (non consente al personaggio di distinguere i colori). Non permette ai personaggi di vedere nulla che non possano altrimenti vedere: gli oggetti Invisibili sono ancora Invisibili, e le Illusioni sono ancora visibili per quello che sembrano essere.

Alla stessa maniera, la Scurovisione rende una creatura soggetta agli attacchi con lo sguardo normalmente. La presenza di luce non altera la Scurovisione.

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 sopravvento, 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

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 round.

Una creatura etera non è visibile alla vista cieca.

SENSO TELLURICO

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

Le Creature Acquatiche dotate di Senso Tellurico (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 6 caratteristiche (chiamate anche statistiche) che rappresentano i suoi attributi base e costituiscono il suo potenziale talento e capacità innata.

Anche se non è comune che un personaggio effettui una prova usando soltanto una sua Caratteristica, i punteggi di Caratteristica influiscono praticamente su ogni aspetto delle capacità e delle competenze del personaggio.

Le 6 caratteristiche sono:

Forza: indica la forza fisica, un personaggio con un punteggio di Forza pari a -5 è morto.

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

Costituzione indica la resistenza agli sforzi del personaggio. Un personaggio con Costituzione -5 non ha più il controllo del proprio corpo ed è morto.

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

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

Carisma: 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 Carisma 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 è 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 7 punti tra le 6 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 magie.

Il punteggio delle caratteristiche non è tutto in un personaggio né tanto meno in un mostro.

I mostri più "istintivi" ed aggressivi avranno sicuramente punteggi negativi di Intelligenza e Carisma, ma non per questo sono "stupidi", semplicemente agiscono in base ai loro schemi naturali.

Un mostro con Forza -4 non è prossimo a morire, semplicemente ha pochissima forza (immaginate di dare un valore di Forza ad un topo od uno scoiattolo..)

FORZA

La Forza misura la potenza fisica, l'atletismo e i limiti della forza bruta che puoi esprimere.

Una prova di Forza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di sollevare, spingere, tirare o spaccare qualcosa, per spingere il tuo corpo all'interno di uno spazio, o una qualsiasi altra applicazione di forza bruta.

DESTREZZA

La Destrezza misura l'agilità, i riflessi e l'equilibrio.

Una prova di Destrezza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di muoversi agilmente, schivare

un colpo o per evitare di perdere l'equilibrio o borseggiare.

COSTITUZIONE

La Costituzione misura la salute, la vigoria e la forza vitale.

Una prova di Costituzione può essere impiegata per i tuoi tentativi di spingerti oltre i normali limiti del tuo corpo e per prove di resistenza.

INTELLIGENZA

L'Intelligenza misura l'acume mentale, l'accuratezza dei ricordi e la capacità di ragionare. Una prova di Intelligenza entra in gioco quando hai bisogno di affidarti alla logica, l'istruzione, la memoria o le capacità deduttive.

Le tue prove di Intelligenza (Arcano) misurano la tua capacità di ricordare informazioni su incantesimi, oggetti magici, simboli esoterici, tradizioni magiche, i piani dell'esistenza e gli abitanti di quei piani.

Rovistare tra antiche pergamene alla ricerca di un frammento di conoscenza potrebbe richiedere una prova di Intelligenza.

SAGGEZZA

La Saggezza riflette la tua sintonia con il mondo circostante e rappresenta la perspicacia e l'intuito.

Una prova di Saggezza riflette uno sforzo per interpretare il linguaggio corporeo, comprendere i sentimenti di qualcuno, notare dettagli dell'ambiente o curare una persona ferita.

CARISMA

Il Carisma misura la tua capacità di interagire efficacemente con il prossimo. Comprende fattori come la sicurezza e l'eloquenza, e può rappresentare una personalità affascinante o autoritaria.

Una prova di Carisma può essere richiesta quando cerchi di influenzare o intrattenere altre persone, quando cerchi di fare impressione o raccontare una menzogna, o quando devi barcamenarti in una complicata situazione sociale.

Tipiche situazioni di utilizzo del Carisma includono tentativi di raggirare una guardia, truffare un mercante, guadagnare soldi al gioco d'azzardo, farsi passare per qualcun altro grazie a un travestimento, fuggire i sospetti di qualcuno con false assicurazioni, o mantenere un volto imperturbabile mentre si racconta una lampante menzogna.

PUNTI FERITA

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

I Punti Ferita rappresentano l'energia vitale del personaggio e finché il personaggio/avversario ha almeno 1 punto ferita combatterà e lotterà al meglio delle sue capacità.

Ogni personaggio parte con 4 punti ferita al primo livello + il punteggio della Costituzione.

Ad ogni livello, oltre il primo, guadagna 1d4 Punti Ferita + il punteggio della Costituzione.

Ogni punto preso in Competenza Armi aumenta i punti ferita presi di 3. Ulteriori Abilità 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 è 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) recuperi in PF il valore di Costituzione + CA (con un minimo di 1)
- Tramite incantesimi curativi (magie, pozioni.. o altri oggetti magici)
- Competenza Sopravvivenza (Pronto Soccorso), tramite trattamenti più o meno lunghi

I Punti Ferita possono essere anche temporanei ovvero aggiunti o tolti temporaneamente ai tuoi attuali. Un'arma o effetto che causa danni non letali vuole dire che causa ferite temporanee. I PF Temporanei vanno tolti per primi quando si viene feriti. Se non esplicitato diversamente i punti ferita temporanei scompaiono dopo un ora da quando si sono acquisiti.

I punti ferita temporanei non possono essere superiori alla metà del massimo dei punti ferita reali.

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 $(20 - \text{Livello})/5$, 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 6 ha: $20 - 6 = 14/5 = 3$ (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.

Non puo' essere usato per aumentare valori fissi (come la Difesa).

I Punti Fato si devono dichiarare prima del tiro, una volta dichiarato l'ammontare di Punti Fato che si vogliono utilizzare non e' possibile utilizzarne di più o di meno.

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

In DBS 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 le caratteristiche caratteriali 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 individuate 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.

Piu' e' alto un valore di Tratto piu' questo e' presente e permeante nelle scelte del personaggio.

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 ricomincerà a segnare una nuova decina.

Sarà il Narratore durante l'avventura a dirti quando segnare, o cancellare, dei punti parziali. In linea di massima si presume che un personaggio acquisti almeno un punto Tratto a livello.

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.

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

*Questi Tratti sono da scegliere solo se proprio non si riesce ad individuare nessun Tratto. Deve essere l'ultima ratio.

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 le conoscenze date dalla storia del personaggio.

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 dado 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 uno 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. Questo quattro non puo' essere tolto dal punteggio dato dalla caratteristiche.

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 le Competenze di Base, su queste distribuisce 4 punti, con un massimo di 2 punti per Competenza.

Ad ogni livello successivo distribuisce un numero di punti pari la metà del punteggio di Intelligenza +1 (Int/2)+1 con un minimo di 1 punto, tra le competenze già conosciute o 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(Destrezza): arrampicarsi, equilibrio, saltare, acrobazia

Arcano(Intelligenza): Conoscenza arcana, piani, occulta, incantesimi, creature magiche

Consapevolezza (Saggezza): percezione, percepire inganni, nascondersi nelle ombre

Cultura (Intelligenza): geografia, creature e piante naturali, erboristeria, storia, religione, tradizioni e storia locale, dungeon, ingegneria, falsificare, lingue

Criminalità (Destrezza): travestirsi, disattivare congegni, artista della fuga, mani di fata, muoversi silenziosamente

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

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

Lavoro (Saggezza): artigianato, professione (es.: allevatore, architetto, azzecagarbugli, barcaiolo, cacciatore, mercante, sarto, fabbro, apicoltore, conciatore..)

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

Sopravvivenza (Saggezza): seguire tracce, sopravvivenza, gestire animali, cavalcare, usare una corda, curare/pronto soccorso, creature naturali, creare cappi e nodi

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 $3d6 + \text{punteggio in Criminalità} + \text{Destrezza} + \text{eventuali bonus o malus}$.

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 Volontà
- Tiro Salvezza su Riflessi.

Competenza Magica (CM) (varie): indica la capacità e competenza nel lanciare un'incantesimo.

Competenza Armi (CA) (Forza o Destrezza): 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 Costituzione.

Il **Tiro Salvezza su Volontà** 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 Volontà si aggiunge il valore di Saggezza.

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 Destrezza.



E' possibile che vengano richiesti dei Tiri Salvezza con modificatori diversi, ovvero un Tiro Salvezza su Tempra con modificatore Forza oppure un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma... Sarà' il Narratore a dirvi quando si applica un modificatore diverso.

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 Volontà
4 livello: +1 Competenza Armi, +1 Competenza Magica, +1 Tiro Salvezza Riflessi

12 punti distribuiti così': +3 CA, +3 CM, +3 TS Riflessi, +2 TS Tempra, +1 TS Volontà

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

COMPETENZA ARMI

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**) + Forza + eventuali capacità e bonus magici contrapposto alla Difesa dell'avversario (Destrezza + 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**) + Destrezza + eventuali capacità e bonus magici contrapposto alla Difesa dell'avversario (Destrezza (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 ed abilità 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 punti in Competenza Armi.

Con almeno 3 punti in **CA** ed 1 in Forza si possono usare senza penalità **Armature Pesanti** e **Scudi Pesanti**.

Usare un'**Armatura senza l'adeguata competenza** impedisce di usare il valore di Destrezza 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.

COMPETENZA MAGICA

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

Un personaggio con alta **CM** sa manipolare più incantesimi e con risultati migliori. La difficoltà data dall'incantesimo a resistergli e' data proprio dalla tua prova di magia.

I Tiri Salvezza si eseguono confrontando la DC dell'incantesimo con il Tiro Salvezza richiesto.

Se ti chiedono un Tiro Salvezza su Riflessi per evitare un fulmine farai un Tiro Salvezza su Riflessi ($3d6 + \text{valore TS Riflessi} + \text{bonus Destrezza} \pm \text{varie ed eventuali}$) 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 guerriero, un agile spadaccino 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 ?

E' 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 7 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 Intelligenza 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

Per le Competenze di Base al primo livello distribuisce 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 distribuisce un numero di punti pari a metà del punteggio di Intelligenza+1 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 la scelta del Patrono.

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 quali Incantesimi conosci. Ricorda che per ogni punto in Competenza Magica puoi apprendere due incantesimi.

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 dà 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 DBS 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 sé 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 3 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. Questo "impossibile" è la vostra DC, la Difficoltà della prova.

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

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 indicazioni 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.

Tabella: Classe di Difficoltà

Classe di Difficoltà (DC)	Descrizione Difficoltà	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	Leggendaria
DC 40	Leggendaria	Oltre l'umano

Se devi fare una prova su una Caratteristica 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 situazioni non si applicano alla prova del Tiro per Colpire, troverete nel capitolo combattimento le regole specifiche.

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
- Intimidire: Faccia tosta Vs Tiro Salvezza su Volontà
- Rubare: Criminalità Vs Consapevolezza
- Slegarsi da delle corde: Criminalità Vs Sopravvivenza

?!

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

?!

Non fate che siano le prova a governare il vostro gioco. **Fate giocare i giocatori**, fateli recitare, fateli partecipare ed in base a quanto dicono stabilite se la prova e' passata o meno. Se vi dicono "convinco la guardia a farci passare" fate fare una prova di Intimidire, se invece intavolano un dialogo convincente potete considerare che la prova sia stata fatta con esito positivo (o negativo se non sono riusciti ad argomentare!)

VANTAGGI E SVANTAGGI

Audentes fortuna iuvat ("La fortuna aiuta gli audaci", Virgilio)

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

Tabella: Bonus e Malus, Vantaggi e Svantaggi:

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 penalità).

Se i malus accumulati portano i dadi della prova sotto zero si conta solo il valore della Competenza e Caratteristica.

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

Cercate di rimanere sempre tra questi valori di vantaggio e svantaggio, altrimenti potete dire che la prova è direttamente riuscita o fallita.

Il giocatore può comunque richiedere di effettuare la prova anche se il risultato è certo.

FATTORE TEMPO

Se un personaggio non è in difficoltà o pressione nell'effettuare la prova può prendere il 10 (+ competenze + abilità.), 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 chiedi al Narratore, sarà lui che ti permetterà 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 e 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 Difficoltà dimezzata (esempio se il personaggio impegnato deve fare una prova a difficoltà 25 l'aiutante la fa a difficoltà 12), 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).

GOLDEN RULES

- **Esplosione del 6:** anche nelle prove di 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:** porta male anche nelle prove di 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)
- **Tentare la sorte:** posso togliere 4 punti al punteggio di competenza (e non dalla Caratteristica) per aggiungere un dado al tiro.

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, se è fallita di oltre 4 la prova non è comunque riuscita.

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 riuscito a liberarsi a costo di essersi slogato il polso!



Con questa Opzione 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 (Destrezza):

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 è necessario una prova di Criminalità.

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

Sopravvivenza (Saggezza):

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, 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 (Carisma):

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 di Faccia Tosta contro un Tiro Salvezza su Volontà dell'avversario.

Acrobatica (Destrezza):

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(Saggezza):

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 in maniera furtiva sono effettuate una prova di Consapevolezza.

Cultura (Intelligenza):

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 leggere una mappa, ogni ora passata su un libro è Cultura..

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 Cultura (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 (Intelligenza):

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

Sapere la geografia astrale dei piani, sapere usare un oggetto magico intuendone le funzioni, riconoscere creature magiche (la DC è il grado di Sfida 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 (Saggezza):

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.

La prova di Lavoro può essere usata qualora non si abbiano competenze specifiche ma il Lavoro scelto ricada nell'ambito della prova stessa.

Ad esempio annodare una persona può essere una prova di Lavoro per un Marinaio. Disarmare una trappola per orsi può essere una prova di Lavoro per un Cacciatore.

Intrattenere (Carisma):

un personaggio che voglia cantare, suonare, recitare, travestirsi per sembrare qualcun'altro 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 (Carisma o Cultura).

Resistenza (Costituzione):

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 lungo salto 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 sempre 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. Costo 3 Azioni
- 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. Costo 3 Azioni
- 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 ((CA+Costituzione)*2 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 Intelligenza -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. Alcune lingue non possono essere parlate se non da creature appartenenti a quella razza, ad esempio le lingue degli Elementali.

Un appartenente ad una razza può benissimo avere come prima lingua non quella della propria razza se il background lo giustifica (es un Nano cresciuto presso una tribù di Goblin).

Tabella delle Lingue

Razza	Lingua Parlata	Scritta	Razza	Lingua Parlata	Scritta
Nanica	Nanico	Nanico	Umani	Comune	Comune
Elfica	Elfico	Elfico	Gnoll	Gnoll	Goblinioide
Orco, Goblin	Goblinioide	Goblinioide	Giganti	Gigante	Gigante
Abitanti marini senzienti	Acquan	Elfico	Uccelli senzienti	Auran	Elfico
Abitanti dei boschi*		Silvano	Druidica*	Druidico	-
Draghi	Draconico	Draconico	Celestiale	Celestiale	Celestiale
Infernale	Infernale	Infernale	Abissale	Abissale	Abissale
Elementali del Fuoco	Ignam	-	Elementali della Terra	Terran	-
Elementali dell'Acqua	Acquan	-	Elementali dell'Aria	Auran	-
Speciali*	dei Segni	-	Speciali*	delle Profondità	Nanico



I Linguaggi Speciali* possono essere presi solo dietro autorizzazione del Narratore a seguito di background o Abilità del personaggio.

La **Telepatia** non è propriamente una lingua ma un mezzo per parlare con qualsiasi creatura senziente (Intelligenza maggiore di -3). Non c'è il vincolo del linguaggio, la telepatia funge anche da traduttore universale.

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 avere un modo per volare. La prova di Volare si fa su Destrezza.

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)

Occhio per occhio... e il mondo diventa cieco (Mahatma Gandhi, NdA i suoi Trattati aborriscono la violenza!)

Il combattimento è tra le fasi principali di un'avventura ed è quando i prodi o timorosi 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 Destrezza o Intelligenza ed Abilità inerenti che potete avere.

Il giocatore sceglie la caratteristica che preferisce. Se viene scelta Destrezza saranno i riflessi a determinare la reazione del personaggio, mentre Intelligenza 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, dichiarando le Azioni ed eseguendole.

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)

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

Il Narratore chiederà al più veloce di dichiarare le sue Azioni ed agire, proseguirà poi a chiedere e fare agire gli altri giocatori e nemici.

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

VARIANTE INIZIATIVA - OPZIONALE*

Vi propongo una variante del sistema di calcolo dell'iniziativa.

La prova di Iniziativa si calcola sempre come $3d6 + \text{Destrezza o Intelligenza}$, ma si applicano poi degli ulteriori modificatori che si computano round per round in base alle Azioni che si fanno a fare.

- Se si usa un'arma di taglia Piccola si somma all'Iniziativa tirata il valore di Destrezza.

- Se si usa un arma di taglia Media si tiene il valore dell'Iniziativa tirata.
- Se si usa un arma di taglia Grande si sottrae all'Iniziativa tirata il valore di Destrezza.
Se l'incantesimo che si va a lanciare ha solo componenti Verbali (V) si somma al tiro di Iniziativa il valore di Intelligenza.
- Se l'incantesimo che si va a lanciare ha componenti Verbali e Somatici (VS) si tiene il valore dell'Iniziativa tirata.
- Se l'incantesimo che si va a lanciare ha componenti Verbali, Somatici, Materiali (VSM) si sottrae al tiro di Iniziativa il valore di Intelligenza.
- Se si usa una Azione di movimento prima di attaccare (o lanciare un incantesimo) l'iniziativa diminuisce di 2.
- Se si usa una Azione Immediata o Reazione prima di attaccare (o lanciare un Incantesimo) l'iniziativa diminuisce di 1.
- Se si cambia arma l'iniziativa diminuisce di 4 ma non si usano Azioni.
- Il nemico usa l'iniziativa standard (3d6+ modificatore indicato).

Questo sistema genera un approccio estremamente tattico alla risoluzione dell'iniziativa.

Il giocatore è invogliato a cambiare metodi di attacco, armi o incantesimi in base all'avversario che ha di fronte, se questo è veloce, lento.. se bisogna colpire per primo o basta colpire anche dopo, se l'azione della compagna è stata risolutiva o meno.

Inizialmente questo sistema rallenta il gioco ma appena i giocatori prendono consapevolezza delle loro opzioni l'iniziativa e la collaborazione tra i personaggi diventano elementi fondamentali e portanti non rallentando il flusso delle azioni.

AZIONI NEL ROUND

Un personaggio può eseguire 3 Azioni per round, 1 Azione Immediata, 1 Azione di Reazione.

Queste Azioni 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 relativi.

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 può, 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.

È possibile ritardare la propria Azione per aspettare una determinata situazione. Il personaggio che ritarda tutte le proprie Azioni agisce per primo tra i soggetti che agiscono in quel valore o successivo di iniziativa.

Se il personaggio non ha eseguito alcuna Azione nel round, come detto prima, agirà per primo in quel segmento di iniziativa, se invece ha già compiuto Azioni allora potrà agire solo tramite una Reazione, se a disposizione. In questo caso la sua Reazione arriverà dopo l'Azione scatenante.

Tabella Azioni per Round

Cosa si fa	Costo Azioni
Eseguire un unico attacco con armi in mischia	1
Eseguire due con armi in mischia	2
Eseguire piu' di due attacchi con armi in mischia	3
Scoccare una freccia/dardo	1
Scoccare due frecce/dardo	2
Scoccare piu' di due frecce/dardo	3
Lanciare un'Incantesimo	2
Eseguire una Azione di Movimento*	1
Scatto	1
Alzarsi da prono	2
Aiutare qualcuno	2
Scambiare un discorso con qualcuno	2
Scambiare poche battute con qualcuno	0
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	2
Eseguire una prova su una competenza	2
Nascondersi	2
Mantenere la concentrazione su un Incantesimo	1
Salire o scendere dalla cavalcatura	1
Azione Immediata	*
Azione Reazione	*
Bere una pozione tenuta in mano	1 Azione Immediata
Fare cadere l'arma o lo scudo	1 Azione Reazione
Gettarsi a terra prono	1 Azione Reazione
Riconoscere un Incantesimo	1 Azione Reazione

Azione di Movimento*: un Azione di Movimento e' una Azione dedicata a spostarsi. Ci si puo' spostare fino a tutto il proprio movimento (9 metri per umani, 6 metri per nani..).

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/incantesimi, 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 o situazioni particolare. 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. Una Azione Immediata e' solitamente concessa da particolari Abilita', 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.

Nella **Tabella Cosa si fa** sono elencate alcune Azioni Immediate o di Reazione che possono eseguirsi senza altri prerequisiti.

?!

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 (gettata).

IL TEMPO (ROUND, MINUTI E TURNI)

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

Un **round** dura 10 secondi circa, è un lasso di tempo adeguato per agire, correre, parlare.. combattere. Un Minuto sono quindi 6 round, ed un Turno dura 10 Minuti (o 60 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 scritto nella razza del personaggio e' l'indicazione di 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 (scatto).

Se esegue una Azione di **Scatto** si raddoppiano i metri percorsi (2x9 metri per un umano) per Azione (di Movimento). Per un nano (Movimento 6m) significa fare 12 metri in una Azione.

Il personaggio che fa una Azione di Scatto corre ed ha un malus di 1d6 nel Tiro per Colpire e la Difesa diminuisce di 4 per tutto il round in cui ha usato l'Azione Scatto e si considera distratto per il lancio di incantesimi (+5 alla Difficoltà di lancio).

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 sul territorio, mappa, 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.

ESEMPI DI DISTANZA IN COMBATTIMENTO

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 artigiani 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 (ogni quadretto conta per due).

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 Cura (Incantesimo, Pozione..) lo porterà cosciente ed ai punti ferita curati. Una prova di pronto soccorso, 3 Azioni, (Sopravvivenza) a DC 15 lo porterà ad 1 punto ferita. Dopo un ora se non è successo qualcosa a mutare la situazione il personaggio può fare un TS su Tempra a DC 15, se riesce torna a 1 PF, se fallisce va a -1 e diventa morente.

Un personaggio morente ha Punti Ferita negativi (-1 o meno) ed è privo di sensi e prossimo alla morte. Continuerà a perdere un punto ferita a round finché il valore non raggiungerà il triplo della Costituzione+10 ed il personaggio morirà, se non viene curato.

Se un attacco porta il personaggio direttamente a $-10 - \text{COS} \times 3$, il personaggio muore.

Un incantesimo di Cura, di qualsiasi Difficoltà lo porterà a 1 Punto Ferita successive cure funzioneranno normalmente.

Una prova di Sopravvivenza (pronto soccorso, 3 Azioni) a difficoltà 11 più il valore dei punti ferita negativi porterà il personaggio a 0 punti ferita, ovvero svenuto.

TUPS STA MORENDO

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

Una successiva prova di pronto soccorso a DC 15 potrà portarlo a 1 PF, una cura magica lo curerà dell'ammontare dichiarato.

Quando un personaggio torna a punti ferita positivi dopo che era andato negativo il suo numero di incantesimi lanciabile nel giorno diminuisce di uno.

Quando un personaggio arriva a punti ferita negativi pari $10 + \text{triplo del suo punteggio di Costituzione}$ è **morto** ($-10 - (\text{COS} \times 3)$).

Se il danno non letale di un personaggio arriva a punti ferita negativi pari $20 + \text{quattro Costituzione}$ il personaggio è morto.

Es. Se ha Costituzione 2 morirà a $-10 - 6 = -17$ PF, se ha Costituzione 0 morirà a -10 PF, se ha Costituzione -2 morirà a $-10 + 6 = -4$ PF. In caso di valori di Costituzione pari od inferiore a -3 il personaggio muore a -3 punti ferita.

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

RECUPERO DA 0 PF* - OPZIONALE

Nel caso vogliate un sistema meno letale potete applicare questa regola opzionale.

Ogni round successivo ad essere andato a 0 punti ferita o meno, quindi svenuto o morente, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra a difficoltà 15, se riesce riprende coscienza e va ad 1 punto ferita.

Se fallisce la prova può effettuare un'altra a DC +1 rispetto alla precedente il round successivo. Quanto la difficoltà raggiunge 18 (ovvero 3 prove fallite di seguito) il personaggio ricomincia a morire,

va a -1 punti rispetto al valore iniziale e diventa morente.

Appena la prova riesce (entro i 3 fallimenti) il personaggio torna ad 1 punto ferita.

RECUPERO PUNTI CARATTERISTICA

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

RECUPERO PUNTI FERITA NORMALE

Riposare 8 ore fa recuperare il punteggio di COS+CA al giorno in PF, minimo 1.

RECUPERO PUNTI FERITA NON LETALI

Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 PF, il proprio valore di Costituzione in PF non letali (danni da stordimento) persi.

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 alla Difesa dell'avversario.
Se l'attaccante usa:

- **Armi da Mischia o Contatto:** l'attaccante deve effettuare un **Tiro per colpire (TC)** = $3d6 + \text{Competenza Armi} + \text{Forza}$ ed eventuali bonus di Abilità o magici dell'arma o fattori circostanziali (ambiente, maledizioni..)
- **Armi da Distanza o Versatili:** l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = $3d6 + \text{Competenza Armi} + \text{Destrezza}$ + ed eventuali bonus di Abilità o magici dell'arma o fattori circostanziali (ambiente, maledizioni..). Vale per archi, balestre, pugnali, scimitarre...
- **Incantesimo:** l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = $3d6 + \text{Destrezza} + \text{CM} + \text{Forza}$ (per incantesimi in mischia) oppure + Destrezza (per incantesimi da lontano) eventuali Abilità e modificatori circostanziali.

Chi si difende ha una **Difesa** pari a: $10 + \text{Destrezza} + \text{Scudo} + \text{Armatura} + \text{eventuali bonus magici ed Abilità e bonus circostanziali}$. 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 (vedi Capitolo sul combattimento).

Ogni qual volta si parla di bonus alla Difesa 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 ($3d6 + \text{Competenza con Armi} + \text{Forza o Destrezza} + \text{eventuali bonus/malus}$) si raffronta la Difesa ovvero un valore pari a $10 + \text{Destrezza} + \text{Scudo} + \text{Armatura} + \text{eventuali bonus/malus}$.

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 Forza/Destreza ed altri fattori quali bonus magici e di abilità (se in mischia).

Se il TC (Tiro per Colpire) è più basso della Difesa allora l'avversario avrà parato, schivato, evitato.. La scelta la si lascia al giocatore (o Narratore), evitato l'attacco non subiscono ferite.

Altre situazioni 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 è **sufficiente toccare l'avversario** la Difesa sarà $10 + \text{Destrezza} + \text{bonus magici}$, senza bonus Scudo e Armatura. Questa è il valore della Difesa a tocco.

Se l'**avversario è sorpreso** ovvero non si aspetta l'attacco la Difesa sarà $10 + \text{bonus magici} + \text{Armatura}$, senza bonus di Scudo e Destrezza. Questo è il valore della Difesa di sorpresa.

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 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 continuare a tirare finché continui a fare 6 con il dado.

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

Puoi **togliere 4** o multipli al tuo attacco per tirare un d6 in più. La scelta è da fare nelle situazioni più disperate dove solo la fortuna può risolvere il duello. Il valore lo togli dal valore di CA e non di Forza o Destrezza o punteggi dati da Abilità.

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 usa i modificatori per le prove a valore fisso.

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 o Forza, solo arma) per ogni due volte che hai tirato 6 nel tiro per colpire.

ESEMPIO TIRO CRITICO

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 + Forza + bonus/abilità + 2*Arma).

ESPLOSIONE DEL DANNO

Ogni qual volta dal tiro del dado dell'arma 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.

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.

I tiri di dado aggiunti grazie al critico (ottenuto lanciando almeno due 6) non ha il vantaggio dell'esplosione del danno. Se il dado dell'arma in più tirato grazie al Tiro Critico fa il massimo non ritiri ed aggiungi il 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 dado del danno dell'arma, senza altri bonus) per ogni multiplo di 5 in cui il Tiro per Colpire e' superiore alla Difesa.

TIRO CRITICO VARIANTE

Es. TC 21, la Difesa dell'avversario e' 13. Lo colpisco con un margine di 8, ovvero aggiungo 1 danno di arma in piu'. Se il TC fosse stato 26 si sarebbero aggiunti 2 danni Critici ovvero due danni d'arma.

In questa variante non si ha Tiro Critico (ottenere piu' 6 nel TC) ne l'Esplosione del danno (danno massimo sul dado dell'arma), rimangono valide le Golden Rules.

ATTACCHI MULTIPLI IN MISCHIA

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

Con due Azioni il personaggio puo' effettuare fino a due tiri per colpire consecutivi (Azione di Multiattacco).

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 Forza 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 Forza/Destrezza e bonus dati da Abilita' (comprese i bonus dati dalle Liste d'Armi) e nessun bonus magico dell'arma si conta 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 piu'.

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'Abilita' Proseguire e il successivo avversario e' gia' in mischia con te.

Diversamente puo' dichiarare di effettuare il primo attacco su una creatura ed il secondo su altro. Questo secondo attacco puo' essere inframmezzato da una Azione di Movimento.

Se invece il personaggio vuole effettuare piu' di due attacchi in mischia deve usare 3 Azioni e potra' attaccare solo chi e' in mischia con lui.

ARMI DA TIRO - ARCHI - BALESTRE (ARCO / BALESTRE / PUGNALI..)

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

Solo particolari Abilita' permettono di effettuare ulteriori attacchi, se si ha la possibilita' e si vuole scoccare/lanciare 3 frecce e' necessario usare 3 Azioni.

Il bonus al danno dato da Forza 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.

Non si applica bonus al danno dato da Destrezza, la Destrezza modifica solo il Tiro per Colpire.

I proiettili lanciati da Archi, Fionde, Balestre magiche si considerano non magiche.

ATTACCHI CON ARMI A SPARGIMENTO

(olio incendiato/acqua benedetta..)

In caso l'attacco manchi (di almeno 5) 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 Destrezza o Scudo in Difesa.

Per quel round e per gli attacchi di quel round ti difenderai solo con la Armatura (senza scudo), non potrai reagire, non userai Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse; 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.

Se il personaggio è sull'attenti e si aspetta un agguato fategli fare una prova di Consapevolezza contrapposta alla Criminalità dell'avversario, se la prova è superiore allora il personaggio non 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. Ogni personaggio e nemico fa il proprio tiro.

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 (a cavallo), 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, intrappolato, sei in ginocchio o seduto, sei prono, sei ristretto in uno spazio, sei stordito, lanci un incantesimo....

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 Vuoto" un pugno o calcio fara' 1d2 + Forza di danno non letale. Solo con la lista d'armi "Pugni nudo" si diventa artisti marziali e le "armi" diventano Versatili (si puo' applicare come danno il valore di Forza o Destrezza) ed il danno diventa letale.

ATTACCO DI OPPORTUNITÀ

se un soggetto usando una Azione di movimento esce o attraversa la 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.

ALZARSI DA PRONO

Costa due Azioni , prendi un -4 alla Difesa ed un -4 Iniziativa. Il personaggio puo' eseguire una prova di Acrobatica, se e' pari o superiore a 15 ed entro 20 ti permette di dimezzare questi malus e costa una sola Azione alzarsi, se fai 20 o piu' annulli i malus e costa 1 Azione alzarsi.

CARICA

l'avversario deve essere ad una distanza entro 2 Azione di movimento (18 o 12 metri solitamente). 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/attacchi 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, in questo caso l'attacco è regolato dai tiri di iniziativa. Preparare un'arma per la controcarica è una Reazione che costa una Azione.

Se anche l'avversario ha 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, entrambi i dadi di danno dell'arma possono esplodere, 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, il compagno 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 (svenuto o intrappolato). 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 null'altro). Se il difensore sopravvive al danno, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra DC pari ai danni subiti o muore.

La creatura è immune ai colpi critici, non subisce i danni critici, né deve superare un Tiro Salvezza su Tempra per evitare di essere uccisa 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.

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.

SENZA COMPETENZA

(Arma)

Usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al Tiro per Colpire (quindi il TC diventa 1d6+Forza/Destreza+Abilità..). Non puoi usare la capacità Versatile di un arma se non la sai usare.

ARMI LEGGERE

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

ARMI VERSATILI

Il giocatore può liberamente usare la Destrezza invece della Forza sui tiri per colpire e danno con le 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 Tiro per Colpire (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 Tiro per Colpire. 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.

ARMA TROPPO GRANDE

Attaccare con un'Arma **troppo grande** rispetto alla propria taglia e' problematico.

- Una creatura Piccola puo' usare armi piccole ad una mano e armi medie a due mani
- Una creatura Media puo' usare armi piccole ad una mano, armi medie ad una o due mani e armi grandi a due mani.
- Una creatura Grande puo' usare armi medie con una mano, armi grandi con una mano o due, armi enormi a due mani.

Se l'arma non e' tra quelle "usabili", esempio un Alabarda (arma grande) per una creatura di taglia piccola la penalità al tiro per colpire e' -1d6.

Nella tabella delle armi la taglia e' segnata come P (piccola), M (media), G (grande), E (enorme).

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 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 a 2 metri. Concede un bonus all'iniziativa pari a +4. Questo bonus rimane valido finché l'avversario non entra in distanza di mischia.

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).

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO CON ARMA LUNGA

Es. Tups armato di spada lunga affronta uno brigante armato di lancia lunga. Tups ha iniziativa 15, il brigante 12 ma ha un arma lunga e quindi la sua iniziativa è 16.

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 10 Tups avrebbe attaccato per primo, praticamente il brigante non sarebbe riuscito a sfruttare il vantaggio dato dell'arma lunga (15 contro 14 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 velocità). Tups avanzando normalmente non avrebbe raggiunto il brigante solo facendo una doppia Azione di Movimento riesce ad andare in mischia

Tups potrebbe fare uno Scatto, usando quindi solo un'Azione (9mx3=27 metri) e poi attaccare ma avrebbe un -1d6 al Tiro per Colpire e -4 Difesa.

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

E' possibile usare un'arma lunga a distanza di 1 metro (mischia) con un -1d6 al Tiro per Colpire, ad eccezione del Bastone.

MAGIA IN COMBATTIMENTO

L'incantatore che lancia una magia mentre è in combattimento prende un -4 alla Difesa. Se viene colpito prima di formulare l'magia la prova di competenza magica deve superare la Difficoltà dell'incantesimo + il danno subito.

Anche se non e' colpito si considera "distratto" (sotto attacco, mentre corre...)e quindi la prova deve superare la Difficoltà dell'incantesimo +5.

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

E' 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, tirato l'iniziativa, nel round 4 con un bonus di +3 al colpire.

COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

Il combattimento con due armi è possibile solo se l'arma secondaria è leggera o si usa un arma doppia.

Non serve usare Azioni per attaccare con l'arma secondaria, sull'arma secondaria non applichi il danno dato dalla Forza o Destrezza.

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 Destrezza alla Difesa ed il Tiro per Colpire ha un -4.

USARE UN'ARMA DA LANCIO MIRANDO AD UN AVVERSAIO IMPEGNATO IN COMBATTIMENTO

Non è facile prendere la mira corretta e non prendere il proprio compagno. 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 Forza.

DIFESA TOTALE

Costa 2 Azioni. Non puoi eseguire nessun attacco o lancio di incantesimo, 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. Un'avversario ti può colpire se ha una iniziativa migliore della tua o ti insegue (ed è veloce quanto te).

DISINGAGGIARE

Costa 2 Azioni e ti sposti fino a 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 di piu' di 3 metri, a causa della grande portata dell'avversario, e' necessario usare anche un'Azione di Movimento.

METTERSI SULLA DIFENSIVA

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

RETE E BOLAS

Una creatura Grande o inferiore colpita da una rete resta intralciata finché non si libera.

Una rete non ha effetto sulle creature prive di forma, o le creature Enormi o superiori.

Una rete può catturare fino a 3 creature piccole o 2 creature medie (o 1 media e 2 piccole) o 1 creatura grande che siano in prossimità l'una dell'altra.

Il tuo Tiro per Colpire si confronta con ogni Difesa della creatura intercettata, se si colpisce la creatura e' sotto alla rete, altrimenti e' riuscita ad evitare l'intralcio.

Una creatura può impiegare due Azioni per tentare una prova di Forza con CD 12 per liberarsi o liberare un'altra creatura entro la sua portata con successo.

Anche infliggere 5 danni taglienti alla rete (Difesa 11) libera la creatura senza danneggiarla, terminando l'effetto e distruggendo la rete.

Quando attacchi con una Rete puoi compiere un solo attacco, non importa quale sia il numero di attacchi che puoi normalmente effettuare.

Per le Bolas valgono le stesse considerazioni che la Rete, la differenza principale e' che le Bolas hanno una gittata maggiore e possono colpire un solo bersaglio.

CAVALCATURE

Anche una cavalcatura ha le sue 3 Azioni e di norma sono usate per spostarsi o per reagire e ubbidire ai tuoi comandi.

Una cavalcatura agisce nel tuo round e sei tu a decidere quando esegue le sue Azioni rispetto alle tue. Non tira l'iniziativa, usa la tua.

Per spostare una cavalcatura dove vuoi del suo movimento devi usare una tua Azione, come per farlo agire.

Gli attacchi verso un personaggio a cavallo (o cavalcatura in genere) se non dichiarati diversamente mirano al cavaliere e non al cavallo.

SITUAZIONI E REGOLE

- Ogni qual volta la cavalcatura e' colpita il cavaliere deve effettuare una prova di Sopravvivenza a DC 13 o essere disarcionato dalla cavalcatura.
- Combattere da posizione sopraelevata concede un +1d6 al Tiro per Colpire se l'avversario e' a piedi (o non e' alla tua altezza...).
- Salire o Scendere dalla cavalcatura costa 1 Azione
- Se una magia o situazione sposta la cavalcatura contro la tua volontà devi effettuare un TS su Riflessi a DC 13 o venire disarcionato

ESSERE DISARCIONATO

Se vieni disarcionato una prova di acrobatica a DC 15, serve una Azione di Reazione, eviterà di cadere prono. Se la prova fallisce di 5 o più di fa 1d6 di danno per la caduta.

CONTROLLARE UNA CAVALCATURA

Mentre sei in sella, hai due scelte:

- puoi dare ordini alla tua cavalcatura
- permettergli di agire da sola.

Cavalcature particolarmente intelligenti tendono a privilegiare l'autonomia di azione piuttosto che essere comandati.

Puoi controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata ad accettare un cavaliere. Si presume che cavalli addestrati, muli e simili creature abbiano ricevuto tale addestramento.

L'iniziativa di una cavalcatura controllata cambia per corrispondere a quella di chi la cavalca. Si muove secondo le tue indicazioni e ha solo tre opzioni di azione: Muoversi, Attaccare, Disingaggiare. Ogni bonus e malus riportato da queste 3 Azioni vale solo per la cavalcatura.

Fare eseguire un particolare ordine ad una cavalcatura costa 1 Azione al cavaliere.

Se la cavalcatura è intelligente avere un cavaliere non restringe le azioni che la cavalcatura può effettuare, e questa si muove e agisce come desidera. Potrebbe fuggire dal combattimento, lanciarsi all'attacco e divorare un nemico ferito gravemente, o agire in qualche altro modo contro la tua volontà. In entrambi i casi, se la cavalcatura provoca un attacco di opportunità mentre le sei in sella, l'attaccante può mirare a te o alla cavalcatura.

AZIONI OPZIONALI IN COMBATTIMENTO

DISARMARE*

Fai una prova contrapposta Competenza Armi + Destrezza (chi disarmo) contro Competenza Armi + Forza (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 Destrezza alla Difesa fino alla fine del round successivo.

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

SPINGERE UN AVVERSARIO*

È una prova contrapposta di Forza (TS Tempra contrapposto).

Se vinci spingi l'avversario fino a 0.5 metri nella direzione che vuoi per successo nella prova (fino al massimo del tuo movimento), altrimenti l'avversario ti spinge nella direzione che vuole fino a 0.5 metri per successo ottenuto (es. se vinci la prova di 7 sposti l'avversario fino a 3.5 metri). Costa due azioni.

AFFERRARE UN AVVERSARIO*

È una prova contrapposta di Forza (TS Tempra contrapposto ma con bonus di Forza e non Costituzione). 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 Destrezza alla Difesa.

Finché l'avversario è afferrato il terreno si considera difficile.

Puoi attaccare l'avversario afferrato con un arma corta.

L'avversario afferrato può usare 1 azione per cercare di liberarsi. È sempre un TS su Tempra su Forza contrapposto.

FARE CADERE UN AVVERSAIO*

E' una prova contrapposta di Forza o Destrezza, ogni contendente sceglie quella che preferisce.

Ognuno fa un Tiro Salvezza su Tempra (con modificatore Forza) o Riflessi (con modificatore Destrezza) 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/zampa 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 può essere nascosto se non addirittura invisibile. Potrebbe essere nascosto dietro un muretto o dei barili, se non dietro un grosso e gigantesco famiglia. E se fosse alle nostre spalle e neanche l'abbiamo visto ?

LA COPERTURA

Se l'obiettivo è noto che ci sia ma è occultato in qualche maniera allora si dice che ha "copertura".

- Se l'obiettivo ha più della metà (ma non totale) della superficie "visibile" allora la copertura si definisce **leggera**, ovvero ha +2 alla Difesa.
- Se l'obiettivo ha meno della metà (ma non completamente) della superficie "visibile" 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 Incantesimi che abbiano un effetto ad area (es. Fuoco Palle che esplodono intorno..).

Se un avversario è invisibile o non si sa dove è allora si seguono le regole della Invisibilità.

INVISIBILITÀ

Anche se si è invisibili non è 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 impercettibile o immune ai Tiri Critici o Esplosioni del Danno.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza, 2 Azioni, a difficoltà 20 (oppure 10 + prova di Consapevolezza, dell'avversario se questo si nasconde attivamente) per individuare la creatura purché questa sia entro un raggio di 3 metri dal personaggio.

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

È praticamente impossibile (DC 30) individuare la posizione esatta (il quadretto della mappa) 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 individuata (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

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 magia di luce).

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

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 già nota o prenderne una nuova.

Nella scheda segnatevi a quale Lista d'Armi assegnate il punto di Competenza Armi.

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.

I punti assegnati in una Lista d'Arma non si sommano al TC, bisogna verificare il punteggio nella lista d'arma con gli eventuali bonus che la stessa lista elenca.

ARMI LEGGERE

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

Puoi usare Destrezza al posto di Forza con queste armi per il Tiro per Colpire ed il Danno.

- 4 punti: Aumenti di un grado il dado di danno dell'arma (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6..)
- 8 punti: +2 Tiro per Colpire
- 12 punti: la tua arma acquista EDX anche con 6 di danno massimo
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ASCE

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

- 4 punti: La furia dei tuoi attacchi è tale che guadagni un +2 al danno
- 8 punti: Le ferite che provochi sono così profonde che causi sanguinamento. Il primo attacco del round se andato a segno causa 1d4 di danno extra da sanguinamento. Il danno non si applica il round successivo.
- 12 punti: Le asce nelle tue mani abbattano nemici così come troncano degli arbusti. Puoi sacrificare 5 al Tiro per Colpire ma aumentare il danno di 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.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ROMPI CRANIO

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

- 4 punti: Sei diventato così abile che puoi controllare la forza dei tuoi colpi, puoi fare danno non letale senza malus al colpire (altrimenti -1d6).
Puoi scegliere di ridurre di 4 il Tiro per Colpire per aumentare il danno di 4 (non cumulabile).

- 8 punti: I tuoi colpi frastornano il nemico. Se fai un critico con il Tiro per Colpire l'avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra (DC 10+CA) se fallisce subirà -2 Iniziativa ed -2 Difesa fino alla fine del prossimo round.
- 12 punti: Aumenti di un grado il dado di danno dell'arma (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10)
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ARCHI

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

- 4 punti: Aggiungi il valore di Forza al danno, anche se l'arco non è composito.
- 8 punti: 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.
- 12 punti: Scagli una freccia in più con un malus di -5 al TC (TC, TC-5. TC-5)
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

L'aggiungere il bonus di Destrezza al danno non si somma se si applica un danno da Forza (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

- 4 punti: Guadagni l'abilità Ricarica rapida.
- 8 punti: 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.
- 12 punti: La tua mira e freddezza sono leggendari. Puoi decidere di prendere la mira (2 Azioni) su un nemico per un round, se il round immediatamente successivo lo colpisci il tuo quadrello farà il tre volte il danno dell'arma. Si applica solo al primo colpo del round.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ARMI DOPPIE

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

- 4 punti: La tua competenza nell'uso di queste armi ti rende estremamente versatile dandoti la possibilità a inizio del tuo round di scegliere se essere difensivo o offensivo aumentando di 2 il Tiro per Colpire o la Difesa. Non costa Azioni.
- 8 punti: La tua tecnica è imprevedibile per l'avversario puoi scegliere se avere un +1d6 di danno con tutti i tuoi attacchi o +4 alla Difesa.
- 12 punti: La tua maestria è tale che l'avversario vede 3 armi. Per ogni attacco con la mano primaria puoi eseguire due attacchi extra senza bonus di danno alcuno. Non cumulabile con Abilità Combattimento a due Armi.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ARMI DA CARCERIERE

Flagello, Flagello Pesante, Flagello Doppio, Frusta

- 4 punti: Nati come attrezzi da contadino e strumenti di lavoro nelle tue mani dispensano morte e sofferenza, guadagni +2 danno
- 8 punti: La tua capacità di infliggere dolore con le tue armi è terrificante. Dopo una tua azione di attacco se hai fatto almeno un critico, tutti i nemici che ti possono vedere devono superare un Tiro Salvezza Volontà DC pari a 10+CA se falliscono subiscono -2 ai tiri per colpire fino alla fine del prossimo round.
- 12 punti: Aumenti di un grado il dado di danno (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6...)
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

PALLE ROTANTI

Flagello, Flagello Pesante, Catena chiodata, Frusta

- 4 punti: Ignori il bonus di protezione dato dallo scudo.
- 8 punti: L'impatto dei tuoi colpi è tale da stordire i nemici. Se effettui almeno un critico nel Tiro per Colpire l'avversario deve fare un Tiro Salvezza su Tempria (DC 10+CA), in caso di fallimento subisce -1 Destrezza per 1 minuto. Una creatura non può essere influenzata da questo effetto più di due volte
- 12 punti: la precisione ed abilità nel roteare la tua arma è tale da confondere la difesa del nemico, ignori la protezione data dallo scudo.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ARMI AGGRAZiate

Stocco, Scimitarra, Falcione

puoi decidere di usare l'Destrezza per determinare il bonus al colpire ed al danno.

- 4 punti: Puoi eseguire un critico, anche su creature normalmente immuni ai critici
- 8 punti: Per ogni -1 al danno che prendi la tua iniziativa aumenta di 2, fino ad un massimo di +6. E' una Azione Immediata che costa 0 Azioni.
- 12 punti: Il tuo stile assomiglia molto ad una danza. Aggiungi anche il valore del Carisma al danno per ogni colpo andato a segno.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ARMI DELLA MORTE

Picca Leggera, Picca Pesante, Falce, Falcetto

- 4 punti: Puoi eseguire un Colpo di Grazie con il costo di 1 Azione
- 8 punti: Aumenti di un grado il dado di danno (d4 - d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6...)
- 12 punti: Aumenti di un grado il dado di danno (d6 - d8 - d10 - 2d6 - 2d8 - 2d10 - 3d6...)
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ARMI DA STORDIMENTO

Pugno Vuoto, Manganello, Guanto chiodato

+

- 4 punti: 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.
- 8 punti: Raddoppi il tuo bonus di danno dato dalla Forza.
- 12 punti: La tua arma da stordimento fa 1d6 di danno non letale in piu'.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

LANCE

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

- 4 punti: Puoi usarla anche contro avversari a distanza di mischia senza malus.
- 8 punti: Usata contro una carica fai il quadruplo del danno.
- 12 punti: 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 4 al danno (massimo 10 CA/40 danno) poi esegui un attacco solo col arma. Questo colpo ti porta in mischia con l'avversario e ti lascia scoperto per quel round, hai un -4 alla Difesa.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ARMI LETALI

Pugnale, Machete

- 4 punti: Contro avversari sorpresi aggiungi al danno il tuo CA
- 8 punti: La tua arma fa più danno. Guadagni una categoria di danno (d4 - d6 - d8..). Se questo porta l'arma ad avere il d8 come dado di danno acquisisce anche EDX pari a 8.
- 12 punti: 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.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

ASTE

Giavellotto, Lancia da fante, Tridente, Alabarda

- 4 punti: Se fai almeno un critico con il Tiro per Colpire puoi lasciare l'arma nel corpo dell'avversario, penalizzandolo con un -1 Destrezza. L'arma quando rimossa fa il suo dado di danno (senza Forza o bonus magici).
- 8 punti: Raddoppi la gittata.
- 12 punti: Puoi usare l'arma lunga in mischia entro un metro senza penalità.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

SPADE

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

- 4 punti: La tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +1 a danno e Tiro per Colpire.
- 8 punti: La tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +1 a Difesa e Tiro per Colpire.
- 12 punti: Hai raggiunto l'apice della maestria con la spada i tuoi colpi sono precisi e difficili da prevedere ottieni +1 a danno, Tiro per Colpire e Difesa.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

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/T), uno scudo medio fa 1d6 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d8 di danno (B/T). Non hai penalità al colpire con lo scudo, per te lo scudo non è un'arma improvvisata.

- 1 punto: Sei competente in tutte le tipologie di scudo. Non hai il vincolo del limite di Forza 1 sugli Scudi Pesanti.
- 2 punti: Il bonus di Difesa aumenta di 1 e ogni 4 volte che prendi la competenza. Usare lo scudo come arma non ti fa perdere il bonus alla Difesa dato dallo scudo.
- 3 punti: La penalità CM diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza.
- 4 punti: la penalità alla CA diminuisce di 1 e di 1 ogni 4 volte che prendi la competenza. La tua tecnica mescola efficacemente difesa e attacco. Il tuo scudo fornisce un bonus aggiuntivo di +2 alla Difesa e l'imprevedibilità dei colpi ti concede un +2 al TC.
- 5 punti: Aumenta di 1 la categoria di danno dello scudo (1d4 - 1d6 - 1d8 - 1d10 - 2d6 - 2d8) ed ogni 4 punti ulteriori in lista (9,13,17..).
- 8 punti: 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 +1 Difesa. Se desideri puoi subire il danno di un attacco diretto ad un alleato entro 1 metro (al tuo fianco). Usare questa abilità è una Reazione che non costa Azioni.
- 12 punti: puoi lanciare il tuo scudo come fosse un'arma con gittata 9 metri. Se ottieni un critico lo scudo una volta lanciato torna nelle tue mani a fine round.
- 18 punti: lo scudo lanciato ha una gittata di 18 metri e torna sempre nelle tue mani. Questo ti permette di effettuare attacchi multipli anche da lancio.

BLOCCANTI

Bolas, Net

Una creatura avvolta dalla tua rete o bolas è intralciato e non può muoversi.

- 4 punti: Raddoppi la gittata
- 8 punti: Usi una rete più grande. Adesso puoi bloccare fino a 4 creature piccole, 3 creature medie, 1 creatura grande. La DC della prova di Forza per liberarsi sale a 14.
- 12 punti: La tua rete avvolge e ferisce. La DC della prova di Forza per liberarsi sale a 15. Ogni round di permanenza nella rete causa 2 PF di danno da taglio.
- 18 punti: Raddoppi la gittata.

ARMI DA TIRO

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

Hai accesso a due abilità:

Tiro Devastante: puoi lanciare una delle tue armi con tale forza da triplicarne il danno (arma e Forza) 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, devono essere dello stesso tipo. Lancia un solo Tiro per Colpire con una penalità di -6. Le tue armi colpiscono a caso (scelti dal Narratore) in un cono di massima larghezza di 6 metri. Costa 3 Azioni.

- 4 punti: Se diventato estremamente preciso nel lancio della tua arma hai un +2 al colpire e un +1 ai danni
- 8 punti: La tua abilità ti permette di non avere tempi morti dopo il lancio di un arma puoi istantaneamente estrarne un'altra senza consumare azioni.
- 12 punti: Raddoppi la Gittata dell'arma
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per i Critici e l'Esplosione del Dado.

PUGNO VUOTO

pugni/calci

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

Pugno Vuoto: Ogni volta che prendi questa competenza il danno aumenta seguendo questa progressione: 1d6 (presa la lista 2 volte), 1d8 (4), 2d6 (6), 2d8 (8), 2d10 (10), 3d6 (12), 3d8 (14), 3d10 (16), 4d6 (18), 4d8 (20)...

Il giocatore può anche decidere di fare danno non letale non incorrendo in alcuna penalità, al danno può applicare a proprio piacere il valore di Forza o Destrezza.

ARMI SEMPLICI

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

Questa suddivisione è scegliibile 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 hanno sempre un effetto pratico.

Al primo livello si prendono due Abilità. Ogni 2 livelli successivi (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 nome 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.

E' 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 accordo con il Narratore.

ANIMALIA

Prerequisiti: Seguace o Devoto di Efrem oppure Shayalia, 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. Qualsiasi equipaggiamento viene lasciato a terra durante la trasformazione.

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. Qualsiasi equipaggiamento viene lasciato a terra durante la trasformazione.

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. Qualsiasi equipaggiamento non magico viene lasciato a terra durante la trasformazione.

Quello magico viene assorbito nella trasformazione e continua ad avere effetto se possibile.

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.

Tutto l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico continua ad avere effetto se possibile.

ANIMALETTO / FAMIGLIO

Guadagni un animale naturale. Questo animaletto ha al massimo un numero di dadi vita pari alla tua Saggezza. 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).

ARMATURA DEL DEVOTO

Requisito: Trattati 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 incantesimi.

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

La **quarta volta** che si prende l'Abilità, Tratti in comune con il Patrono 12, puoi portare Armature Pesanti senza penalità al lancio di incantesimi.

ARMATURA DELLA MONTAGNA INCANTATA

Requisito: Lista armi "Pugno Vuoto", CA 1, Saggezza 1

Il costante allenamento nello spirito e corpo ti permette di indurire la tua pelle e renderla più difficile da ferire.

La prima volta che prendi questa abilità la tua Difesa è $10 + \text{Destrezza} + \frac{1}{3}$ dei punti in Pugno Nudo.

La seconda volta che prendi questa abilità puoi aggiungere alla Difesa il tuo valore di Saggezza, nella misura massima di 1 punto (anche se hai di più in Saggezza).

La terza volta che prendi questa abilità puoi sommare l'intero valore della Saggezza alla Difesa.

Se sei sorpreso perdi il solo bonus dovuto alla Destrezza, a tocco la tua Difesa è pari a quella normale.

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.

COLPI PODEROSI

Requisito: Competenza Armi 1

Il tuo stile enfatizza colpi poderosi.

Guadagni un +1 al danno con una lista d'arma.

COLPO FURTIVO (ATTACCO ALLE SPALLE)

Requisito: Competenza Armi 3

Quando l'avversario viene attaccato in mischia di sorpresa, il primo attacco andato a segno con arma di mischia, causa un danno da critico aggiuntivo da 2d6.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, CA 6, il danno aumenta a 4d6.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, CA 10, il danno aumenta a 6d6.

La **quarta** che si prende questa Abilità, CA 12, il danno aumenta a 8d6.

COLPO INDEBOLENTE

Requisito: Colpo furtivo 6d6, Competenza Armi 12

Colpo Indebolente è una forma avanzata di colpo furtivo. Ogni colpo Indebolente abbassa la Forza o Destrezza (scelta giocatore) di 1 punto.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Riflessi con DC $10 + \frac{1}{2}CA$. O si causa il danno aggiuntivo del Colpo Furtivo o la perdita di punti caratteristica.

COLPO MORTALE

Requisito: Competenza Armi 5

Esegui il Tiro per Colpire ma ignori ogni critico ottenuto. Se colpisci il danno causato dall'attacco viene raddoppiato (Arma+Forza) ad esclusione dei bonus magici e Abilità.

Colpo mortale è una Azione Immediata dal costo di 0 Azioni da dichiararsi prima del tiro per colpire.

COLPO PARALIZZANTE

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

L'obiettivo dopo che è stato studiato per 10 round (2 Azioni a 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 l'Abilità (Consapevolezza a 6), riduci di ulteriori due il bonus alla Difesa da creature coperte o invisibili.

"Livello Zatoichi", la **terza volta** che prendi l'Abilità (Consapevolezza a 12), una creatura invisibile non ha alcun vantaggio contro di te ne tu hai malus contro di lui.

COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

Requisito: Destrezza 2, Forza 1, Competenza Armi 2

La **prima volta** che prendi questa abilità puoi eseguire un attacco con l'arma secondaria, che deve essere leggera o a due lame, e non applichi il danno dato dalla Forza sull'attacco secondario.

Entrambi i tiri per colpire hanno un -2 dato dall'attaccare a due mani.

Requisito Destrezza 3, Competenza Armi 12

La **seconda volta** che prendi questa abilità puoi fare con l'arma secondaria leggera o a due lame, fino a 2 attacchi e non applichi il danno dato dalla Forza. L'arma secondaria ha un -2 ai TC.

Requisito Destrezza 3, Competenza Armi 18

La **terza volta** puoi usare un arma media come arma secondaria. Applichi il danno dato dalla Forza con la mano secondaria. Non hai malus ai TC con la mano secondaria.

I TC dell'arma secondaria si non si considerano attacchi multipli. Il loro TC viene modificato solo dalle penalità qui indicate.

CONNESSO

Requisito: CM 3

Hai una particolare connessione con la magia che circonda Yeru.

Ogni volta che prendi questa Abilità puoi lanciare un incantesimo in piu' al giorno. Il valore di CM deve essere pari al triplo delle volte che prendi quest'Abilità'.

CREARE OGGETTI MAGICI

Requisito: Competenza Magica 6

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un incantesimo fino a Difficoltà 15 in un oggetto magico.

CREARE OGGETTI MAGICI SUPERIORI

Requisito: Creare Oggetti Magici, Competenza Magica 12

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino a Difficoltà 20 in un oggetto magico.

CREARE OGGETTI MAGICI MERAVIGLIOSI

Requisito: Creare Oggetti Magici Superiori, Competenza Magica 16

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino alla Difficoltà 28.

CREARE OGGETTI MAGICI MITICI

Requisito: Creare Oggetti Magici Meravigliosi, Competenza Magica 18

tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un'incantesimo fino alla Difficoltà 33.

DECIFRARE SCRITTI MAGICI

Requisito: Competenza Magica 1

Saper leggere le scritte magiche. Ha un bonus di +4 nel comprendere il contenuto di una pergamena e nel castare l'incantesimo contenuto.

DIFENDERE CAVALCATURA

Ogni qual volta la cavalcatura viene colpita, puoi effettuare una prova di cavalcare (Sopravvivenza) 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) per distillare e creare pozioni e veleni naturali.

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 Forza in maniera piena anche all'arma secondaria.

ENERGIA PSICHICA

Requisito: Forza 1, Saggezza 2, Competenza Armi 1, Competenza Magia 1

Dopo anni di allenamento, meditazione e stage 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 $(CA+CM)/2 + \text{Saggezza}/2$

La **seconda volta** che prendi questa abilità: Requisito: Forza 1, Saggezza 2, Competenza Armi 4, Competenza Magia 4

Recuperi 2 punto Chi per ogni ora di riposo.

COLPO PSICHICO

Requisito: Energia Psichica, Destrezza 2

Per ogni punto chi speso puoi effettuare un attacco, costo 1 Azione di Attacco, contro la Difesa a tocco dell'avversario. Se colpisci causi 1d6 per punto chi usato.

Non puoi usare un numero di punti Psichici superiore alla Saggezza.

La **seconda volta** che prendi questa abilità: Requisito: Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 7

Puoi utilizzare fino a doppio del tuo punteggio in Saggezza per potenziare il Colpo Psichico

RAGGIO PSICHICO

Requisito: Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 5

Puoi effettuare un attacco a distanza entro 9 metri usando l'Energia Psichica. Il colpo, Tiro per Colpire contro la Difesa 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 totali (per distanza e danno) superiore alla Saggezza. Costo 1 Azione di Attacco.

La **seconda volta** che prendi questa abilità: Requisito: Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 9

Puoi utilizzare fino a doppio del tuo punteggio in Saggezza per potenziare il Raggio Psichico

ESPERTO

Prerequisito: Caratteristica collegata almeno a 1

Sei un esperto in un argomento. Ogni qual volta prendi questa abilità guadagni un +2 alle prove su una competenza a tua scelta.

Non si può prendere più di due volte questa Abilità sulla stessa Competenza.

Non è usabile su Consapevolezza (vedi Percettivo).

FARE INFURIARE

Le tue abilità dialettiche sono incredibili.

Prerequisito: Competenza Armi 2 e Carisma 3

Impieghi 2 Azioni ad infamare ed inveire contro un avversario. Il target deve fare un Tiro Salvezza Volontà a DC 10+1/2CA + Carisma oppure perdere il bonus di Destrezza (al Tiro per Colpire e Difesa) fino alla fine del round successivo.

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

FEDELE

Requisiti: Somma valore Tratti in comune 2

La tua connessione con il Patrono è forte ed energetica.

Ogni volta che prendi questa abilità puoi lanciare 1 incantesimo in più al giorno.

Ogni volta che prendi quest'Abilità il valore della somma dei Tratti in comune con il tuo Patrono deve essere il triplo delle volte che hai preso quest'Abilità.

Quest'Abilità non si somma con l'Abilità Connesso.

FEROCIA

Prerequisito: Competenza Armi 1

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

Quando scendi sotto lo 0 punti ferita non svieni ed incominci a perdere 1 punto ferita a round.

Una creatura dotata di ferocia sviene quando ha un punteggio di punti ferita negativo pari al doppio dei punti di Forza e muore comunque quando i suoi punti ferita scendono al punteggio negativo pari al suo quadruplo del punteggio di Forza+5 (FOR*4+5)

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 (Pronto soccorso) DC 20 può rivelare che sei vivo.

L'effetto dura al massimo 2 minuti. La finta morte non è ripetibile in intervalli inferiori ai 10 minuti l'una dall'altra.

FLAGELLO DANZANTE

Requisito: Competenza Armi 1

quando usi il tuo Flagello hai un bonus di +1 alla CA 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 1 freccia, 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 attacco andato a segno in mischia ed i tuoi avversari guadagnano +1d6 al colpire verso di te.

GIOCOLIERE

Requisito: Destrezza 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 DELLA MAGIA

Non segui solo la via della magia 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 di mischia con la tua arma. Effettui un Tiro per Colpire normale (3d6+CA+Forza+...) e se colpisci oltre al danno dell'attacco scarichi anche l'incantesimo. L'attaccare e lanciare l'incantesimo costa 3 Azioni.

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'incantesimo con l'arma. Consumi 3 Azioni, e scarichi l'incantesimo in uno degli attacchi multipli che esegui.

Scaricare l'incantesimo è una azione immediata che costa 1 azione.

HO DETTO CADI!

Requisito: Competenza Armi 4

Se colpisci 3 volte consecutivamente (3 colpi consecutivi entro 3 round) un avversario questo deve fare una Tiro Salvezza su Tempra DC 10+1/CA + Forza o cadere prono,

INCANTARE IN COMBATTIMENTO

Ogni volta che prendi questa Abilità il bonus alla prova di competenza magica per evitare distrazioni o resistere ad attacchi mentre si casta aumenta di 4.

La Abilità può essere presa due volte.

INCANTATORE PRUDENTE

La prima volta che prendi questa abilità il malus alla Difesa mentre lanci un'incantesimo 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 (e va a -1)

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

In ogni caso se si viene colpito la Difficoltà nel lanciare l'incantesimo aumenta come a regole.

IMMUNITÀ AI VELENI

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

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

La **terza volta** hai un +4 ai TS 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 comuni 3

Se i tuoi Tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia positiva (effetto curativo), se sono in comune con un Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa (effetto dannoso). Usabile un numero di volte pari al valore di Saggezza. Effetto curativo/dannoso pari a 1d6+Saggezza

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

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

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

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

Usa 2 Azioni.

INCANALARE ENERGIA (ENERGIA NEGATIVA O POSITIVA A SECONDA DEI TRATTI)

Competenza Magica 1, Tratti comuni 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 Saggezza. Effetto curativo/dannoso pari a 1d6+Saggezza. Influenzi 1 creatura.

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

La **terza volta**, Competenza Magica 12, che prendi questa Abilità aumenti di 2d6 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 3d6 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 tre metri da te. Scegli tu le creature che influenzi. Usa 2 Azioni.

INCANALARE ENERGIA A DISTANZA

Requisito: Incanalare energia

Puoi lanciare l'energia, come da Incanalare 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 36 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 3 metri di distanza dal precedente obiettivo 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 fino a 4 volte ed il bonus si cumula.

IAIJUTSU

Per ogni -5 al Tiro per Colpire guadagni un +10 all'Iniziativa e vice versa. 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 diminuisce 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 ulteriore 2.

MAGIE EFFICACI

Requisiti: Competenza Magica 5

Le tue magie sono straordinariamente efficaci.

Scegli una Scuola di Magia, i DC per resistere alle magie di questa Scuola aumentano di 1. L'Abilità può essere presa più volte ma il totale deve essere inferiore a CM/4 ed il bonus si somma o si applica ad altra Scuola.

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 (S > M > L > H).

OCCHIO CLINICO

Requisiti: Competenza Armi 2

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

OCCHIO DI FALCO

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 -2d6 di penalità al colpire. Tirare nei primi due incrementi non ha penalità, nel terzo -1d6.

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 VELOCE

Il tuo passo e' naturalmente rapido. Se hai movimento 6m passi a movimento 7m, se hai movimento 9m passi a movimento 10m.

Ogni volta che prendi l'Abilità, massimo 3 volte, il tuo movimento aumento di 1 metro.

PASSO SICURO

E' 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

Acquatico (sopra e sotto la superficie dell'acqua)
Foresta (conifere e decidue)
Deserto (terre brulle e deserto sabbioso)
Freddo (ghiacciai, ghiaccio, neve e tundra)
Sotterraneo (caverne, dungeon)

Ambiente

Giungla
Pianura
Montagna (compreso colline)
Palude
Urbano (edifici, strade, foglie)

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

PASSO TATTICO

Requisiti: Competenza Armi 3, Destrezza 2

Guadagni una Azione di Movimento per round. L'Abilità può essere presa al massimo 1 volta. Questa Azione può essere fatta solo nel tuo round come Azione immediata.

PERCETTIVO

La tua Consapevolezza e attenzione ai particolari è sopra la media. Prendi un bonus di +1 alla prove di Consapevolezza. L'Abilità può essere presa più volte, massimo 3 volte, il bonus aggiuntivo 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 deve essere dichiarata prima del Tiro per Colpire.

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 un'azione di attacco bonus, con $3d6 + \text{Competenza Armi} + \text{Forza} + \text{Abilità}$ (senza contare bonus dovuti alla magia dell'arma) ed attaccare l'avversario successivo entro 1m con un -2 al colpire -1 al danno, se uccidi questa creatura 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 un'azione di attacco bonus 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 un ulteriore attacco bonus (e ti sposti entro 1 metro) con la creatura successiva e così via.

Ogni volta hai un -2 al colpire ed un -1 al danno cumulativo.

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 volte nel round). Fino ad un massimo +5. La prima volta che non colpisci nel round l'avversario il bonus torna a +0. Il bonus si può mantenere su un solo avversario alla volta.

RADICI MAGICHE

Requisiti: Competenza Magica 1

Finché sei influenzato da un incantesimo, utilizzando un'Azione la tua arma guadagna un +1 al colpire ed al danno e si considera un'arma magica. Per ogni incantesimo che ti influenza nel round, oltre la prima (non da oggetti magici) il bonus aumenta di +1/+1 fino ad un massimo di +3/+3.

RAPPRESAGLIA

Vedere i tuoi amici feriti ti riempie di rabbia. Quanto un compagno (o te stesso) scende sotto metà dei punti ferita guadagni un +1 a CA e Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. La durata massima dell'effetto è 1 minuto (10 round) al giorno e deve essere consecutiva. Il giocatore sceglie se attivare o meno l'abilità. 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 Costituzione 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)

Destrezza 2, Tiro preciso

Come Abilità Tiro Rapido, solo per balestre

RIFLESSI FULMINEI

Nel tempo hai allenato i tuoi riflessi a schivare e prevedere qualsiasi ostacolo. La prima 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.

SCACCIARE I NON MORTI

Concentrandoti sulla potenza del tuo Patrono convogli l'energie positiva e allontani o distruggi i non-morti.

Effettua una prova tirando 1d6 (valgono le Golden Rules) per ogni volta che hai preso questa abilità + la somma dei Tratti in comune con il tuo Patrono. Confronta il risultato con questa tabella per capire gli effetti ottenuti.

Tabella Scacciare Non Morti

Non Morto o grado di Sfida	Prova	2-4	5-8	9-11	12-15	16-18	19-22	23-25	26-29	30-32	33-36
Scheletro	-	T	T	T	D	D	D	D	D*	D*	D*
Zombie	-	-	T	T	T	D	D	D	D	D*	D*
Ghoul	-	-	-	T	T	T	D	D	D	D	D*
Ghast	-	-	-	-	T	T	T	D	D	D	D
Wraith	-	-	-	-	-	T	T	T	D	D	D
Mummia	-	-	-	-	-	-	T	T	T	T	D
Spettro	-	-	-	-	-	-	-	T	T	T	T
Vampiro	-	-	-	-	-	-	-	-	T	T	T
Fantasma	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	T
Lich	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	T

Legenda:

T: 1d4 creature scappano per 1 minuto il piu' lontano possibile. Se aggredite rispondono all'attacco.

D: 1d4 creature vengono distrutte

D*: 2d4 creature vengono distrutte

L'abilita' e' usabile quanto volte si vuole ma un non morto puo' essere influenzato solo una volta al giorno dall'effetto.

SCHIVARE TRAPPOLE

La **prima volta** che prendi l'abilita' requisiti Destrezza 2 ottieni un bonus di +4 ai TS per evitare l'effetto delle trappole.

La **seconda volta** che prendi l'abilita' requisiti Schivare trappole, Competenza Armi 5, anche se la trappola non concede TS la tua naturale propensione ad evitare i danni ti concede un TS per dimezzare i danni.

E' anche possibile usare questa Abilita' per evitare Attacco furtivo (TS Riflessi superiore a Tiro Colpire avversario)

La **terza volta** che prendi l'abilita' requisiti Schivare trappole, Competenza Armi 9, il TS se riuscito ti permette di evitare qualsiasi effetto della trappola, se fisicamente possibile.

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.

Puoi usare l'abilita' fino a 3 volte al giorno.

SECONDA PELLE

Requisito: Competenza Armi 1

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

Il malus alle prove di Destrezza diminuisce di 1.

La **seconda volta** che si prende questa Abilita', Competenza Armi 6, il malus alle prove di Destrezza diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalita' al movimento diminuisce di 1.

Puoi dormire in armature medie senza essere affaticato la mattina.

La **terza volta** che si prende questa Abilita', Competenza Armi 11, il malus alle prove di Destrezza diminuisce di ulteriori 2. Il malus alle penalita' al movimento diminuisce di un ulteriore 1.

Puoi dormire in armature pesanti senza essere affaticato la mattina.

SEGUGIO

Requisito: Intelligenza 1, Saggezza 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'avversario, prove di competenza.. ma non al danno.

SENSO TRAPPOLA

Requisiti: Intelligenza 2, Destrezza 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 preso l'Abilità. 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+Forza 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: Destrezza 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: Destrezza 3, Tiro Preciso, Competenza Armi 2

Puoi effettuare un tiro in più con Arma da Tiro lanciato e le penalità per l'attacco multiplo sono inferiori.

Ogni arma lanciata oltre al primo prende un -4 al Tiro per Colpire cumulativo. Per poter usufruire dell'attacco in più devi usare l'Azione di attacco multiplo. La prima arma ha un TC normale, la seconda un -4, la terza un -8..

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). Costa 1 Azione Immediata.

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 affezioni.

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'incantesimo di Cura Malattie, fatto da un incantatore di CM pari al tuo 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 l'incantesimo rimuovere maledizione, usando il tuo livello come CM del incantatore.

Impaurito: il soggetto non è più impaurito

Avvelenato: funziona come l'incantesimo di Rimuovi Veleno

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: Il soggetto non è più pietrificato

VAMPIRO

Requisiti: Odore del sangue (Vantaggi)

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. La prima volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Volontà. 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, Abilità 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 Forza temporanea del personaggio. Per completare il rituale occorrono 8 ore.

Tabella: Tipi di Famiglio

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 Criminalità
Gufo	Il padrone guadagna bonus +2 su Consapevolezza sulla udito
Lontra / Ornitorinco	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Resistenza
Pipistrello	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Acrobatica
Riccio	Il padrone guadagna bonus +1 al Tiro Salvezza su Volontà
Scimmia	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di Criminalità
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 se più alta. Utilizzare il modificatore di Destrezza o Forza del famiglio, quale dei due sia più alto per calcolare il bonus di attacco 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 più bonus dovuto alla CM del padrone. Vedi tabella sotto.

Tiro Salvezza: Per ogni Tiro Salvezza, utilizzare i bonus al Tiro Salvezza del famiglio (Tempra +2, Riflessi +2, Saggezza +0) o quelli del padrone quali siano i migliori. Il famiglio applica i suoi valori di caratteristica come bonus 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.

Tabella: Abilità del Famiglio

CM del Padrone	Mod. Difesa Fam.	Intelligenza Fam.	Speciale
1-2	+1	-2	Allerta, Condividere Incantesimi, Legame Empatico
3-4	+2	-1	Trasmettere Incantesimi 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 alla Difesa del famiglio.

Intelligenza: Il punteggio di Intelligenza 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 Incantesimi: A propria discrezione, il padrone può lanciare qualsiasi Incantesimi che abbia effetto su di "sé" sul suo famiglio (come un Incantesimo a contatto), al posto di se stesso.

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

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 Incantesimi a Contatto: Se il padrone ha Competenza Magica 3 o superiore, il famiglio può trasmettere Incantesimi a contatto per lui. Se il padrone e il famiglio sono entro 9 metri quando il padrone lancia un Incantesimo a contatto, egli può designare il suo famiglio come "colui che consegna l'Incantesimo" (se a tocco).

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

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 capacità funziona entro i 50m e devono sentirsi.

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 dall'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 famiglio deve essere entro 30 metri.

ALTRE ABILITÀ SPECIALI

Queste Abilità non sono selezionabili da parte del giocatore, bensì possono essere innate nelle creature.

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 giù, ma solo a velocità dimezzata. Una creatura eterea può muoversi attraverso oggetti solidi, incluse altre creature viventi. Una creatura 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.

Gli Incantesimi se non opportunamente formulati e modificati non agiscono su creature eternee. Una creatura eterea ha Resistenza al Danno verso Luce o Vuoto, ed ignora tutte le altre forme di Energia. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale ed Incantesimi lanciati mentre ci si trova in condizione di etereo possono influenzare solo elementi eternei. Alcune creature o oggetti materiali hanno attacchi o effetti speciali che funzionano anche sul Piano Etereo. Una creatura eterea considera tutte le altre creature eternee come se tutti fossero materiali.

RESISTENZA AL DANNO

Determinate creature o protezioni conferiscono la capacità di Resistere ad una tipologia di Danno. Essere Resistenti al Danno significa automaticamente dimezzare il danno ricevuto prima di applicare qualsiasi altra protezione o Tiro Salvezza.

La Resistenza al Danno può assumere anche dei valori. Quando viene scritto Resistenza al Danno: Fulmine, il soggetto dimezza automaticamente i danni da elettricità, se scritto Resistenza al Danno: Filmine 10, significa che riduce il danno da elettricità di 10 punti prima di applicare il Tiro Salvezza o altri bonus.

Una creatura con una Resistenza al Fuoco dimezza (riduce) tutto il danno che riceve dalla fiamme, magiche o meno.

Possono esistere abilità o incantesimi che ignorano questa Resistenza.

RIDUZIONE DEL DANNO - DR

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.

E' 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 finché non è finito lo scontro.

Determinate armi, particolarmente magiche possono ignorare la DR

Tabella: Equivalenza Armi Magiche

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 NON sono considerate magiche.

VULNERABILITÀ AL DANNO

Determinate creature o magie rendono più efficaci alcuni effetti causando maggiore danno al soggetto vulnerabile.

Essere Vulnerabili ad un tipo specifico di Danno significa automaticamente raddoppiare il danno ricevuto prima di applicare qualsiasi altra protezione o Tiro Salvezza.

Un creatura con una Vulnerabilità al Fuoco raddoppia tutto il danno subito poi se possibile effettua il TS indicato dall'incantesimo o effetto.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Una creatura potrebbe avere una naturale resistenza alla magia.

Il valore di RM (Resistenza Magia) indica tale resistenza e più è alta più la creatura è immune alla magia, che lo voglia o meno.

Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da un incantesimo o effetto magico 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'incantesimo non ha effetto.

In caso di magie scaturite da oggetti (anelli, bastoni, pozioni) la prova di RM deve superare la Difficoltà dell'incantesimo generata per annullarne gli effetti.

PAURA

incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Saggezza 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 ciò, 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 ciò, 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.

PARALIZZATO

Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire

Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -4 (-4 alla Difesa oltre ad non avere bonus di

Destrezza), è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzato non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più Nuotare e potrebbe annegare.

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)

La magia permea i mondi di gioco e la sua forma più comune è quella di un incantesimo. Questo capitolo fornisce le regole per lanciare incantesimi.

Cos'è un Incantesimo?

Un incantesimo è un preciso effetto magico, una singola alterazione delle energie magiche che permeano il multiverso in una specifica, limitata, espressione. Nel lanciare un incantesimo, un personaggio tira attentamente i fili invisibili della magia pura che permea il mondo, li ricuce in una trama particolare, li fa vibrare in un modo specifico, e poi li libera per scatenare l'effetto desiderato: tutto ciò, nella maggior parte dei casi, in pochi secondi. Gli incantesimi possono essere strumenti versatili, armi o barriere protettive. Possono infliggere danni o ripararli, imporre o rimuovere condizioni, risucchiare l'energia vitale e ridare vita ai morti (se permesso!).

Nel corso della storia del multiverso sono state create innumerevoli migliaia di incantesimi, molti dei quali sono andati dimenticati. Alcuni possono ancora essere nascosti tra le pagine di libri degli incantesimi impolverati all'interno di antiche rovine o segregati nella mente di divinità morte. Oppure potrebbero un giorno essere reinventati da un personaggio che abbia ammassato sufficiente potere e saggezza per farlo.

LE CARATTERISTICHE DI BASE DEGLI INCANTESIMI

La descrizione di ciascun incantesimo inizia con un blocco di informazioni che comprende la Difficoltà, scuola di magia, tempo di lancio, gittata, componenti e durata dell'incantesimo. Il resto della descrizione ci informa dell'effetto dell'incantesimo.

Quando un personaggio lancia qualsiasi incantesimo, si usano le seguenti regole base indipendentemente dall'effetto dell'incantesimo.

Tempo di Lancio

La maggior parte degli incantesimi possono essere lanciati con due Azioni. Alcuni incantesimi richiedono un'Azione Immediata, una Reazione o molto più tempo per essere lanciati.

Azione Immediata

Un incantesimo lanciato con un'Azione Immediata è particolarmente rapido. Puoi usare un'Azione Immediata durante il tuo round per lanciare l'incantesimo che sia Immediato, purché tu non abbia già effettuato un'Azione Immediata durante il tuo round. Durante lo stesso round non puoi lanciare un altro incantesimo, a meno che non si tratti di un incantesimo a Difficoltà 9 (chiamati trucchetti).

Reazioni

Alcuni incantesimi possono essere lanciati come reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere creati e possono essere lanciati in risposta a un evento. Se un incantesimo può essere lanciato come reazione, la descrizione dell'incantesimo ti dice esattamente quando puoi farlo. Devi avere a disposizione una Reazione e non averla già usata.

Tempo di Lancio Più Lungo

Certi incantesimi richiedono più tempo per essere lanciati: minuti o addirittura ore. Quando lanci un incantesimo con tempo di lancio più lungo di due Azioni, devi spendere una azione ogni round per lanciare l'incantesimo, e nel farlo devi mantenere anche la concentrazione (vedi "Concentrazione" di seguito). Se la tua concentrazione viene infranta, l'incantesimo fallisce, ma non avrai speso lo slot incantesimo. Se vuoi tentare di lanciare l'incantesimo di nuovo, dovrai ricominciare da capo.

Le Scuole di Magia

Le accademie di magia raggruppano gli incantesimi in otto categorie dette scuole di magia. Gli studiosi applicano queste categorie a tutti gli incantesimi, credendo che tutta la magia funzioni essenzialmente allo stesso modo, che derivi da uno studio rigoroso e venga conferita da un Patrono.

Le scuole di magia aiutano a descrivere gli incantesimi; non hanno delle proprie regole, sebbene alcune regole possano fare riferimento a queste scuole.

- *Abiurazione* riguarda incantesimi di natura protettiva, sebbene ne contenga anche alcuni dall'uso aggressivo. Questi incantesimi creano barriere magiche, negano effetti dannosi, danneggiano i violatori, o bandiscono le creature in altri piani di esistenza.
- *Ammaliamento* riguarda incantesimi che agiscono sulla mente altrui, influenzandone o controllandone il comportamento. Questi incantesimi possono far sì che i nemici considerino l'incantatore un amico, forzare creature a effettuare determinate azioni, o addirittura controllare un'altra creatura come fosse una marionetta.
- *Divinazione* riguarda incantesimi che rivelano informazioni nella forma di segreti da tempo dimenticati, visioni del futuro, la posizione di oggetti nascosti, la verità dietro le illusioni o immagini di persone e luoghi lontani.
- *Evocazione* riguarda incantesimi che trasportano oggetti e creature da un luogo all'altro. Alcuni incantesimi richiamano creature o oggetti al fianco dell'incantatore, mentre altri permettono all'incantatore di teletrasportarsi da un luogo a un altro. Alcune evocazioni creano oggetti o effetti dal nulla.
- *Illusione* riguarda incantesimi che ingannano i sensi e la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non esistono, non gli fanno notare le cose che esistono, fanno udire rumori fasulli o ricordare cose che non sono mai accadute. Alcune illusioni creano immagini spettrali che chiunque può vedere, ma le illusioni più insidiose impiantano un'immagine direttamente nella mente di una creatura.
- *Invocazione* riguarda incantesimi che manipolano l'energia magica per produrre un effetto desiderato. Alcuni creano esplosioni di fuoco o fulmini, altri incanalano l'energia positiva per curare le ferite.
- *Necromanzia* riguarda incantesimi che manipolano le energie della vita e della morte. Questi incantesimi possono conferire una riserva aggiuntiva di forza vitale, risucchiare l'energia vitale da un'altra creatura, creare non morti o addirittura riportare in vita i morti (se concesso). Creare non morti tramite l'uso di incantesimi di necromanzia come animare morti non è un'azione buona, e solo gli incantatori malvagi fanno frequentemente uso di questo incantesimo. In DBS solo un Patrono ha sufficiente potere per poter riportare in vita un morto.
- *Trasmutazione* riguarda incantesimi che cambiano le proprietà di una creatura, oggetto o ambiente. Possono trasformare un nemico in una creatura innocua, aumentare la forza di un alleato, far spostare un oggetto agli ordini dell'incantatore o potenziare le capacità di guarigione innate di una creatura per farle recuperare più in fretta da una ferita.
- *Universale* alcuni incantesimi sono capisaldi della magia in se e come tali accessibili a tutte le scuole e maghi.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come dardo incantato, il bersaglio è una creatura. Per un incantesimo come palla di fuoco, il bersaglio è il punto nello spazio da cui la sfera di fuoco esplode. La maggior parte degli incantesimi hanno una gittata espressa in metri. Alcuni incantesimi possono prendere a bersaglio solo una creatura (te compreso) con cui sei in contatto fisico. Altri incantesimi, come l'incantesimo scudo, agiscono solo su di te: questi incantesimi hanno come gittata personale.

Gli incantesimi che creano coni o linee di effetto che originano da te, hanno anch'essi gittata personale, a indicare che sei tu il punto di origine dell'effetto dell'incantesimo (vedi "Aree di Effetto" più avanti in questo capitolo).

Una volta lanciato l'incantesimo, i suoi effetti non sono più limitati dalla sua gittata, a meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici che devi soddisfare per lanciarlo. La descrizione di ciascun incantesimo indica se richieda componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se non sei in grado di fornire una o più delle componenti dell'incantesimo, non potrai lanciarlo.

La maggior parte degli incantesimi richiede di intonare parole mistiche. Le parole, il ritmo, la cadenza e risonanza che mettono in moto i filamenti della magia. Di conseguenza, un personaggio imbavagliato o in un'area di silenzio, come quella creata dall'incantesimo silenzio, non può lanciare incantesimi con componenti verbali.

Per il Narratore

In DBS i giocatori hanno libero accesso a tutti gli incantesimi con quindi la possibilità di avere una lista estremamente variegata e potente.

Per fare in modo che le scelte siano diverse tra giocatore ed avventura, insistete sulle componenti, fate in modo che siano disponibili al personaggio e siano usate.

Lanciare Incantesimi in Armatura

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti l'armatura distrae e sbilancia i flussi. La Difficoltà di lancio dell'incantesimo aumenta come indicato nella tabella delle armature.

Durata

La durata di un incantesimo è la lunghezza di tempo per cui esso persiste. La durata può essere espressa in round, minuti, ore o addirittura anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché l'incantesimo non viene dissolto o distrutto.

- *Istantanea*

Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo ferisce, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in modo che non possa essere dissolto, dato che la sua magia esiste solo per un istante.

- *Concentrazione*

Alcuni incantesimi richiedono che tu mantenga la concentrazione per tenerne la magia attiva. Se perdi la concentrazione, l'incantesimo avrà fine. Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa è indicata alla voce Durata, e l'incantesimo specifica quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento (senza usare un'azione).

Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione. Mantenere la concentrazione costa 1 Azione a round.

Somatica (S)

La gestualità del lancio di un incantesimo può includere un gesticolare forzato o intricate serie di gesti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve essere libero di usare almeno una mano per eseguire questi gesti.

Materiale (M)

Lanciare taluni incantesimi richiede oggetti particolari, specificati tra parentesi alla voce componenti.

Un personaggio può usare una borsa dei componenti o un focus di incantamento al posto delle componenti specificate da un incantesimo. Se la componente ha un costo indicato, il personaggio deve procurarsi quella specifica componente prima di poter lanciare l'incantesimo.

Se un incantesimo indica che la componente materiale viene consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente per ogni lancio dell'incantesimo. Un incantatore deve avere una mano libera per avere accesso a queste componenti, ma può essere la stessa mano utilizzata per eseguire le componenti somatiche.

Lanciare un altro incantesimo che richiede concentrazione

Perdi la concentrazione su di un incantesimo se lanci un altro incantesimo che richieda concentrazione. Non ti puoi concentrare su due incantesimi alla volta.

Essere inabile o ucciso

Perdi la concentrazione su di un incantesimo se svieni o muori.

Il Narratore può anche decidere che certi fenomeni ambientali, come un'onda che si abbatte su di te mentre sei sul ponte di una nave in mezzo a una tempesta siano situazioni di disturbo per lanciare un incantesimo.

Bersagli

Un normale incantesimo richiede che tu scelga uno o più bersagli che siano affetti dalla sua magia. La descrizione dell'incantesimo ti dice se l'incantesimo prende a bersaglio creature, oggetti o un punto di origine per generare un'area di effetto (descritta di seguito). A meno che l'incantesimo non abbia un effetto percepibile, una creatura potrebbe non capire mai di essere stata bersaglio di un incantesimo. Un effetto come un fulmine crepitante è palese, ma un effetto più subdolo, come il tentativo di leggere i pensieri di una creatura, di solito non viene notato, a meno che l'incantesimo non dica altrimenti.

Traiettoria Sgombra Verso il Bersaglio

Per prendere come bersaglio una cosa, devi avere la traiettoria sgombera verso di essa, e quindi questa non può trovarsi dietro una copertura totale. Se piazzi un'area di effetto in un punto che non puoi vedere e un'ostruzione, come un muro, si trova tra di te e quel punto, il punto di origine si crea dal lato più vicino dell'ostruzione.

Prendere Te Stesso Come Bersaglio

Se un incantesimo prende come bersaglio una creatura a tua scelta, puoi scegliere anche te stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o sia specificato che non possa essere tu. Se ti trovi nell'area di effetto di un incantesimo lanciato da te, puoi prendere a bersaglio te stesso.

Aree di Effetto

Incantesimi come mani brucianti e cono di freddo coprono un'area, permettendogli di colpire più creature alla volta.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che di solito rientra in una di queste cinque forme: cilindro, cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un punto di origine, un luogo da cui erutta l'energia dell'incantesimo. Le regole per ciascuna forma specificano come posizionare il suo punto di origine. Di solito il punto di origine è un punto nello spazio, ma alcuni incantesimi hanno un'area la cui origine è una creatura o un oggetto.

- *Cilindro*

Il punto di origine di un cilindro è il centro di un cerchio di specifico raggio, come indicato nella descrizione dell'incantesimo. Il cerchio deve essere sul pavimento o all'altezza dell'effetto dell'incantesimo. L'energia in un cilindro si espande in linee dritte dal punto di origine al perimetro del cerchio, formando la base del cilindro. L'effetto dell'incantesimo parte poi dal basso verso l'alto o dall'alto verso il basso, fino a una distanza uguale all'altezza del cilindro. Il punto di origine del cilindro è incluso nella sua area di effetto.

- *Cono*

Un cono si estende in una direzione a tua scelta dal suo punto di origine. L'ampiezza di un cono in un dato punto della sua lunghezza è uguale alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima. Il punto di origine del cono non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

- *Cubo*

Selezioni il punto di origine di un cubo, su cui si piazzerà una delle facce dell'effetto cubico. La taglia del cubo viene espressa come lunghezza di ciascun suo spigolo. Il punto di origine del cubo non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

- *Linea*

Una linea si estende dal suo punto di origine in un percorso dritto per tutta la sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua larghezza. Il punto di origine della linea non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

- *Sfera*

Selezioni il punto di origine di una sfera, e la sfera si estenderà da quel punto. La taglia della sfera è espressa come raggio in metri che si estende da quel punto. Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo lanciato più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli lanciati (per esempio, quello con il bonus più alto) ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

ENTRIAMO NELLE MECCANICHE PIU' DIRETTE...

- Il mago sceglia al lancio del suo primo incantesimo se utilizzare come modificatore alla prova di competenza magica l'Intelligenza o la Saggezza. Una volta fatta la scelta non e' più possibile cambiarla. Questo modificatore viene chiamato *modificatore di caratteristica da incantatore*.
- Ogni volta che il mago acquisisce un punto in Competenza Magica sceglie due incantesimi dalla lista. Questi possono avere Difficoltà massima pari a $10 + \text{CM} + \text{modificatore di caratteristica da incantatore}$.
- Ogni volta che il mago acquisisce un punto in Competenza Magica puo' rinunciare ad apprendere un incantesimo con Difficoltà pari o superiore a 10 per apprendere due Trucchetti (Difficoltà 9).
- Ogni volta che il mago acquisisce un punto in Competenza Magica è possibile dimenticare un incantesimo e sostituirlo con un altro dalla lista.
- Per poter lanciare una magia il mago deve superare la Difficoltà dell'incantesimo con la prova di Competenza Magica.
La prova si effettua con $3d6 + \text{CM} + \text{modificatore di caratteristica da incantatore}$ ed eventuali bonus dati da Abilità e dal Patrono.
- Un incantatore può formulare nel giorno un numero di magie pari a $(\text{CM}/2) + \text{modificatore di caratteristica da incantatore}$. Questo numero viene anche chiamato slot incantesimo.
- Gli incantesimi con Difficoltà 9 (detti anche trucchetti) non contano nel numero delle magie lanciate nel giorno. Va comunque fatta la prova di competenza finché CM non e' maggiore di 6.
- Se nel lancio di un incantesimo ottiene almeno un critico (due volte 6 nel lancio dei dadi) non si computa questa magia nel numero di incantesimi lanciabili al giorno.
- Se sei un Devoto puoi scegliere se manifestare gli incantesimi di "energia" con l'elemento preferito del tuo Patrono.
Se utilizzate un'altra Energia il danno si riduce di un dado oppure di 4 se il danno e' fisso.

TIRO PER COLPIRE CON LE MAGIE

Quando l'incantesimo ti dice di fare un tiro per colpire se e' un incantesimo a distanza devi effettuare un TC contro la Difesa dell'avversario. Questo Tiro per Colpire e' effettuato con $3d6 + \text{CM} + \text{Destrezza}$ più Abilità e modificatori vari.

Se il tiro per colpire e' in mischia eseguirai un Tiro per colpire con il bonus di Forza ($3d6 + \text{CM} + \text{Forza}$) ed Abilità e modificatore vari contro la Difesa dell'avversario.

Quando la magia e' ad area non e' necessario effettuare un TC se non per difficili e specificate aree, ovvero si mira in una area ben circoscritta.

L'ESPLOSIONE DEL 6 NELLA MAGIA

Anche nella prova di Competenza Magica i 6 esplodono, i 6 tirati nella prova di CM vengono ritirati, e ritirati ancora nel caso, e sommati alla prova di magia.

Per le prove di Competenza Magica l'uno non viene conteggiato, conta 0.

Tenete traccia di quanti critici (due 6 tirati) fate, potrebbero servire per ottenere effetti "speciali" nell'incantesimo!

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, Intelligenza, non da oggetti magici o abilità...) e aggiungi un d6 in più nel tiro della prova.

RIUSCIRE E FALLIRE NELLA PROVA DI MAGIA

Per capire se si riesce nella formulazione dell'incantesimo si deve innanzitutto superare, con una prova di Competenza Magica (3d6 + CM + Intelligenza oppure Saggezza) la Difficoltà indicata nell'incantesimo stesso.

Se non si riesce a superare la Difficoltà l'incantesimo non si attiva e non sortisce effetto (anche se il Narratore potrebbe descrivere l'eventuale incantesimo scaturito tirando tre volte uno con i dadi...). Anche se la prova fallisce l'incantesimo si conta tra quelli lanciati e i componenti eventuali sono consumati.

RESISTERE ALL'INCANTESIMO (TIRO SALVEZZA)

Una volta che la prova di magia è superata e quindi la magia liberata, anche in base alla descrizione e note dell'incantesimo, è possibile resistere all'effetto della magia.

Il Tiro Salvezza in base a quanto richiesto dalla magia e' pari alla prova di magia effettuata dal mago.

Una prova di magia particolarmente efficace renderà altrettanto difficile resistergli e in base all'incantesimo usato ed eventuali critici ottenuti potranno manifestarsi risultati ancora migliori.

Nella descrizione dell'incantesimo e' descritto cosa succede in caso di critico nella prova di magia.

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..

E' anche possibile che nella descrizione dell'incantesimo sia riportato cosa succede in caso di successo o fallimento critico.

Per i mostri o comunque per un lancio di incantesimi dato da abilità naturali o oggetti, se non specificato la DC del TS e' pari alla Difficoltà dell'incantesimo.

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 alla magia, che lo voglia o meno.

Ogni qual volta la creatura è influenzata direttamente da un incantesimo o effetto magico 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'incantesimo non ha effetto.

In caso di essenze scaturite da oggetti (anelli, bastoni, pozioni) la prova di RM deve superare la Difficoltà dell'incantesimo.

DISTRAZIONI - PROBLEMI NEL LANCIO DELL'INCANTESIMO

Se il mago viene è severamente distratto, impedito, disturbato, sotto attacco, mentre effettua una magia la prova di magia questa deve riuscire di almeno di 5 rispetto alla Difficoltà dell'incantesimo, altrimenti la "distrazione" e' stata tale da impedire il buon esito della magia. Un incantesimo fallito per distrazione non si conta nel novero degli incantesimi lanciati.

Se il mago e' colpito prima di lanciare un incantesimo la prova di competenza magica per lanciare l'incantesimo deve superare di Difficoltà dell'incantesimo + il danno subito. Se la prova fallisce l'incantesimo non e' lanciato e non e' contato tra gli incantesimi lanciati nel giorno.

CONSERVARE LA MAGIA

Il mago può lanciare l'incantesimo e trattenerlo nel suo pugno. Per farlo deve riuscire a lanciare l'incantesimo dopo di che lo può trattenere fino ad 1 round per CM posseduto.

Per lanciare l'incantesimo conservato e' sufficiente tirare l'iniziativa ed usare 1 Azione. Non e' possibile lanciare ulteriori incantesimi con difficoltà 10 o più finché si conserva un'incantesimo.

INFLUENZATI DA PIÙ MAGIE

Quando un personaggio è influenzato da **due o più effetti magici** che danno lo stesso tipo di bonus, malus o danno nello stesso round (protezione verso fuoco, bonus alla Difesa o TS... , multiple palle di acido), si tiene conto solo di quella che ha la Difficoltà maggiore.

ALTERARE LE MAGIE

Il mago può modificare la difficoltà dell'incantesimo che va a formulare tramite le proprie energie vitali.

- **Magia efficace:** sacrificando PF può aumentare la difficoltà a resistere alla magia. Ogni 4 punti ferita la difficoltà del Tiro Salvezza aumenta di 1
- **Magia eterea:** aumentando di 3 la Difficoltà dell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteree o incorporee
- **Magia pietosa:** aumentando di 3 la Difficoltà di lancio le magie infliggono danni temporanei. Le magie che infliggono danni di un tipo particolare (come da fuoco) infliggono danni temporanei dello stesso tipo.

TENTARE INCANTESIMI CON IMPEDIMENTI

Se mani e bocca sono bloccati l'incantatore non può formulare magie. Per lanciare un incantesimo 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 magia con la sola forza del pensiero con una difficoltà aumentata di 15, ovvero la Difficoltà dell'incantesimo aumenta di 15.

DEFINIZIONI DEI POSSIBILI OBIETTIVI DEGLI INCANTESIMI

Negli incantesimi sotto elencati troverete spesso i riferimenti alle tipologie di soggetti ed obiettivi influenzabili.

Le **Creature Naturali** sono Insetti, Rettili, Bestie, Umanoidi, Piante, Creature acquatiche, Monstruosa, Melme.

Le **Creature Magiche** sono: Immondi, Fatati, Spiriti, Non morti, Giganti, Celestiali, Elementali, Costrutti, Aberrazioni (tutto ciò che e' alieno o innaturale) e Draghi.

Se una Creatura Naturale ha poteri magici allora si considera anche come Creatura Magica.

Una descrizione piu' completa di questi "categorie" la trovate nel Capito delle Mostruosità.

Gli **Elementi** sono: Acqua, Terra, Aria, Metallo, Legno, Ghiaccio, Nebbia.

La **Energia** comprende: Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto.

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.

LA LISTA DEGLI INCANTESIMI

Aiuto

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 2

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)

Durata: 8 ore

Il tuo incantesimo aumenta la robustezza e risolutezza dei tuoi alleati. Scegli fino a tre creature a gittata. Per la durata, i punti ferita massimi e i punti ferita attuali di ciascun bersaglio aumentano di 5.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia i punti ferita del bersaglio aumentano di ulteriori 5 punti

Allarme

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una campanella e un pezzo di pregiato filo d'argento)

Durata: 8 ore

Predisponi un allarme contro intrusioni indesiderate. Scegli una porta, una finestra o un'area a gittata che non sia più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. Fino al termine dell'incantesimo, sarai avvertito da un allarme ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entri in contatto o acceda all'area protetta. Quando lanci l'incantesimo, puoi indicare delle creature che non faranno scattare l'allarme. Scegli anche se l'allarme è udibile o solo mentale. Un allarme mentale, qualora ti trovi entro 1,5 chilometri dall'area protetta, ti avverte con un rumore nella tua mente. Il rumore è in grado di svegliarti se stai dormendo. Un allarme udibile produce il suono di una campanella per 10 secondi, udibile entro 18 metri.

Alleato Planare

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Supplichi un'entità ultraterrena perché ti conceda aiuto. L'essere ti deve essere noto: un dio, un primordiale, un principe dei demoni, o qualche

altra creatura di grande potere. Quell'entità invia un celestiale, elementale o demone a essa leale perché ti aiuti, facendo comparire la creatura in uno spazio non occupato a gittata. Se conosci il nome di una specifica creatura, puoi pronunciarne il nome quando lanci questo incantesimo per richiedere l'aiuto di quella creatura, sebbene tu possa comunque riceverne un'altra (a discrezione del Narratore).

Quando la creatura appare, non è sotto l'obbligo di agire in alcun modo particolare. Puoi chiedere alla creatura di svolgere un servizio in cambio di una ricompensa, ma essa non è obbligata a soddisfarti. Il compito richiesto potrebbe essere facile ("portaci in volo oltre il baratro" o "aiutaci a combattere questa battaglia") o complesso ("spia i nostri nemici" o "proteggici durante la nostra esplorazione del sotterraneo"). Devi essere in grado di comunicare con la creatura per patteggiare i suoi servigi. La ricompensa può assumere diverse forme. Un celestiale potrebbe chiedere una considerevole donazione di oro od oggetti magici a un tempio alleato, mentre un demone potrebbe richiedere un sacrificio umano o il dono di un tesoro. Alcune creature potrebbero scambiare i loro servigi per una missione che dovrai intraprendere per conto loro. Come regola generale, un compito che può essere misurato in minuti richiede una ricompensa di 100 mo al minuto. Un compito misurato in ore, richiede 1.000 mo all'ora. Un compito misurato in giorni (massimo 10 giorni) richiede 10.000 mo al giorno. Il Narratore può modificare queste ricompense in base alle circostanze nelle quali si è lanciato l'incantesimo. Se il compito è allineato alla morale della creatura, la richiesta di pagamento potrebbe essere dimezzata o addirittura annullata. I compiti non pericolosi di solito chiedono solo la metà di quanto suggerito come pagamento, mentre i compiti molto pericolosi possono richiedere donazioni superiori. È raro che queste creature accettino compiti che sembrino suicida. Dopo che la creatura ha completato il compito, o quando il periodo di servizio concordato è terminato, la creatura tornerà al suo piano natio dopo averti fatto rapporto, se appropriato al compito svolto e se possibile. Se non sei in grado di concordare un prezzo per i servigi della creatura, la creatura tornerà immediatamente al suo piano natio. Una creatura arruolata per unirsi al tuo gruppo è considerata come un suo membro, e riceve una quota piena delle ricompense in punti

esperienza.

Allucinazione Mortale

Scuola: Illusione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Attingi agli incubi di una creatura a gittata e che puoi vedere, e crei una manifestazione illusoria delle sue più insite paure, visibile solo per quella creatura. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà.

Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è spaventato per la durata. Alla fine di ciascun round del bersaglio, prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subire 4d10 danni. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d10

Alterare Sé Stesso

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Assumi una forma diversa. Quando lanci questo incantesimo, scegli una delle seguenti opzioni, l'effetto della quale permane per la durata dell'incantesimo. Per la durata dell'incantesimo puoi terminare un'opzione per ottenere i benefici di un'altra.

Adattamento Acquatico. Adatti il tuo corpo a un ambiente acquatico, sviluppando branchie e dita palmate. Puoi respirare sott'acqua e ottieni velocità di nuoto pari alla tua velocità di passeggio.

Armi Naturali. Sviluppi degli artigli, zanne, spuntoni, corna o una diversa arma naturale a tua scelta. I tuoi colpi senz'armi infliggono 1d6 danni da botta, perforanti o taglienti, come appropriato all'arma naturale scelta, con la quale sei competente. Infine, l'arma naturale è magica e ricevi un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e danno effettuati quando la usi.

Cambio di Aspetto. Trasformi il tuo aspetto. Decidi il tuo aspetto esteriore, compresa l'altezza, il peso, i lineamenti facciali, il suono della tua voce, la lunghezza dei capelli, il colorito e qualsiasi peculiarità tu desideri. Puoi apparire come

membro di un'altra razza, sebbene nessuna delle tue statistiche cambi. Inoltre non puoi apparire come una creatura di taglia diversa dalla tua, e la tua forma base resta la medesima; se sei bipede, non puoi usare questo incantesimo per diventare quadrupede, per esempio.

In qualsiasi momento della durata dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per cambiare nuovamente di aspetto in questo modo.

Amicizia con gli Animali

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un po' di cibo)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo ti permette di convincere una bestia che non vuoi arrecargli danno. Scegli una bestia a gittata che puoi vedere. Questa deve vederti e udirti. Se l'Intelligenza della bestia è 4 o più, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata da te per la durata dell'incantesimo. Se tu o uno dei tuoi compagni danneggiare il bersaglio, l'incantesimo ha termine. Ai Livelli Più Alti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi agire su di una bestia aggiuntiva.

Anatema

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio di sangue)

Durata: Concentrazione, 1 minuto

Fino a tre creature di tua scelta che puoi vedere, e che sono a gittata, devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Ogni bersaglio che fallisca questo Tiro Salvezza ed effettua un tiro per colpire o un Tiro Salvezza prima del termine dell'incantesimo, deve tirare un d4 e sottrarre il numero così ottenuto dal tiro per colpire o Tiro Salvezza.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.

Animale Messaggero

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un tocco di cibo)

Durata: 24 ore

Tramite questo incantesimo, usi un animale per consegnare un messaggio. Scegli una bestia Minuscola a gittata e che puoi vedere, come uno scoiattolo, una ghiandaia o un pipistrello. Specifici un luogo, che devi aver visitato in passato, e un destinatario che corrisponda a una descrizione generica, come “un uomo o una donna che vesta l’uniforme della guardia cittadina” o “un nano dai capelli rossi che indossa un cappello a punta”. Pronuncia anche un messaggio di massimo venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell’incantesimo verso il luogo specificato, coprendo circa 75 chilometri in 24 ore per un messaggero volante, o 40 chilometri per gli altri animali. Quando il messaggero arriva a destinazione, consegna il messaggio alla creatura da te descritta, replicando il suono della tua voce. Il messaggero parla solo a una creatura corrispondente alla descrizione da te fornita. Se il messaggero non riesce a raggiungere la destinazione prima del termine dell’incantesimo, il messaggio è perduto, e la bestia ritorna verso il punto in cui hai lanciato l’incantesimo.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la durata dell’incantesimo aumenta di 48 ore

Animare Morti

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue, un pezzo di carne e un pizzico di polvere d’ossa)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo crea un servitore non morto. Scegli una pila di ossa o un cadavere di un umanoide Medio o Piccolo a gittata. Il tuo incantesimo imbeve il bersaglio di una nefanda parvenza di vita, rianimandolo come creatura non morta. Il bersaglio diventa uno scheletro se scegli le ossa o uno zombi se scegli un cadavere. Durante ciascun tuo round, puoi usare un’Azione per comandare mentalmente qualsiasi creatura da te creata con questo incantesimo che si trovi entro 18 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune di loro allo stesso momento, inviando lo stesso comando a tutte). Decidi quale azione la creatura svolgerà e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure

inviare un comando generale, come quello di stare di guardia a una particolare stanza o corridoio. Se non invii alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continuerà a svolgerlo fino al suo compimento. La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di eseguire i comandi che le impartirai. Per mantenere il controllo sulla creatura per altre 24 ore, devi lanciare di nuovo questo incantesimo su di essa prima del termine dell’attuale periodo di 24 ore. Questo impiego dell’incantesimo riafferma il tuo controllo su di un massimo di quattro creature che hai animato con questo incantesimo, piuttosto che animarne una nuova.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia animi o riaffermi il controllo su due creature non morte. Ciascuna di queste creature deve provenire da un cadavere o pila di ossa differenti.

Animare Oggetti

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Gli oggetti prendono vita al tuo comando. Scegli fino a dieci oggetti non magici a gittata e che non siano indossati o trasportati. I bersagli Medi contano come due oggetti, i bersagli Grandi contano come quattro oggetti, i bersagli Enormi contano come otto oggetti. Non puoi animare oggetti di taglia più grossa di Enorme. Ogni bersaglio si anima e diventa una creatura sotto il tuo controllo fino al termine dell’incantesimo o finché non viene ridotto a 0 punti ferita. Con un’Azione puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura che hai generato con questo incantesimo e che si trovi entro 150 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarne solo alcune o tutte allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione intraprenderà la creatura e dove si muoverà durante il suo round successivo, o puoi emettere un comando generico, come quello di fare la guardia a una particolare stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, la creatura si limiterà a difendersi dalle creature ostili. Una volta dato un ordine, la creatura continuerà a seguirlo finché non avrà completato il suo compito.

Statistiche degli Oggetti Animati

Taglia	Punti Ferita	Difesa	CA, danni	Forza	Destrezza
Minuscola	20	18	8, 1d4+4	-3	4
Piccola	25	16	6, 1d8+2	-2	2
Media	40	13	5, 2d6+1	0	1
Grande	50	10	6, 2d10+2	2	0
Enorme	80	10	8, 2d12+4	4	-2

Un oggetto animato è un costruito con Difesa, punti ferita, attacchi, Forza e Destrezza in base alla sua taglia. Il suo punteggio di Intelligenza e Saggiozza è -3, mentre Carisma è -4.

Ha movimento 9 metri; se l'oggetto è privo di gambe o altre appendici che può usare per muoversi ha movimento 0, ha invece movimento volare 9 metri e può fluttuare.

Se l'oggetto è ancorato a una superficie o un oggetto più grosso, come una catena attaccata al muro, la sua velocità è 0.

Possiede vista cieca con un raggio di 9 metri ed è cieco oltre questa distanza.

Quando l'oggetto animato scende a 0 punti ferita, ritorna alla sua normale forma di oggetto, e tutti i danni in eccesso vengono inflitti alla sua forma originale.

Se comandi a un oggetto di attaccare, questo può effettuare un singolo attacco da mischia contro una creatura entro 1 metri da esso. Effettua un attacco on CA e danni determinati dalla taglia (vedi tabella). Il Narratore potrebbe determinare che a seconda della sua forma, un oggetto potrebbe invece infliggere danni taglienti o perforanti.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi animare due oggetti aggiuntivi.

Anti-Individuazione

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di diamante del valore di 25 mo sparsa sul bersaglio, che l'incantesimo consuma)

Durata: 8 ore

Per la durata, nascondi il bersaglio con cui sei stato in contatto dalla magia di divinazione. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un luogo o un oggetto che occupi uno spazio equivalente a un cubo non superiore ai 3 metri di spigolo. Il bersaglio non può divenire bersaglio di alcuna magia di divinazione o essere percepito tramite sensi di scrutamento magici.

Antipatia/Simpatia

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (o un pezzo di allume immerso nell'aceto per l'effetto antipatia o un goccio di miele per l'effetto simpatia)

Durata: 10 giorni

Questo incantesimo attrae o repelle delle creature di tua scelta. Prendi un bersaglio a gittata, che sia un oggetto Enorme o più piccolo o una creatura o un'area non più grande di un cubo di 60 metri di spigolo. Poi specifica una specie di creature intelligenti, come i draghi rossi, i goblin o i vampiri. Investi il bersaglio di un'aura che attrae o respinge le creature specificate per la durata.

Scegli antipatia o simpatia come effetto dell'aura.

Antipatia. L'ammalimento fa sì che le creature del tipo da te indicato provino un forte impulso a lasciare l'area ed evitare il bersaglio. Quando una creatura del genere può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o diventare spaventata. La creatura rimane spaventata finché può vedere il bersaglio o resta entro 18 metri da esso. Mentre è spaventata dal bersaglio, la creatura deve impiegare il suo movimento per muoversi verso il posto sicuro più vicino dal quale non possa più vedere il bersaglio. Se la creatura si muove più di 18 metri lontano dal bersaglio e non può vederlo, la creatura non è più spaventata, ma torna a essere spaventata se torna a vedere il bersaglio o si muove entro 18 metri da esso.

Simpatia. L'ammalimento fa sì che le creature specificate provino un forte impulso ad avvicinarsi al bersaglio se si trovano entro 18 metri da esso o possono vederlo. Quando una simile creatura può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o usare il suo movimento durante ciascun round per entrare nell'area, o muoversi a portata del bersaglio. Quando la creatura l'avrà fatto, non potrà più volontariamente muoversi lontano dal bersaglio. Se il bersaglio danneggia o altrimenti nuoce alla

creatura soggetta, questa può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per terminare l'effetto, come descritto di seguito.

Terminare l'Effetto. Se una creatura soggetta termina il suo round mentre si trova più lontana di 18 metri dal bersaglio o non può vederlo, la creatura effettua un Tiro Salvezza su Volontà. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura non è più soggetta al bersaglio e riconosce la sensazione di ripugnanza o attrazione come magica. Inoltre, una creatura soggetta all'incantesimo, ha diritto a un altro Tiro Salvezza su Volontà ogni 24 ore di durata dell'incantesimo. Una creatura che supera il Tiro Salvezza contro questo effetto è immune a esso per 1 minuto, dopodiché può subirlo nuovamente.

Arma Magica

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Lanci l'incantesimo a contatto di un'arma non magica. Fino al termine dell'incantesimo, l'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e di danno.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi il bonus aumenta a +1.

Arma Spirituale

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

In un punto nella gittata, crei un'arma spettrale fluttuante, che resta per la durata o finché non lanci di nuovo questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, puoi effettuare un attacco da mischia contro una creatura entro 1 metro dall'arma. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da forza pari a $1d8 +$ il tuo valore di caratteristica da incantatore. Durante il tuo round, con un'Azione, puoi spostare l'arma di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura entro 1 metro dall'arma. L'arma può assumere qualsiasi forma tu voglia, magari affine al Patrono.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 2.

Armatura Magica

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio lavorato)

Durata: 8 ore Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente che non indossa un'armatura. Una forza magica protettiva circonda il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. La Difesa del bersaglio diventa $13 +$ Destrezza. l'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o interrompe l'incantesimo con un'azione.

Artificio Druidico

Scuola: Universale

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sussurrando agli spiriti della natura, crei, a gittata, uno dei seguenti effetti:

- Crei un minuscolo e innocuo effetto sensoriale che predice quale clima ci sarà nel luogo in cui ti trovi per le prossime 24 ore. L'effetto potrebbe manifestarsi come una sfera dorata per i cieli limpidi, una nube per la pioggia, fiocchi di neve per la neve, e così via. L'effetto persiste per 1 round.
- Fai immediatamente sbocciare un fiore, un seme o simile pianta.
- Crei un istantaneo e innocuo effetto sensoriale, come foglie che cadono, uno sbuffo di vento, il suono di un piccolo animale, o il lieve tanfo di una puzzola. L'effetto deve entrare in un cubo di 1 metro.
- Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.

Aura Magica dell'Arcanista

Scuola: Illusione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un piccolo quadretto di seta)

Durata: 24 ore

Poni un'illusione su di una creatura od oggetto con cui sei in contatto, così che gli incantesimi di divinazione rivelino false informazioni su di esso.

Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un oggetto che non sia trasportato o indossato da un'altra creatura. Quando lanci questo incantesimo, scegli uno o entrambi i seguenti effetti. L'effetto permane per la durata. Se esegui questo incantesimo sulla stessa creatura od oggetto ogni giorno per 30 giorni, piazzando ogni volta lo stesso effetto, l'illusione permarrà finché non viene dissolta.

Aura Falsa. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta a incantesimi ed effetti magici, come individuazione del magico, che individuano le aure magiche. Puoi far apparire magico un oggetto normale, non magico un oggetto magico, o cambiare l'aura magica dell'oggetto così che sembri appartenere a una scuola di magia di tua scelta. Quando impieghi questo effetto su di un oggetto, puoi far sì che la falsa magia sia apparente a qualsiasi creatura che lo manipoli.

Mascherare. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta a incantesimi ed effetti magici che individuano il tipo di creatura o Tratti, come l'attivazione dell'incantesimo simbolo. Scegli un tipo di creatura o Tratto, e gli altri incantesimi ed effetti magici considereranno il bersaglio come fosse una creatura di quel tipo o di quel Tratto, e non più di quello originale.

Aura Sacra

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un minuscolo reliquario del valore di almeno 1.000 mo contenente una reliquia sacra, come un pezzo di tessuto dell'abito di un santo o un frammento di pergamena di un testo religioso)

Durata: Concentrazione, 1 minuto

Irradi da te luce divina che si raccoglie in una debole luminosità con raggio di 9 metri intorno a te. Quando lanci l'incantesimo, le creature da te scelte in questo raggio emanano luce fioca con un raggio di 1 metro e hanno +2d6 a tutti i Tiri Salvezza, mentre le altre creature hanno -2d6 sui Tiri per Colpire contro di loro fino al termine dell'incantesimo. Inoltre, quando un demone o non morto colpisce una creatura bersaglio con un attacco in mischia, l'aura risplende di una luce intensa. L'attaccante deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

Bacche Benefiche

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)

Durata: Istantanea

Fino a dieci bacche compaiono nella tua mano e vengono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare 1 Azione Immediata per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita, e la bacca inoltre provvede nutrimento sufficiente per alimentare una creatura per un giorno.

Le bacche perdono la loro efficacia se non vengono consumate entro 24 ore dal lancio dell'incantesimo.

Bagliore Lunare

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (diversi semi di bella di notte e un pezzo di felpato opalescente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Un fascio argenteo di luce pallida risplende in un cilindro di raggio 1 metro, alto 12 metri centrato in un punto a gittata. Fino al termine dell'incantesimo, una luce fioca riempie il cilindro. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round o inizia qui il suo round, è avvolta da fiamme spettrali che provocano un dolore terribile, e deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza subisce 2d10 danni da Luce, o la metà di questi danni se lo supera. Un mutaforma effettua il Tiro Salvezza con -1d6. Se lo fallisce ritorna immediatamente alla sua forma originale e non può assumere una forma diversa finché non esce dalla luce dell'incantesimo.

Durante ciascun tuo round dopo aver lanciato l'incantesimo, puoi usare un'azione per muovere il fascio di 18 metri in qualsiasi direzione.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d10

Bagliore Solare

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (linea di 18 metri)

Componenti: V, S, M (una lente di ingrandimento)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una fascio di luce brillante esplode dalla tua mano in una linea larga 1 metri e lunga 18 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 6d8 danni da Luce e rimane accecata fino al tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, subisce la metà dei danni e non è accecata. I non morti e le melme hanno -1d6 su questo Tiro Salvezza. Puoi creare una nuova linea di luminosità con un'azione durante qualsiasi tuo round fino al termine dell'incantesimo. Per la durata, una particella di luce brillante risplende nella tua mano. Produce luce in un raggio di 9 metri e penombra per ulteriori 9 metri. Questa luce è considerata luce solare.

Banchetto degli Eroi

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una ciotola incrostata di gemme del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Crei un magnifico banchetto, comprensivo di cibi e bevande prelibate. Il banchetto viene consumato in 1 ora e scompare al termine di questo periodo, ma gli effetti benefici non si faranno sentire fino al termine dell'ora. Fino ad altre dodici creature possono partecipare al banchetto. Una creatura che partecipi al banchetto ottiene diversi benefici. La creatura viene guarita da tutte le malattie e i veleni, diventa immune al veleno e all'essere spaventata, e ha +2d6 su tutti i Tiri Salvezza su Volontà. I suoi punti ferita massimi aumentano di 2d10, e guarisce lo stesso quantitativo di punti ferita attuali. Questi benefici durano 24 ore.

Barriera di Lama

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro verticale di lame rotanti fatte di energia magica, affilate come rasoi. Il muro compare a gittata e resta per la durata. Puoi creare un muro diritto lungo fino a 30 metri, alto 6 metri e spesso 1 metro, o un muro circolare di 18 metri massimo di diametro, alto 6 metri e spesso 1 metro. Il muro fornisce tre quarti di copertura alle

creature dietro di esso, e il suo spazio è terreno difficile.

Quando una creatura entra per la prima volta in un round nell'area del muro o comincia il suo round lì, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se la creatura fallisce il Tiro Salvezza subisce 6d10 danni taglienti, o la metà se lo supera.

Beffa Crudele

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Scateni una serie di insulti avvolti da una subdola malia contro una creatura a gittata e che puoi vedere. Se il bersaglio ti può udire (sebbene non è necessario che ti comprenda), deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subire 1d4 danni e avere -1d6 al prossimo tiro per colpire che effettuerà prima del termine del suo prossimo round.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Benedici Acqua

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 10 Minuti

Gittata: Tocco

Componenti: V, S, M (una moneta d'oro in offerta alla chiesa)

Durata: Istantanea

Benedici fino ad un litro di liquido, sufficiente a creare 5 boccette di acqua benedetta. **Per ogni Critico ottenuto** nella prova benedici un litro di liquido in piu'.

Benedizione

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni **Gittata:** 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua benedetta)

Durata: 1 minuto Benedici fino a tre creature a gittata, scelte da te. I bersagli guadagnano +1 ai Tiri Salvezza e Tiro per Colpire. Piu' benedizioni, anche da Patroni diversi non si sommano.

Per ogni Critico ottenuto nella prova puoi aggiungere una creatura come bersaglio.

Benedizione Superiore

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Minuto **Gittata:** 18 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua benedetta, 10 monete d'oro) **Durata:** 1 ora
Benedici una creatura a tua scelta. La creatura entro la durata può aggiungere 1d6 ad un tiro prima di sapere se la prova (TC/TS/Check..) ha avuto successo o meno. Questo bonus può essere usato 2 volte nell'ora.

Per ogni Critico ottenuto nella prova puoi aggiungere una creatura come bersaglio o aggiungere un ora alla durata.

Benedizione Suprema

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 Reazione **Gittata:** 27 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua benedetta, 25 monete d'oro) **Durata:** Istantanea
Benedici una creatura a tua scelta. La creatura può ritirare due dadi di una prova prima di sapere se la prova ha avuto successo o meno. La creatura sceglie se prendere i nuovi tiri ottenuti o tenere i vecchi.

Per ogni Critico ottenuto nella prova la creatura prende un ulteriore +1 di bonus alla prova.

Blocca Mostri

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)

Durata: 1 minuto

Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà, o restare paralizzato per la durata. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti. Al termine di ciascun suo round, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Blocca Persone

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)

Durata: 1 minuto

Scegli un umanoide a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare paralizzato per la durata. Al termine di ciascun suo round, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Bocca Magica

Scuola: Illusione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di favo e polvere di giada del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Impianti un messaggio in un oggetto a gittata, messaggio che viene pronunciato quando si soddisfa la condizione di attivazione. Scegli un oggetto che puoi vedere e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura. Poi pronuncia il messaggio, che deve essere di 25 parole o meno, ma può essere distribuito in un periodo di massimo 10 minuti. Infine, determina la circostanza che attiverà l'incantesimo, affinché questo trasmetta il tuo messaggio.

Quando la circostanza si manifesta, una bocca magica appare sull'oggetto e recita il messaggio con la tua voce e allo stesso volume con cui l'hai pronunciato. Se l'oggetto da te scelto ha una bocca o qualcosa che assomiglia a una bocca (per esempio, la bocca di una statua), la bocca magica appare così che le parole sembrino provenire dalla bocca dell'oggetto. Quando lanci questo incantesimo, puoi far sì che l'incantesimo termini dopo aver trasmesso il suo messaggio, o che perduri e ripeta il messaggio ogni volta che la condizione si attiva.

La circostanza di attivazione può essere generica o dettagliata quanto desideri, ma deve essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengono entro 9 metri dall'oggetto. Per esempio, potresti istruire la bocca di parlare quando una qualsiasi creatura si avvicina entro 9 metri dall'oggetto o quando una campanella d'argento suona entro 9 metri da esso.

Caduta Morbida

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 reazione, che effettui quando tu o una creatura entro 18 metri da te cadete

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (una piccola piuma o un pezzo di piuma)

Durata: 1 minuto

Scegli fino a cinque creature a gittata. La velocità di discesa di una creatura che cade diminuisce a 18 metri per round fino al termine dell'incantesimo. Se la creatura atterra prima del termine dell'incantesimo, non subisce danni da caduta e può atterrare sui suoi piedi; per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Calmare Emozioni

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di sopprimere le forti emozioni in un gruppo di persone. Ogni umanoide in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata da te scelto, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà; se lo desidera, una creatura può scegliere di fallire questo Tiro Salvezza. Se una creatura fallisce il Tiro Salvezza, scegli uno di questi due effetti. Placare. Puoi sopprimere qualsiasi effetto che renda il bersaglio affascinato o spaventato. Quando questo incantesimo termina, gli effetti soppressi riprendono, purché la loro durata non sia nel frattempo esaurita.

Indifferenza. Puoi rendere un bersaglio indifferente nei confronti di una creatura di tua scelta, verso la quale è ostile. Questa indifferenza termina se il bersaglio viene attaccato o danneggiato da un incantesimo o se vede uno dei suoi amici venir danneggiato. Quando l'incantesimo termina, la creatura diventa di nuovo ostile, a meno che il Narratore non determini diversamente.

Camminare sull'Acqua

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di sughero)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce la capacità di muoversi attraverso superfici liquide (come acqua, acido, fango, neve, sabbie mobili o lava) come se fossero innocuo terreno solido (le creature

che attraversano la lava fusa possono comunque subire danni dal calore). Fino a dieci creature consenzienti a gittata, e che puoi vedere, ricevono questa capacità per tutta la durata. Se il tuo bersaglio è immerso in un liquido, l'incantesimo riporta il bersaglio in superficie del liquido a una velocità di 18 metri per round.

Camminare nel Vento

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (fuoco e Acqua Benedetta)

Durata: 8 ore

Per la durata, tu e fino ad altre dieci creature consenzienti a gittata, che puoi vedere, assumete forma gassosa, diventando nubi. Mentre è in forma di nube, una creatura ha velocità di volo 90 metri e ha resistenza ai danni dalle armi non magiche. Ritornare alla forma normale richiede 1 minuto, durante il quale la creatura è inabile e non può muoversi. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura può tornare alla forma di nube, che richiede una trasformazione di un minuto. Se una creatura è in forma di nube e sta volando quando l'effetto ha termine, la creatura scende 18 metri per round al minuto finché non atterra, al sicuro. Se non riesce ad atterrare dopo 1 minuto, la creatura cadrà per la distanza rimanente.

Charme su Persone

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Cerchi di affascinare un umanoide a gittata e che puoi vedere. Egli deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e avrà +1d6 se sta combattendo con te o i tuoi alleati. Se fallisce il Tiro Salvezza, è affascinato da te fino al termine dell'incantesimo o finché tu o i tuoi alleati non gli facciate qualcosa di nocivo. La creatura affascinata ti considera un amichevole conoscente. Quando l'incantesimo termina, la creatura è consapevole di essere stata affascinata da te.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello. Quando lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

Campo Anti-Magia

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (sfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere o lime di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Vieni circondato da una sfera invisibile di anti-magia di 3 metri di raggio. Quest'area è separata dall'energia magica che permea il multiverso. All'interno della sfera non si possono lanciare incantesimi, le creature richiamate scompaiono e anche gli oggetti magici diventano normali. Fino al termine dell'incantesimo, la sfera si muove con te, centrata su di te. Gli incantesimi e altri effetti magici, eccetto quelli creati da un artefatto o Patrono, sono soppressi all'interno della sfera né vi possono penetrare. Uno slot speso per lanciare un incantesimo soppresso è consumato. Mentre un effetto è soppresso, non funziona, ma il tempo che trascorre soppresso è conteggiato per la sua durata.

Effetti con Bersaglio. Incantesimi e altri effetti magici, come dardo incantato e charme su persone, che prendono come bersaglio una creatura o un oggetto all'interno della sfera non hanno effetto su quel bersaglio.

Aree di Magia. L'area di un altro incantesimo o effetto magico, come palla di fuoco, non può estendersi all'interno della sfera. Se la sfera si sovrappone a un'area di magia, la parte di quell'area coperta dalla sfera viene soppressa. Per esempio, le fiamme generate da un muro di fuoco vengono sopprese all'interno della sfera, creando un buco nel muro se la sovrapposizione è sufficientemente grande. Incantesimi. Qualsiasi incantesimo o altro effetto magico attivo su di una creatura od oggetto all'interno della sfera viene soppresso finché la creatura o l'oggetto si trovano all'interno della sfera.

Oggetti Magici. Le proprietà e poteri degli oggetti magici vengono soppressi dalla sfera. Per esempio, una spada lunga +1 all'interno della sfera funziona come una spada lunga non magica. Le proprietà e i poteri delle armi magiche vengono soppressi se sono usati contro un bersaglio all'interno della sfera o impugnate da un attaccante dentro la sfera. Se un'arma magica o munizione magica lascia interamente la sfera (per esempio, se tiri una freccia magica o scagli una lancia magica a un bersaglio al di fuori della sfera), la magia dell'oggetto non è più soppressa

non appena esce dalla sfera.

Magia di Viaggio. Il teletrasporto e il viaggio planare non funzionano all'interno della sfera, che la sfera sia il punto di destinazione o di partenza di questo viaggio magico. All'interno della sfera, un portale verso un altro luogo, mondo, o piano di esistenza, così come uno spazio extradimensionale come quello creato dall'incantesimo trucco della corda, resta chiuso. Creature e Oggetti. All'interno della sfera, una creatura o oggetto evocati o creati dalla magia svaniscono temporaneamente dall'esistenza. La creatura od oggetto riappare istantaneamente una volta che lo spazio occupato da essa non si trova più all'interno della sfera.

Dissolvi magie. Gli incantesimi e gli effetti magici come dissolvi magie non hanno effetto sulla sfera. Allo stesso modo, le sfere create da altri incantesimi campo antimagia non si annullano vicendevolmente.

Camuffare Sé Stesso

Scuola: Illusione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Cambi il tuo aspetto, assieme a quello dei tuoi abiti, armatura, armi e altri oggetti che indossi, fino al termine dell'incantesimo o finché non impieghi un'azione per interrompere l'incantesimo. Puoi apparire 30 centimetri più basso o più alto, magro, grasso o una via di mezzo. Non puoi modificare la tua conformazione fisica, quindi devi adottare una forma che abbia la medesima distribuzione di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia. I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccarti la testa e i capelli. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria. Per distinguere il tuo camuffamento, una creatura può usare 2 Azioni per ispezionare il tuo aspetto e deve superare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo.

Capanna

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale (semisfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (una piccola biglia di cristallo)

Durata: 8 ore

Una cupola di forza immobile del raggio di 3 metri si forma intorno e sopra di te, restando stazionaria per la durata. l'incantesimo termina se lasci l'area. Nove creature di taglia Media o inferiore possono entrare nella cupola insieme a te. l'incantesimo fallisce se l'area include una creatura più grande o più di dieci creature. Le creature e gli oggetti all'interno della cupola, quando lanci questo incantesimo, la possono attraversare liberamente. Tutte le altre creature e oggetti sono proibiti dall'attraversarla.

Incantesimi e altri effetti magici non possono estendersi oltre la cupola o attraversarla.

L'atmosfera all'interno dello spazio è confortevole e asciutta, quale che sia il clima all'esterno.

Fino al termine dell'incantesimo, puoi comandare che l'interno diventi illuminato fioco o buio. La cupola è opaca dall'esterno, di qualsiasi colore tu scelga, ma è trasparente dall'interno.

Caratteristica Potenziata

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (pelo o piuma di una bestia)

Durata: massimo 10 minuti

Conferisci un potenziamento magico a una creatura con cui sei in contatto. Scegli uno degli effetti seguenti; il bersaglio ottiene quell'effetto fino al termine dell'incantesimo.

Astuzia della Volpe. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Intelligenza e Forza

Forza del Toro. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Forza, e la sua capacità di Ingombro raddoppia.

Grazia del Energia Luminosa. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Destrezza. Inoltre, qualora non sia inabile, non subisce danni dalle cadute di 6 metri o meno.

Resistenza dell'Orso. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vengono persi alla fine dell'incantesimo.

Saggezza del Gufo. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Saggezza.

Splendore dell'Aquila. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Carisma.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura

Carne in Pietra - Pietra in Carne

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di lime, acqua e terra)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di trasformare in pietra una creatura a gittata che puoi vedere. Se il corpo del bersaglio è fatto di carne, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, è intralciata e la sua carne comincia a indurirsi. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura non subisce l'incantesimo. Una creatura intralciata da questo incantesimo deve effettuare un altro Tiro Salvezza su Tempra al termine di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza con successo per tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il Tiro Salvezza per tre volte, viene trasformata in pietra e resta vittima della condizione pietrificato per la durata. I successi e i fallimenti non devono essere continuativi; tenere traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ottiene tre di un tipo.

Se la creatura viene danneggiata fisicamente mentre è pietrificata, soffre di deformità simili ai danni arrecati alla pietra, se ritorna al suo stato originale. Se mantieni la tua concentrazione su questo incantesimo per la sua intera possibile durata, la creatura è trasformata in pietra finché l'effetto non viene rimosso.

L'incantesimo *Pietra in Carne* fa tornare una creatura di carne purché non sia stata trasformata da più di un anno.

Catena di Fulmini

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un po' di pelliccia; un pezzo d'ambra, vetro o una verga di cristallo; e tre spille d'argento)

Durata: Istantanea

Crei una saetta di luce che colpisce un bersaglio a gittata che puoi vedere, scelto da te. Tre saette colpiscono il bersaglio e fino ad altri tre bersagli, ciascuno dei quali deve trovarsi entro 9 metri dal

primo bersaglio. Un bersaglio può essere una creatura o oggetto e può essere bersaglio di una sola saetta. Un bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Il bersaglio subisce 10d8 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia un'ulteriore saetta parte dal primo bersaglio verso un altro bersaglio.

Cecità/Sordità

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio è accecato o assordato (a tua scelta) per la durata. Al termine di ciascun suo round, il bersaglio può effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.

Celare

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una polvere composta da polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro del valore di almeno 50.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto Tramite questo incantesimo, una creatura consenziente o un oggetto può essere nascosto, impossibile da individuare per la durata. Eseguendo questo incantesimo ed entrando in contatto con un bersaglio, questo diventa invisibile e non può essere preso come bersaglio dagli incantesimi di divinazione, né percepito da sensori di scrutamento creati da incantesimi di divinazione. Se il bersaglio è una creatura, cade in uno stato di animazione sospesa. Per lui il tempo cessa di scorrere, e non invecchia.

Puoi predisporre una condizione per cui l'incantesimo termini anticipatamente. La condizione può essere qualsiasi cosa tu voglia, ma deve avvenire o essere visibile entro 1,5 chilometri dal bersaglio. Esempi includono "dopo 1.000

anni" o "quando il tarrasque si risveglia". Questo incantesimo termina anche qualora il bersaglio subisca danni.

Cerchio Magico

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (Acqua Benedetta o argento e ferro in polvere del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 ora

Crei un cilindro di energia magica di 3 metri di raggio e alto 6 metri, centrato su di un punto del terreno a gittata e che puoi vedere. Rune luminose compaiono dovunque il cilindro si intersechi con il pavimento o altra superficie.

Scegli uno o più dei seguenti tipi di creature: celestiali, elementali, fatati, demoni o non morti. Il circolo influisce su di una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

- La creatura non può entrare consapevolmente nel cilindro tramite alcun mezzo non magico. Se la creatura prova a usare il teletrasporto o il viaggio tra i piani per farlo, deve prima superare un Tiro Salvezza su Volontà.
- La creatura ha -1d6 ai Tiri per Colpire contro i bersagli all'interno del cilindro.
- I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura. Quando lanci questo incantesimo, puoi decidere che la magia operi in direzione opposta, impedendo a una creatura del tipo specificato di lasciare il cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi aumentare la durata di 1 ora.

Cerchio di Morte

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una perla nera ridotta in polvere del valore di almeno 500 mo)

Durata: Istantanea

Una sfera di energia negativa del raggio di 18 metri, erutta in un punto a gittata. Ogni creatura

in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Un ersaglio subisce 8d6 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni Critico ottenuto nella prova il danno aumenta di 2d6.

Cerchio di Teletrasporto

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, M (gessi e inchiostri rari infusi di gemme preziose del valore di almeno 50 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 round

Mentre lanci l'incantesimo, tracci un cerchio di 3 metri di diametro sul pavimento, inscritto con sigilli che collegano il posto in cui ti trovi a un cerchio di teletrasporto permanente di tua scelta, di cui conosci la sequenza dei sigilli e che si trovi sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi tu. Un portale luminoso si apre all'interno del cerchio tracciato da te e resta aperto fino al termine del tuo prossimo round. Qualsiasi creatura che entri nel portale, riappare istantaneamente entro 1 metro dal cerchio di destinazione o nello spazio non occupato più vicino, se non può comparire entro 1 metro da esso.

Molti grandi templi, gilde, e altri luoghi importanti possiedono dei cerchi di teletrasporto permanenti, incisi da qualche parte nelle loro prossimità. Ciascuno di questi cerchi possiede una sequenza di sigilli unica: una serie di rune magiche disposte seguendo una trama precisa.

Quando ottieni la capacità di lanciare questo incantesimo, apprendi le sequenze di sigilli di due destinazioni sul Piano Materiale, determinate dal Narratore. Nel corso delle tue avventure puoi imparare nuove sequenze di sigilli. Puoi mandare a memoria una sequenza di sigilli dopo averla studiata per almeno 1 minuto.

Puoi creare un cerchio di teletrasporto permanente eseguendo questo incantesimo nello stesso luogo ogni giorno per un anno. Non devi usare il cerchio di teletrasporto quando lanci l'incantesimo in questo modo.

Chiaroveggenza

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 100 mo, che sia un corno ingioiellato per udire o un occhio di vetro per guardare)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un sensore invisibile in un luogo a te familiare e che sia a gittata (un luogo che hai già visitato o visto precedentemente) o in un luogo ovvio ma che non ti è familiare (come dietro una porta o un angolo, o in mezzo un boschetto di alberi). Il sensore rimane sul posto per la durata, e non può essere attaccato né altrimenti vi si può interagire. Quando lanci questo incantesimo, scegli se vedere o udire. Puoi usare il senso scelto tramite il sensore, come ti trovassi nel suo spazio. Con un'azione, puoi passare da udire a sentire e viceversa. Una creatura che può vedere il sensore (una creatura munita di vedere invisibilità o di visione del vero) lo percepisce come un orbe intangibile e luminoso delle dimensioni del tuo pugno.

Clone

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 28

Gittata: Contatto **Componenti:** V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo e almeno 16 centimetri cubi di carne della creatura che deve essere clonata, che l'incantesimo consuma, e un recipiente da almeno 2.000 mo di valore che abbia un coperchio sigillabile e sia grande a sufficienza da contenere una creatura Media, come una grossa urna, una bara, una fossa piena di fango nel terreno o un contenitore di cristallo pieno di acqua salata)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo produce il duplicato inerte di una creatura vivente come salvaguardia dalla morte. Questo clone si forma all'interno di un recipiente sigillato e raggiunge la massima dimensione e maturità dopo 120 giorni; puoi anche decidere che il clone sia una versione più giovane della stessa creatura. Rimane inerte e sopravvive all'infinito, purché il recipiente resti indisturbato.

In qualsiasi momento dopo che il clone è maturato, se la creatura originale muore, la sua anima si trasferisce nel clone, purché l'anima sia libera e consenziente a tornare. Il clone è fisicamente identico all'originale e ha la stessa personalità, ricordi e caratteristiche, ma nulla dell'equipaggiamento dell'originale. I resti fisici della creatura originale, se esistono ancora, divengono inerti e non possono essere riportati

alla vita, dato che l'anima della creatura è altrove.

Colpo Accurato

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: S

Durata: 1 round

Allunghi la mano e punti il dito verso un bersaglio a gittata. La tua magia ti conferisce una breve comprensione delle difese del bersaglio. Durante il tuo prossimo round, purché questo incantesimo non sia terminato, ottieni +1d6 al primo tiro per colpire contro quel bersaglio.

Colpo Infuocato

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (pizzico di zolfo)

Durata: Istantanea

Una colonna verticale di fuoco divino scende dal cielo e si abbatte sul luogo da te specificato. Ogni creatura in un cilindro di 3 metri di raggio e alto 12 metri centrato su di un punto a gittata deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 8d6 danni da Luce se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno Luce aumenta di 2d6.

Comando

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 round

Pronunci un comando di una parola verso una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o eseguire il comando durante il suo prossimo round. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è non morto, se non capisce la tua lingua, o se il tuo comando gli recherebbe danni. Seguono alcuni tipici comandi e i loro effetti. Puoi dare comandi diversi da quelli descritti qui, e in quel caso il Narratore determinerà il comportamento del bersaglio. Se il bersaglio non può eseguire il tuo comando, l'incantesimo ha fine.

- **Avvicinati.** Il bersaglio si muove verso di te per il tragitto più breve e diretto, terminando il suo round se si avvicina a 1 metri da te.
- **Fermo.** Il bersaglio non si muove e poi termina il suo round. Una creatura volante resta sul posto, purché le sia possibile. Se deve muoversi per restare in aria, vola la distanza minima necessaria per farlo.
- **Getta.** Il bersaglio getta qualsiasi cosa stia tenendo in mano e poi termina il suo round.
- **Scappa.** Il bersaglio spende il suo round a muoversi lontano da te con il mezzo più veloce a sua disposizione.
- **Striscia.** Il bersaglio si getta prono e poi termina il suo round.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi agire su di un'ulteriore creatura. Nel momento in cui lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una da l'altra.

Comprensione dei Linguaggi

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e fuliggine)

Durata: 1 ora

Per la durata, capisci il significato letterale di qualsiasi linguaggio parlato che ascolti. Capisci anche qualsiasi linguaggio scritto che vedi, ma devi essere a contatto con la superficie su cui le parole sono scritte. Per leggere una pagina di testo impieghi 1 minuto. Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti in un testo o glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di un linguaggio scritto.

Compulsione

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Le creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e che ti possono sentire, devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Un bersaglio supera automaticamente il Tiro Salvezza se non può essere affascinato. Fino al termine

dell'incantesimo, puoi usare un'Azione durante ciascun tuo round per indicare una direzione orizzontale rispetto a te. Ogni bersaglio soggetto all'incantesimo deve usare quanto più possibile del suo movimento, durante il suo prossimo round, per muoversi in quella direzione. Il bersaglio non può effettuare nessuna azione prima di muoversi. Dopo essersi mosso in questo modo, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà per tentare di terminare l'effetto. Un bersaglio non può essere obbligato a muoversi dentro un pericolo palesemente letale, come fiamme o pozzi, ma per muoversi nella direzione indicata potrà provocare attacchi di opportunità.

Comunione

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso e una fiala di Acqua Benedetta o blasfema)

Durata: 1 minuto

Comunichi con il tuo Patrono e gli poni fino a tre domande a cui si può dare risposta con un sì o un no. Devi porre le domande prima della fine dell'incantesimo. Riceverai la risposta corretta a ciascuna domanda. Le creature divine non sono necessariamente onniscienti, quindi potresti ricevere "non è chiaro" come risposta a una domanda che riguarda informazioni non pertinenti alle conoscenze del Patrono. Nel caso in cui una risposta di una parola potrebbe essere fuorviante o contraria agli interessi del Patrono, il Narratore potrebbe invece dare una breve frase come risposta.

Se lanci l'incantesimo due o più volte prima che sia sorta la nuova alba c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu non ottenga alcuna risposta. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.

Questo Incantimo non e' selezionabile se i Patroni non sono attivi

Comunione con la Natura

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Per un istante diventi tutt'uno con la natura e ottieni informazioni sul territorio circostante. In ambienti esterni, l'incantesimo ti fornisce

informazioni sul territorio entro 5 chilometri da te. In grotte e altri ambienti naturali sotterranei, il raggio è limitato a 100 metri. L'incantesimo non funziona nei luoghi in cui la natura è stata soppiantata da costruzioni, come in sotterranei e paesi.

Apprendi immediatamente informazioni su un massimo di tre argomenti a tua scelta su uno dei seguenti soggetti, in relazione all'area:

- terreno e corpi d'acqua
- piante, minerali, animali e popolazioni prevalenti
- potenti celestiali, elementali, fatati, demoni o non morti
- influenze da altri piani di esistenza
- edifici

Confusione

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (tre gusci di noce)

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo assale e piega la mente delle creature, generando illusioni e provocando azioni incontrollate. Quando lanci questo incantesimo ogni creatura, in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di un punto da te scelto entro la gittata, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subirne gli effetti. Un bersaglio soggetto all'incantesimo non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ciascun suo round per determinare il proprio comportamento per quel round.

d10	Comportamento
1	La creatura usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione, tira un d8 assegnando a ciascuna faccia un punto cardinale. La creatura non effettuerà nessuna azione in questo round.
2-6	La creatura non può muoversi né attaccare in questo round.
7-8	La creatura usa la sua 2 Azioni (e nessun'altra) per effettuare un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata. Se non c'è nessuna creatura a portata, per questo round la creatura non farà nulla.
9-10	La creatura può agire e muoversi normalmente.

Al termine di ciascun suo round, un bersaglio soggetto all'incantesimo può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, per lui l'effetto ha termine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il raggio della sfera aumenta di 1 metro.

Cono di Freddo

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un piccolo cristallo o cono di vetro)

Durata: Istantanea

un'esplosione di aria fredda erutta dalle tue mani.

Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 8d8 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura uccisa da questo incantesimo diventa una statua di ghiaccio fino a quando disgela.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8

Conoscenza delle Leggende

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso del valore di almeno 250 mo, che l'incantesimo consuma, e quattro strisce d'avorio del valore di almeno 50 mo)

Durata: Istantanea

Nomina o descrivi una persona, luogo od oggetto. l'incantesimo ti porta alla mente un breve riassunto delle conoscenze più importanti sull'argomento da te nominato. Se la cosa da te nominata non ha alcuna rilevanza leggendaria, non ottieni alcuna informazione. Maggiori informazioni hai sull'argomento, più precise e dettagliate saranno le informazioni che riceverai. L'informazione che riceverai sarà accurata, ma celata magari in linguaggio metaforico.

Contagio

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 7 giorni

Tramite il contatto puoi infliggere malattie.

Effettua un attacco da mischia contro una creatura a portata. Se colpisci, infetti la creatura con una malattia a tua scelta tra quelle descritte di seguito.

Al termine di ciascun round del bersaglio, esso deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Dopo aver fallito tre di questi Tiri Salvezza, gli effetti della malattia permangono per la durata, e la creatura non effettua più Tiri Salvezza. Dopo aver superato tre di questi Tiri Salvezza, la creatura recupera dalla malattia, e l'incantesimo ha termine.

Dato che questo incantesimo induce nel suo bersaglio una malattia naturale, qualsiasi effetto che rimuova le malattie o migliori gli effetti delle malattie si applica a essa.

- *Carne Putrida.* La pelle della creatura marcisce. La creatura ha -1d6 alle prove di Carisma e ogni danno e' raddoppiato.
- *Debolezza Accecante.* Il dolore attanaglia la mente della creatura mentre i suoi occhi diventano bianco latte. La creatura ha -1d6 alle prove di Saggezza e ai Tiri Salvezza su Volontà, ed è accecata.
- *Febbre Lurida.* Una febbre devastante sconvolge il corpo della creatura. La creatura ha -1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra, e ai Tiri per Colpire che usano la Forza.
- *Fitte.* La creatura è sopraffatta dai tremiti. La creatura ha -1d6 alle prove di Destrezza e ai

Tiri Salvezza su Destrezza, e ai Tiri per Colpire che usano l'Destrezza.

- *Fuoco Mentale*. La mente della creatura è preda della febbre. La creatura ha -1d6 alle prove di Intelligenza e ai Tiri Salvezza su Intelligenza, e si comporta come se in combattimento fosse sotto l'effetto dell'incantesimo confusione.
- *Morte Melmosa*. La creatura inizia a sanguinare incessantemente. La creatura ha -1d6 alle prove di Costituzione e ai Tiri Salvezza su Tempra. Inoltre, ogni qualvolta la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo prossimo round.

Contattare Altri Piani

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Contatti mentalmente un semidio, lo spirito di un saggio da tempo defunto, o qualche altra misteriosa entità di un altro piano. Contattare l'Intelligenza extraplanare può affaticare o addirittura spezzare la tua mente. Quando lanci questo incantesimo, effettua un Tiro Salvezza su Intelligenza con DC 15. Se lo fallisci, subisci 6d6 danni e resti demente fino all'alba del giorno dopo. Mentre sei demente, non puoi effettuare azioni, non puoi capire quello che dicono le altre creature, non puoi leggere, e parli solo farneticando. L'incantesimo ristorare superiore può porre fine a questo effetto. Se superi il Tiro Salvezza, puoi porre all'entità fino a cinque domande. Devi porre le domande prima del termine dell'incantesimo. Il Narratore risponderà a ciascuna domanda con una parola: "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante" o "confuso" (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Se una risposta di una parola potrebbe risultare fuorviante, il Narratore potrebbe invece dare come risposta una breve frase.

Contingenza

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una statuetta raffigurante te stesso scolpita in avorio e decorata con gemme del valore di almeno 1.500 mo)

Durata: 10 giorni

Scegli un incantesimo di Difficoltà 23 o più basso che puoi lanciare, che abbia il tempo di lancio di 2 azioni, e che può avere te come bersaglio. Lanci quell'incantesimo (detto incantesimo contingente) come parte del lancio di contingenza, spendendo gli slot incantesimo di entrambi, ma senza che l'incantesimo contingente abbia effetto. Avrà invece effetto quando si avvererà una determinata circostanza. Descrivi questa circostanza mentre lanci i due incantesimi. Per esempio, contingenza lanciato assieme a respirare sott'acqua potrebbe stipulare che respirare sott'acqua entra in azione quando sei immerso nell'acqua o simile liquido. L'incantesimo contingente ha effetto immediatamente dopo che la circostanza si verifica per la prima volta, che tu lo voglia o no, e poi contingenza termina. L'incantesimo contingente agisce solo su di te, anche se normalmente può prendere come bersaglio anche altri. Puoi usare un solo incantesimo contingenza alla volta. Se lanci di nuovo questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo contingenza su di te avrà termine. Inoltre, contingenza per te ha termine se la componente materiale non dovesse più trovarsi sulla tua persona.

Controincantesimo

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 reazione, che effettui quando vedi una creatura entro 18 metri da te lanciare un incantesimo

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea

Cerchi di interrompere una creatura nell'atto di lanciare un incantesimo. Se la creatura sta lanciando un incantesimo di Difficoltà 18 o più basso, l'incantesimo fallisce e non ha effetto.

Controllare Acqua

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua e un pizzico di polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, controlli qualsiasi acqua libera all'interno dell'area che hai

scelto fino a un cubo di 30 metri di spigolo. Quando lanci questo incantesimo puoi scegliere qualsiasi tra i seguenti effetti. Come azione, durante il tuo round, puoi ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

- *Allagamento.* Fai sì che il livello di tutta l'acqua nell'area aumenti fino a 6 metri. Se l'area include una costa, l'acqua inonda la terraferma. Se scegli un'area all'interno di un grosso corpo d'acqua, crei invece un'onda alta 6 metri che viaggia da un lato all'altro dell'area prima di infrangersi. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore sul percorso dell'onda viene trasportato dall'altro lato. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore colpito dall'acqua ha una percentuale del 25% di cappottarsi. Il livello dell'acqua resta elevato fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del tuo round successivo, finché perdura l'effetto di allagamento.
- *Dividere le Acque.* Fai sì che l'acqua nell'area si sposti a lato per creare un varco. Il varco si estende per l'area dell'incantesimo, e l'acqua divisa forma un muro su entrambi i lati del varco. Il varco resta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. L'acqua tornerà poi lentamente a riempire il varco nel corso del round successivo, fino a che non sarà risalita al suo normale livello.
- *Ridirigere il Flusso.* Fai sì che l'acqua corrente nell'area si muova in una direzione a tua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire muri o dirigersi verso altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le tue indicazioni, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende il suo flusso in base alle condizioni del terreno. L'acqua continua a muoversi nella direzione da te scelta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso.
- *Turbine.* Questo effetto richiede un corpo d'acqua che copra un quadrato di 15 metri di lato e abbia una profondità di 7,5 metri. Fai sì che si formi un turbine al centro

dell'area. Il turbine produce un vortice largo 1 metro alla base, largo fino a 15 metri in cima e alto 7,5 metri. Qualsiasi creatura od oggetto nell'acqua e che si trovi entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato 3 metri verso di esso. Una creatura può nuotare per allontanarsi dal vortice effettuando una prova di Destrezza (Atletica) contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta durante un round o inizia lì il suo round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la creatura subisce 2d8 danni da botta e viene catturata dal vortice fino al termine dell'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura subisce la metà di questi danni, e non è catturata dal vortice. Una creatura catturata dal vortice può usare 3 Azioni per cercare di nuotare via dal vortice come descritto sopra, ma ha -1d6 alle prove di Destrezza (Atletica) per farlo. La prima volta durante ciascun round in cui un oggetto entra nel vortice, l'oggetto subisce 2d8 danni da botta; questo danno viene subito ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Controllare Tempo Atmosferico

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Personale (raggio di 1,5 chilometri)

Componenti: V, S, M (incenso bruciato e po' di terra e legno mescolati nell'acqua)

Durata: Concentrazione, massimo 8 ore

Per la durata, assumi il controllo del clima entro 7,5 chilometri da te. Per lanciare questo incantesimo devi essere all'esterno. Muoversi in un posto dove non hai la visuale aperta verso il cielo, termina l'incantesimo anticipatamente. Quando lanci questo incantesimo, cambia le attuali condizioni climatiche, determinate dal Narratore in base alla stagione e la latitudine. Puoi modificare le precipitazioni, la temperatura e il vento. Ci vogliono 1d4 x 10 minuti perché la nuova condizione prenda effetto. Una volta che la condizione avrà preso effetto, potrai cambiarla di nuovo. Quando l'incantesimo termina, il clima tornerà gradualmente alla norma. Quando cambi le condizioni climatiche, trova l'attuale condizione sulla seguente tabella e cambiala di uno stadio, verso l'alto o il basso.

Quando cambi il vento, puoi cambiarne anche la direzione. *Precipitazione*

- 1 Limpido
- 2 Qualche nuvola
- 3 Coperto o foschia a terra
- 4 Pioggia, grandine o neve
- 5 Pioggia torrenziale, grandinata pesante, tormenta

Temperatura

- 1 Caldo insopportabile
- 2 Caldo
- 3 Tiepido
- 4 Fresco
- 5 Freddo
- 6 Freddo polare
-

Vento

- 1 Calmo
- 2 Vento moderato
- 3 Vento moderato
- 4 Fortunale
- 5 Tempesta

Costrizione

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 30 giorni

Imponi un comando magico a una creatura a gittata che puoi vedere, obbligandolo ad adempiere un determinato compito o vietandole di svolgere un'azione o corso d'attività deciso da te. Se la creatura ti può capire, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata da te per la durata. Mentre la creatura è affascinata da te, subisce 5d10 danni ogni volta che agisce in maniera direttamente contraria alle tue istruzioni, ma non più di una volta al giorno. Una creatura

che non ti può capire ignora gli effetti di questo incantesimo. Puoi dare qualsiasi comando di tua scelta, tranne un'attività che provocherebbe morte certa. Dovessi tu pronunciare un comando suicida, l'incantesimo avrebbe termine.

Puoi terminare l'incantesimo usando un'azione.

Anche rimuovi maledizione, ristorare superiore o desiderio vi pongono termine.

Se ottini almeno due Critici nella prova di magia la durata è 1 anno. Se ottieni 3 Critici

l'incantesimo dura finché non viene terminato da uno degli incantesimi sopra menzionati.

Creare Cibo e Acqua

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei 22,5 chili di cibo e 120 litri d'acqua sul terreno o in contenitori a gittata, sufficienti a sostenere fino a quindici umanoidi o cinque cavalcature per 24 ore. Il cibo è blando ma nutriente, e marcisce dopo 24 ore se non viene consumato. L'acqua è pulita e non va a male.

Creare o Distruggere Acqua

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua per creare acqua o qualche granello di sale per distruggerla)

Durata: Istantanea

Crei o distruggi l'acqua.

Creare Acqua. Crei fino a 40 litri di acqua limpida in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, l'acqua cade come pioggia in un cubo di 9 metri di spigolo che si trovi entro la gittata, estinguendo le fiamme esposte nell'area.

Distruggere Acqua. Distruggi fino a 40 litri di acqua in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, puoi distruggere la nebbia in un cubo di 9 metri di spigolo entro la gittata.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia crei o distruggi ulteriori 40 litri

d'acqua, o le dimensioni del cubo aumentano di 1 metro di spigolo

Creare Non Morti

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (un vaso di terracotta pieno di terra di cimitero, un vaso di terracotta pieno di acqua salmastra, e un onice nero del valore di 50 mo per ogni cadavere)

Durata: Istantanea

Puoi lanciare questo incantesimo solo di notte.

Scegli fino a tre cadaveri di umanoidi Medi o Piccoli a gittata. Ogni cadavere diventa un ghoul sotto il tuo controllo (il Narratore possiede le statistiche di gioco di queste creature). Durante il tuo round, con un'Azione, puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura da te animata con questo incantesimo, se la creatura si trova entro 36 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune nello stesso momento, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure puoi impartire un comando generico, come quello di fare la guardia a una specifica stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, le creature si limiteranno a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un comando, la creatura continuerà a eseguirlo finché il compito sarà completo. La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di rispondere ai comandi che gli impartisci. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, devi lanciare questo incantesimo sulla creatura prima che l'attuale periodo di 24 ore abbia termine. Questo impiego dell'incantesimo riasserisce il tuo controllo su di un massimo di tre creature che hai animato con questo incantesimo, anziché animarne di nuove. **Se ottieni un Critico** nella prova di magia puoi rianimare o riasserire il controllo su quattro ghoul. Con due Critici puoi animare o riasserire il controllo su cinque ghoul o due ghastr o wight. Con tre Critici puoi animare o riasserire il controllo su sei ghoul, tre ghastr o wight, o due mummie.

Creazione

Scuola: Illusione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che intendi creare)

Durata: Speciale

Afferri pezzi di materia d'ombra dal Mondo delle Ombre per creare, a gittata, oggetti non viventi di materia vegetale: beni morbidi, corda, legno o qualcosa di simile. Puoi usare questo incantesimo anche per creare oggetti minerali come pietra, cristallo o metallo. L'oggetto creato non può essere più grosso di un cubo di 1 metro di spigolo, e l'oggetto deve essere di una forma e materiale che hai già visto in passato.

La durata dipende dal materiale dell'oggetto. Se l'oggetto è composto da più materiali, usa la durata più breve. Tabella Materiale - Durato

Materia vegetale	1 giorno
Pietra o cristallo	12 ore
Metalli preziosi	1 ora
Gemme	10 minuti
Adamantio o mithril	1 minuto

Usare qualsiasi materiale creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo farà fallire il nuovo incantesimo.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il cubo aumenta di 1 metro di spigolo

Crescita di Spuntoni

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (sette spine affilate o sette ramoscelli, ciascuno di esse appuntito ad un'estremità)

Durata: 10 minuti

Il terreno in un raggio di 6 metri centrato su di un punto a gittata si contorce e genera spuntoni e spine molto acuminate. Per la durata, l'area diventa terreno difficile. Quando una creatura entra o si muove all'interno dell'area, subisce 2d4 danni per ogni 1 metro percorsi. La trasformazione del terreno è talmente ben camuffata da sembrare naturale. Qualsiasi creatura che non abbia visto l'area al momento del lancio dell'incantesimo deve effettuare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, per riconoscere il pericolo rappresentato dal terreno prima di entrarvi.

Crescita Vegetale

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni o 8 ore

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Questo incantesimo incanala vitalità nei vegetali entro una specifica area. Esistono due usi possibili per questo incantesimo, che conferiscono benefici immediati o a lungo termine. Se lanci questo incantesimo impiegando 1 azione, scegli un punto a gittata. Tutte i vegetali normali in un raggio di 30 metri centrato su quel punto diventano densi e folti. Una creatura che attraversa l'area quadruplica il costo del suo movimento. Puoi escludere dai suoi effetti una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area dell'incantesimo.

Se lanci questo incantesimo nel corso di 8 ore, nutri la terra. Tutti i vegetali in un raggio di 750 metri centrato su di un punto a gittata diventano super produttivi per 1 anno. I vegetali producono il doppio del normale ammontare di cibo al momento del raccolto.

Cura Ferite Leggere

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a $1d8 + \text{Saggezza}$. Questo incantesimo se usato su un non morto lo danneggia dello stesso ammontare.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia curi $1d6$ PF in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura $1d8$ in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura il massimo dei punti ferita possibili.

Cura Ferite Serie

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a $3d8 + 2 \times \text{Saggezza}$. Questo incantesimo se usato su un non morto lo danneggia dello stesso ammontare.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia curi $1d6$ PF in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura

$1d8$ in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura il massimo dei punti ferita possibili.

Cura Ferite Critiche

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a $5d8 + 3 \times \text{Saggezza}$. Questo incantesimo se usato su un non morto lo danneggia dello stesso ammontare.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia curi $1d6$ PF in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura $1d8$ in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura il massimo dei punti ferita possibili.

Cura Ferite di Massa

Come le Cura Ferite ma curi fino a 4 creature.

La Difficoltà aumenta di 6 rispetto al Cura Ferite selezionato.

Per ogni Critico ottenuto nella prova curi una creatura in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura $1d8$ in più.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura il massimo dei punti ferita possibili.

Dardo di Fuoco

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 11 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scagli una scintilla infuocata a una creatura od oggetto a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce $1d10$ danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco, se non è indossato o trasportato. Il danno dell'incantesimo aumenta di $1d8$ quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Dardo Tracciante

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Un lampo di luce viaggia verso una creatura a gittata, scelta da te. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d6 danni da Luce, e il prossimo tiro per colpire effettuato contro di lui prima del termine del tuo prossimo round ha +1d6 al TC, grazie alla mistica luce fioca che continuerà a brillare intorno al bersaglio fino ad allora.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Danza Irresistibile

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio comincia un comico balletto sul posto: agitando le gambe, battendo i piedi e saltellando per la durata. Le creature che non possono essere affascinante sono immuni a questo incantesimo. Una creatura che balla deve usare 2 Azioni di Movimento per ballare senza lasciare il suo spazio e ha -1d6 ai Tiri Salvezza su Destrezza e i Tiri per Colpire. Mentre il bersaglio è soggetto a questo incantesimo, le altre creature hanno +1d6 ai Tiri per Colpire contro di lui. Spendendo 2 Azioni la creatura che balla può effettuare un nuovo Tiro Salvezza su Volontà per recuperare il controllo di se stessa. Se lo supera, l'incantesimo ha fine.

Dardo Incantato

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei tre dardi luminosi di forza magica. Ciascun dardo colpisce una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e li puoi dirigere perché colpiscano una o più creature.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo

Deflagrazione Occulta

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un fascio di energia crepitante si dirige verso una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Desiderio

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Desiderio è il più potente incantesimo che una creatura mortale possa lanciare. Semplicemente parlando ad alta voce, puoi modificare le stesse fondamenta della realtà a seconda dei tuoi bisogni.

L'uso basilare di questo incantesimo è quello di riprodurre l'effetto di qualsiasi altro incantesimo di 8° livello o più basso. Non devi soddisfare nessuno dei requisiti dell'incantesimo, comprese le componenti materiali costose. L'incantesimo ha semplicemente effetto.

In alternativa, puoi creare uno dei seguenti effetti a tua scelta:

- Crei un oggetto del valore massimo di 25.000 mo, che non sia un oggetto magico. L'oggetto non può avere dimensioni superiori ai 90 metri in qualsiasi dimensione, e compare in uno spazio non occupato sul terreno.
- Permetti fino a venti creature che puoi vedere di recuperare tutti i punti ferita, e termini tutti gli effetti su di loro descritti dall'incantesimo ristorare superiore.
- Conferisci a un massimo di dieci creature che puoi vedere la resistenza a un tipo di danno a tua scelta.
- Conferisci a un massimo di dieci creature che puoi vedere l'immunità a un singolo incantesimo o altro effetto magico per 8 ore. Per esempio, potresti rendere te e tutti tuoi

compagni immuni all'attacco risucchia vita del lich.

- Annulli un qualsiasi evento recente obbligando a ritirare qualsiasi tiro effettuato nell'ultimo round (compreso il tuo ultimo round). La realtà si rimodella per assecondare il nuovo risultato. Puoi far sì che il nuovo tiro abbia +2d6 o -2d6, puoi scegliere se usare il tiro originale o il nuovo tiro. Potresti anche riuscire a ottenere altro, oltre gli obiettivi negli esempi di cui sopra.

Definisci i tuoi desideri quanto più possibile al Narratore. Il Narratore ha grande spazio di manovra nel decidere cosa accada in questi casi; maggiore il desiderio, più grosse le probabilità che qualcosa vada storto. L'incantesimo potrebbe semplicemente fallire, l'effetto desiderato manifestarsi solo in parte, oppure potresti subire delle conseguenze impreviste, in base a come hai proferito il desiderio. Lo stress del lanciare questo incantesimo per creare qualsiasi effetto che non sia riprodurre un altro incantesimo ti indebolisce. Dopo averne retto lo stress, ogni volta che lancerai un incantesimo, fino a che non avrai terminato una notte di riposo, subirai 1d10 danni da Vuoto per livello dell'incantesimo. Questo danno non può essere ridotto o diminuito in alcun modo. Inoltre, la tua Costituzione scende a -3, se non è già a -3 o meno, per 2d4 giorni. Per ciascun giorno che trascorri a riposare e non svolgere altro che un'attività leggera, il tuo tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Infine, c'è una probabilità del 33 per cento che tu non sia mai più in grado di lanciare desiderio a causa dello stress sofferto per il lancio dell'incantesimo.

Destriero Fantomatico

Scuola: Illusione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una creatura quasi reale simile a un cavallo di taglia Grande, appare sul terreno in uno spazio non occupato di tua scelta e a gittata. Decidi tu l'aspetto della creatura, e questa compare equipaggiata di sella, morso e briglia. Qualsiasi equipaggiamento creato dall'incantesimo svanisce in una nuvola di fumo se viene portato a più di 3 metri di distanza dal destriero. Per la durata, tu o

una creatura di tua scelta potete cavalcare il destriero. La creatura usa le statistiche del cavallo da corsa, eccetto che ha velocità 30 metri e può percorrere 15 chilometri in un'ora, o 20 chilometri ad andatura veloce. Quando l'incantesimo termina, il destriero inizia gradualmente a svanire, dando al cavallerizzo 1 minuto per smontare di sella. L'incantesimo termina se usi un'azione per interromperlo o se il destriero subisce danni.

Disco Fluttuante

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea un piano di forza orizzontale, perfettamente circolare, di 1 metro di diametro e 2,5 centimetri di spessore che fluttua a 1 metro da terra, in uno spazio non occupato di tua scelta a gittata e che puoi vedere. Il disco rimane attivo per la durata, e può sostenere 250 chili. Se gli viene poggiato sopra un peso superiore, l'incantesimo termina e tutto quello che vi si trova sopra cade a terra. Finché ti trovi entro 6 metri da esso, il disco è immobile. Se ti muovi più di 6 metri lontano da esso, il disco ti segue in modo da rimanere sempre a 6 metri da te. Può muoversi attraverso terreno disomogeneo, su e giù per le scale, pendenze e simili, ma non può superare cambi di altitudine di 3 o più metri. Per esempio, il disco non può attraversare un fossato profondo 3 metri, né potrebbe lasciare il fossato se fosse creato in fondo a esso. Se ti allontani più di 30 metri dal disco (di solito perché non riesce ad aggirare un ostacolo nel seguirti), l'incantesimo termina.

Disintegrazione

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e un pizzico di polvere)

Durata: Istantanea

Un sottile raggio verde parte dal tuo dito puntato verso un bersaglio a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o una creazione di forza magica, come un muro creato da muro di forza. Una creatura bersaglio di questo incantesimo deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Il bersaglio subisce 10d6 + 40

danni da forza se fallisce il Tiro Salvezza. Se questo danno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, questi è disintegrato. Una creatura disintegrata e tutto quello che indossa e trasporta, eccetto gli oggetti magici, viene ridotta a una pila di sottile polvere grigia. La creatura può essereriportata in vita solo tramite un incantesimo resurrezione pura o desiderio.

Questo incantesimo disintegra automaticamente gli oggetti non magici o una creazione di forza magica di taglia Grande o più piccola. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza di taglia Enorme o più grossa, questo incantesimo disintegra una porzione di essa pari a un cubo di 3 metri di spigolo. Gli oggetti magici ignorano questo incantesimo. **Per ogni Critico ottenuto** nella prova di magia danno aumenta di 3d6.

Dissolvi il Bene e il Male

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (Acqua Benedetta o argento e ferro in polvere)

Durata: Concentrazione, 1 minuto

un'energia luminosa ti circonda e ti protegge da fatati, non morti e creature originarie di luoghi al di là del Piano Materiale. Per la durata, i celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Puoi terminare l'incantesimo anticipatamente usando una delle seguenti funzioni speciali.

Spezzare Ammalimento. Con un'azione, puoi entrare in contatto con una creatura affascinata, spaventata o posseduta da un celestiale, elementale, fatato, demoni o non morto. La creatura con cui sei in contatto non è più affascinata, spaventata o posseduta da queste creature.

Congedo. Con un'azione, effettua un attacco da mischia contro un celestiale, elementale, fatato, demone o non morto nella tua portata. Se lo colpisci, puoi cercare di rimandare la creatura al suo piano di origine. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o venire rispedita sul suo piano nativo (se non vi si trova già). Se non si trovano sul loro piano nativo, i non morti vengono rispediti nel Mondo delle Ombre e i fatati nel Primo Mondo.

Dissolvi Magie

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scegli una creatura, oggetto o effetto magico a gittata. Qualsiasi incantesimo di Difficoltà 18 o più basso sul bersaglio ha fine.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la Difficoltà dispellabile aumenta di 3.

Dito della Morte

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Invii una scarica di energia negativa a una creatura a gittata e che puoi vedere, provocandole profondo dolore. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 7d8 + 30 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Un umanoide ucciso da questo incantesimo si rianima come zombi sotto il tuo comando permanente all'inizio del tuo prossimo round, e seguirà i tuoi ordini verbali al meglio delle sue capacità.

Divinazione

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla tua religione, il cui valore complessivo sia di 25 mo, che saranno consumati dall'incantesimo)

Durata: Istantanea

La tua magia e un'offerta votiva ti mettono in comunicazione con un dio o il servitore di un Patrono. Gli puoi porre una singola domanda in merito a uno specifico obiettivo, evento o attività che debba verificarsi entro 7 giorni. Il Narratore dà una risposta veritiera. La replica potrebbe essere una breve frase, una rima criptica o un presagio.

l'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come il lancio di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato.

Se lanci l'incantesimo due o più volte prima di aver terminato il giorno lungo, c'è una probabilità

cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu ottenga una lettura erranea. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.

Dominare Bestie

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di affascinare una bestia a gittata che puoi vedere. Essa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati la state combattendo.

Mentre la bestia è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue capacità.

Puoi impiegare 2 tue azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Mostri

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Cerchi di affascinare una creatura a gittata che puoi vedere. Essa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati la state combattendo.

Mentre la creatura è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue capacità. Puoi impiegare due tue Azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round la creatura effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non le permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione alla creatura, ma ciò richiede l'uso della tua reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Persone

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di affascinare un umanoide a gittata che puoi vedere. Esso deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinato per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati lo state combattendo.

Mentre il bersaglio è affascinato, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con esso. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi al bersaglio mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui esso obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se il bersaglio completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue capacità. Puoi impiegare 2 Azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round, il bersaglio effettuerà solo le

azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Eroismo

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una creatura consenziente con cui sei in contatto vene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo round, ottiene punti ferita temporanei pari al tuo valore di Intelligenza o Saggezza. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti derivati da questo incantesimo.

Esilio

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un oggetto disprezzato dal bersaglio)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di spedire una creatura a gittata e che puoi vedere in un altro piano di esistenza. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o venire esiliato. Se il bersaglio è natio del piano di esistenza in cui ti trovi, esili il bersaglio in un semipiano innocuo. Mentre è lì, il bersaglio è inabile. Il bersaglio rimane lì fino al termine dell'incantesimo, quando riapparirà nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale adesso è occupato. Se il bersaglio è natio di un diverso piano di esistenza da quello in cui ti trovi, il bersaglio svanisce emettendo un lieve scoppio, tornando al suo piano natio. Se l'incantesimo termina prima che sia trascorso 1 minuto, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale è occupato.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi influenzare un'altra creatura

Esplosione Solare

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (fuoco e un pezzo di pietra di sole)

Durata: Istantanea

un'intensa luce solare illumina in un raggio di 18 metri centrato su di un punto a gittata, scelto da te. Tutte le creature all'interno della luce devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 12d6 danni da Luce e resta accecata per 1 minuto. Se lo supera, subisce la metà dei danni e non resta accecata dall'incantesimo. Non morti e melme hanno -2d6 a questo Tiro Salvezza. Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro Tiro Salvezza su Tempra alla fine di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza, non è più accecata. Nella sua area, questo incantesimo dissolve qualsiasi oscurità generata da un incantesimo.

Estasiare

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Intessi una serie di parole svianti, facendo sì che delle creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e possano sentirti, effettuino un Tiro Salvezza su Volontà. Qualsiasi creatura che non può restare affascinata supera il Tiro Salvezza automaticamente, e se tu o i tuoi compagni state combattendo una creatura, questa ha +1d6 al Tiro Salvezza. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio ha -1d6 sulle prove di Consapevolezza effettuate per percepire una qualsiasi creatura diversa da te fino al termine dell'incantesimo o finché il bersaglio non può più sentirti. L'incantesimo termina se sei reso inabile o non puoi più parlare.

Evoca Animali

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Evochi spiriti fatati che assumono l'aspetto di bestie e compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- - Una bestia di grado di sfida 2 o inferiore
- - Due bestie di grado di sfida 1 o inferiore
- - Quattro bestie di grado di sfida 1/2 o inferiore
- - Otto bestie di grado di sfida 1/4 o inferiore

Ogni bestia è considerata anche un fatato, e sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature evocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature evocate come gruppo, che agisce durante il proprio round. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi alle bestie, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia appariranno due bestie in più'

Evoca Celestiali

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Evochi un celestiale di grado di sfida 4 o inferiore, che appare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. Il celestiale sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina. Il celestiale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata dell'incantesimo. Tira l'iniziativa per il celestiale, che agisce durante il proprio round. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi i suoi Trattati. Se non dai comandi al celestiale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia aumenti di uno il CR della creatura evocata.

Evoca Creature Boschie

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una bacca di agrifoglio per creature convocate)

Durata: 1 ora

Evochi spiriti fatati che compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

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

Una creatura evocata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina. Le creature evocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature evocate come gruppo, che agisce durante il proprio round. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi ai fatati, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia appariranno due creature in più'

Evoca Elementale

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (incenso bruciato per l'aria, argilla malleabile per la terra, zolfo e fosforo per il fuoco, o acqua e sabbia per l'acqua)

Durata: 1 ora

Evochi un servitore elementale. Scegli un'area a gittata composta di acqua, aria, fuoco o terra e che riempia un cubo di 3 metri di spigolo. Un elementale di grado di sfida 5 o minore appropriato all'area da te scelta compare in uno spazio non occupato entro 3 metri da essa.

L'elementale sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina.

L'elementale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata dell'incantesimo. Tira l'iniziativa per l'elementale, che agisce durante il proprio round. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi all'elementale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il grado di sfida aumenta di 1

Evoca Elementali Minori

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Evochi degli elementali che compariranno in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una della seguenti opzioni per decidere cosa appare:

- Un elementale di grado di sfida 2 o meno
- Due elementali di grado di sfida 1 o meno
- Quattro elementali di grado di sfida 1/2 o meno
- Otto elementali di grado di sfida 1/4 o meno

Un elementale evocato sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina. Un elementale evocato è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per gli elementali evocati come gruppo, che agisce durante il proprio round. Essi obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi agli elementali, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni. **Per ogni Critico ottenuto** nella prova di magia appariranno due Elementali

Evoca Folletto

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Evochi uno spirito fatato di grado di sfida 6 o inferiore, o uno spirito fatato che assuma la forma di una bestia di grado di sfida 6 o inferiore. Esso compare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La creatura fatata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

La creatura fatata è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per la creatura fatata, che agisce durante i propri turni. Essa obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato

(senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi i suoi Tratti. Se non dai comandi, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia aumenti di 1 il CR della creatura evocata.

Evocazioni Istantanee

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1.000 mo)

Durata: Fino a che dissolto

Entri a contatto con un oggetto del peso di 5 chili o meno e la cui dimensione più grossa non superi i 180 centimetri. L'incantesimo lascia un marchio sulla superficie dell'oggetto e ne incide invisibilmente il nome sullo zaffiro usato come componente materiale. Ogni volta che lanci questo incantesimo, devi usare uno zaffiro diverso.

In qualsiasi momento successivo, puoi usare 2 Azioni per pronunciare il nome dell'oggetto e frantumare lo zaffiro. L'oggetto appare istantaneamente nella tua mano quale che sia la distanza fisica o planare che vi separa, e l'incantesimo ha termine.

Se un'altra creatura sta impugnando o trasportando l'oggetto, frantumare lo zaffiro non trasporterà l'oggetto da te, ma invece apprenderai chi sia la creatura che ne è in possesso e indicativamente dove si trovi in questo momento. Dissolvi magie, o un effetto simile applicato con successo allo zaffiro, termina l'effetto dell'incantesimo.

Fabbricare

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Converti le materie prime in prodotti finiti dello stesso materiale. Per esempio, puoi fabbricare un ponte di legno da un cumulo di alberi, una corda da un mucchio di canapa, e abiti dal lino o la lana. Scegli le materie prima che puoi vedere a gittata. Puoi fabbricare un oggetto di taglia Grande o inferiore (contenuto in un cubo di 3 metri di spigolo, o otto cubi connessi di 1 metro di spigolo) data una sufficiente quantità di materie prime. Se stai lavorando con il metallo, la pietra o altre

sostanze minerali, l'oggetto fabbricato non può essere più grande di taglia Media (contenuto in un singolo cubo di 1 metro di spigolo). La qualità degli oggetti creati da questo incantesimo è commisurata alla qualità delle materie prime. Tramite questo incantesimo non si possono creare o trasmutare creature od oggetti magici. Inoltre non puoi usarlo per creare oggetti che normalmente richiedono un alto livello di lavorazione, come i gioielli, le armi, il vetro o le armature, a meno che tu non abbia la competenza con il tipo di strumenti da artigiano utilizzati per costruire questi oggetti.

Faro di Speranza

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo conferisce speranza e vitalità. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata. Per la durata, ciascun bersaglio ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Volontà e ai Tiri Salvezza da morte, e da ogni cura ottiene il massimo numero di punti ferita possibili.

Fatale

Scuola: Illusione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Attingendo alle paure più intime di un gruppo di creature, crei delle creature illusorie nella loro mente, visibili solo a loro. Ogni creatura in una sfera di 9 metri di raggio centrata su di un punto a tua scelta nella gittata, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura diventa spaventata per la durata. L'illusione affonda nelle paure più intime della creatura, manifestando i suoi incubi peggiori come una implacabile minaccia. Alla fine di ciascun round della creatura spaventata, questa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subire 4d10 danni. Se supera il Tiro Salvezza, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Favore Divino

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Le tue preghiere potenziano te e la tua arma. Fino al termine dell'incantesimo, quando colpisce, la tua arma infligge 1d4 danni da Luce aggiuntivi.

Ferire

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scateni una malattia virulenta su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 14d6 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il danno non può ridurre i punti ferita del bersaglio sotto l'1. Se il bersaglio fallisce il Tiro Salvezza, i suoi punti ferita massimi sono ridotti per 1 ora di un ammontare uguale al danno da Vuoto subito. Qualsiasi effetto che rimuova una malattia permette ai punti ferita massimi del personaggio di poter tornare al valore normale prima che trascorra quel tempo.

Fermare il Tempo

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Fermi brevemente il flusso del tempo per tutti, tranne che per te. Il tempo non scorre per le altre creature, mentre tu effettui 1d4 + 1 round di fila, durante i quali puoi effettuare azioni e muoverti come sempre. Questo incantesimo termina se una delle azioni che usi durante questo periodo, o qualsiasi effetto che crei durante questo periodo, ha effetto su di una creatura diversa da te o su di un oggetto indossato o trasportato da qualcuno che non sia tu. Inoltre, l'incantesimo termina se ti muovi in un posto lontano più di 300 metri da quello in cui lo hai lanciato.

Fiamma Perenne

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 50 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola si sprigiona da un oggetto con cui sei in contatto. L'effetto sembra quello di una normale fiamma, ma non produce calore né necessita ossigeno. Una fiamma perpetua può essere celata o nascosta ma non può essere smorzata né spenta.

Fiamma Sacra

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola discende su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 1d8 danni da Luce. Il bersaglio non riceve il beneficio della copertura per questo Tiro Salvezza.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Fiotto Acido

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scagli una bolla di acido. Scegli una creatura a gittata o due creature a gittata che siano entro 1 metro l'una dall'altra. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 1d6 danni da acido.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Folata di Vento

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (linea di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un seme di legume)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una linea di forte vento lunga 18 metri e larga 3 metri esplode partendo da te in una direzione a tua scelta, per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che inizia il suo round dentro la linea deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o venire spinta lontano da te di 4,5 metri, seguendo la direzione della linea.

Qualsiasi creatura sulla linea deve spendere il doppio del movimento per avvicinarsi a te.

La folata disperde gas o vapori, estingue candele, torce e simili fiamme non protette nell'area. Le fiamme protette, come quelle della lanterne, si agitano, e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Come 1 Azione durante ciascun tuo round, prima del termine dell'incantesimo, puoi cambiare la direzione in cui la linea si proietta da te.

Fondersi nella Pietra

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Entri in un oggetto o superficie di pietra grossi abbastanza da contenere tutto il tuo corpo, fondendoti con la pietra assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporti per la durata. Usando il tuo movimento, entri nella pietra in un punto con cui sei in contatto. Non resta nulla della tua presenza che rimanga visibile o altrimenti possa essere individuato da sensi non magici. Mentre sei fuso con la pietra, non puoi vedere ciò che avviene all'esterno, e qualsiasi prova di Consapevolezza che effettui per ascoltare i suoni prodotti fuori da essa è fatta con -1d6. Resti consapevole del passare del tempo e puoi lanciare incantesimi su di te mentre sei fuso con la pietra. Puoi usare il tuo movimento per lasciare la pietra e ricomparire nel punto in cui vi sei entrato, terminando così l'incantesimo. Altrimenti non puoi muoverti.

I danni minori alla pietra non ti danneggiano, ma la sua parziale distruzione o cambio di forma (di modo che tu non vi entri più) ti espellono da essa e ti infliggono 6d6 danni da botta. La completa distruzione della pietra (o la sua trasmutazione in un'altra sostanza) ti fa espellere e ti infligge 50 danni da botta. Se vieni espulso, cadi prono in uno spazio non occupato, nel punto più vicino a quello in cui sei entrato nella pietra.

Forma Eterea

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Massimo 8 ore

Entri nelle regioni di confine del Piano Etereo, nell'area che si sovrappone al tuo piano attuale. Resti sul Confine Etereo per la durata o finché non

usi un'azione per interrompere l'incantesimo. Se ti muovi verso l'alto o il basso, il costo del movimento è raddoppiato. Puoi vedere e udire il piano da cui provieni, ma tutto quello che si trova lì ti appare grigio, e non puoi vedere a più di 18 metri di distanza.

Mentre sei sul Piano Etereo, può interagire solo con altre creature su quel piano. Le creature che non sono sul Piano Etereo non ti possono percepire né interagire con te, a meno che una capacità speciale o la magia gli fornisca la possibilità di farlo.

Ignori tutti gli oggetti e gli effetti che non sono sul Piano etereo, potendo così attraversare gli oggetti che percepisci sul piano da cui provieni. Quando l'incantesimo termina, ritorni immediatamente al piano da cui provieni nel punto che occupi attualmente. Se quando accade occupi lo stesso spazio di un oggetto solido o di una creatura, vieni immediatamente spostato nel più vicino spazio non occupato che puoi occupare e subisci 6 danni da forza per ogni metro di cui vieni spostato (o sua frazione). Questo incantesimo non ha effetto se lo esegui mentre sei già nel Piano Etereo o su di un piano che non vi confina, come uno dei Piani Esterni.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi portare con te un'altra creatura.

Forma Gassosa

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di garza e un filo di fumo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Trasformi una creatura consenziente con cui sei in contatto, insieme a tutto ciò che sta indossando e trasportando, in una nube vaporosa per la durata. L'incantesimo termina se la creatura scende a 0 punti ferita. Le creature incorporee ignorano questo effetto. Mentre è in questa forma, l'unico metodo di movimento del bersaglio è una velocità di volo 3 metri. Il bersaglio può entrare e occupare lo spazio di un'altra creatura. Il bersaglio ha resistenza ai danni non magici, e ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi. Il bersaglio può attraversare piccoli buchi, strettoie, e anche semplici fori, sebbene consideri i liquidi come superfici solide. Il bersaglio non può cadere e resta fluttuante nell'aria anche se stordito o altrimenti reso inabile.

Mentre è nella forma di una nube vaporosa, il bersaglio non può parlare né manipolare oggetti, e qualsiasi oggetto stesse indossando o trasportando non può essere gettato, usato o altrimenti impiegato. Il bersaglio non può attaccare né lanciare incantesimi.

Forme Animali

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 24 ore

Trasformi magicamente altre creature in bestie.

Scegli un qualsiasi numero di creature consenzienti a gittata e che puoi vedere. Trasformi ciascun bersaglio nella forma di una bestia di taglia Grande o minore con un grado di sfida 4 o inferiore. Nei turni successivi, puoi usare 2 Azioni per trasformare le creature soggette in nuove forme.

La trasformazione permane per ciascun bersaglio per la durata dell'incantesimo, o finché quel bersaglio scende a 0 punti ferita o muore. Puoi scegliere una forma diversa per ciascun bersaglio. Le statistiche di gioco del bersaglio sono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta, a eccezione dei Tratti e dei punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma che restano quelli del bersaglio. Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma e, quando ritorna alla sua forma normale, ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se si ritrasforma perché è sceso a 0 punti ferita, il danno in eccesso viene applicato alla forma originale. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, essa non è priva di sensi. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può parlare né lanciare incantesimi. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. Il bersaglio non può attivare, impugnare o in altro modo beneficiare del suo equipaggiamento.

Frantumare

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di metallo)

Durata: Istantanea

Un forte squillo, molto intenso, erutta da un punto a gittata di tua scelta. Ogni creatura in una sfera di 3 metri di raggio centrata su quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 3d8 danni da tuono se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura composta di materiale inorganico, come pietra, cristallo o metallo, ha -1d6 sul Tiro Salvezza. Un oggetto non magico che non è indossato né trasportato subisce anch'esso danni se si trova nell'area dell'incantesimo. **Per ogni Critico ottenuto** nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Freccia Acida

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una foglia di rabarbaro in polvere e uno stomaco di pitone)

Durata: Istantanea

Una freccia verde luminosa saetta verso un bersaglio a gittata ed esplode con uno spruzzo d'acido. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce immediatamente 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido al termine del suo prossimo round. Se manchi, la freccia spruzza il bersaglio di acido infliggendo la metà dei danni iniziali e non arrecando danni al termine del prossimo round del bersaglio.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumento di 1d4.

Fulmine

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (linea di 30 metri)

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia e una verga d'ambra, cristallo o vetro)

Durata: Istantanea

Esplodi un fulmine che forma una linea lunga 30 metri e larga 1 metro che parte da dove ti trovi in una direzione scelta da te. Ogni creatura sulla linea deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 8d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Il fulmine incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Il fulmine se lanciato contro della pietra lavorata rimbalza secondo regole. Un fulmine lanciato in

acqua crea una sfera di 6 metri di raggio di elettricità nel punto in cui entra.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Fuorviare

Scuola: Illusione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: S

Durata: 1 ora

Diventi invisibile nello stesso momento in cui un tuo doppione illusorio compare nel posto in cui ti trovi. Il doppione resta per la durata dell'incantesimo, ma l'invisibilità termina se attacchi o lanci un incantesimo. Puoi usare 2 Azioni per far muovere il doppione illusorio fino al doppio della tua velocità e fargli compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia.

Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui si trova lui. Durante ciascun tuo round, con un'Azione, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.

Gabbia di Forza

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 28 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo)

Durata: 1 ora

Una prigione cubica, immobile e invisibile, composta di forza magica compare intorno a un'area a gittata da te scelta. La prigione può essere una gabbia o una scatola solida, a tua scelta. Una prigione nella forma di una gabbia può avere 6 metri di lato ed essere composta da sbarre di 1,5 centimetri separate di 1,5 centimetri tra di loro. Una prigione a forma di scatola può avere 3 metri di lato, creando una barriera solida che impedisce a qualsiasi materia di attraversarla e bloccando qualsiasi incantesimo lanciato dall'interno o l'esterno dell'area. Quando lanci questo incantesimo, qualsiasi creatura che è completamente all'interno della gabbia, è intrappolata. Le creature solo parzialmente

nell'area della gabbia, o quelle troppo grosse per entrarvi, vengono spinte via dal centro dell'area finché non ne sono completamente fuori. Una creatura all'interno della gabbia non può lasciarla tramite mezzi non magici. Se la creatura prova a usare il teletrasporto o il viaggio interplanare per lasciare la gabbia, deve prima effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, la creatura può usare quella magia per sfuggire alla gabbia. Se lo fallisce, la creatura non può uscire dalla gabbia e spreca l'uso dell'incantesimo o dell'effetto. La gabbia si estende anche sul Piano Etereo, bloccando così il viaggio eterico. Questo incantesimo non può essere dissolto da dissolvi magie.

Giara Magica

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una gemma, cristallo, reliquiario o qualche altro contenitore ornamentale del valore di almeno 500 mo)

Durata: Finché a che dissolto

Il tuo corpo entra in uno stato catatonico mentre la tua anima lo abbandona ed entra nel contenitore da te usato come componente materiale. Mentre la tua anima occupa il contenitore, sei consapevole dei tuoi dintorni come se fossi nello spazio del contenitore. Non puoi muoverti né usare reazioni. L'unica azione che puoi effettuare è quella di proiettare la tua anima fino a 30 metri di distanza, fuori dal contenitore, ritornando al tuo corpo vivente (e terminando l'incantesimo) o cercando di possedere un corpo umanoide.

Puoi tentare di possedere qualsiasi umanoide entro 30 metri da te e che tu possa vedere (le creature protette dagli incantesimi protezione dal bene e dal male o cerchio magico non possono essere possedute). Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo fallisce, la tua anima entra nel corpo del bersaglio, mentre l'anima del bersaglio resta intrappolata nel contenitore. Se lo supera, il bersaglio resiste ai tuoi tentativi di possederlo, e non puoi tentare di possederlo nuovamente prima che siano trascorse 24 ore.

Una volta che possiedi il corpo di una creatura, lo puoi controllare. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura, a eccezione dei tuoi Tratti e dei tuoi punteggi di

Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni i benefici forniti dalle Abilità. Se il bersaglio possiede delle Abilità non puoi usarne nessuna. Nel frattempo, l'anima della creatura posseduta può percepire i dintorni del contenitore usando i propri sensi, ma non può muoversi né effettuare alcuna azione.

Mentre possiedi un corpo, puoi usare 2 Azioni per ritornare dal corpo ospite al contenitore, se ti trovi entro 30 metri da esso, riportando l'anima della creatura ospite nel suo corpo. Se il corpo ospite muore mentre sei al suo interno, la creatura muore, e tu devi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà contro la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi. Se lo superi, ritorni al contenitore, se si trova entro 30 metri da te. Altrimenti, morirai. Se il contenitore viene distrutto o l'incantesimo termina, la tua anima ritorna immediatamente al tuo corpo. Se il tuo corpo è più di 30 metri lontano o se è morto mentre cerchi di farvi ritorno, morirà anche la tua anima. Se l'anima di un'altra creatura è nel contenitore quando viene distrutto, l'anima della creatura ritorna al suo corpo, se il corpo è vivo e si trova entro 30 metri. Altrimenti, la creatura muore. Quando l'incantesimo termina, il contenitore viene distrutto.

Glifo di Interdizione

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (incenso e diamante in polvere del valore di almeno 200 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto o attivato

Quando lanci questo incantesimo, iscrivi un glifo che danneggia altre creature su di una superficie (come un tavolo o una sezione di pavimento o muro) o all'internodi un oggetto che può essere chiuso (come un libro, una pergamena o un forziere) per celare il glifo. Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato lanciato l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.

Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi. Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio

dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi a una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è iscritto il glifo. Per i glifi iscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi a una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo. Una volta che il glifo è stato attivato, l'incantesimo ha termine. Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso), specie di creatura (per esempio, l'interdizione potrebbe agire contro le aberrazioni o gli elfi oscuri), o specifici Trattati. Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine. Quando iscrivi il glifo scegli rune esplosive o glifo incantesimo.

- *Glifo Incantesimo.* Puoi inserire un incantesimo preparato di Difficoltà 18 o inferiore nel glifo lanciandolo come parte della creazione del glifo. L'incantesimo deve prendere come bersaglio una singola creatura o un'area. L'incantesimo che viene inserito non ha effetto immediato se lanciato in questo modo. Quando il glifo è attivato, l'incantesimo inserito viene lanciato. Se l'incantesimo ha un bersaglio, prende come bersaglio la creatura che ha attivato il glifo. Se l'incantesimo agisce su di un'area, l'area è incentrata su quella creatura. Se l'incantesimo evoca creature ostili o crea oggetti o trappole nocive, questi appaiono quanto più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. Se l'incantesimo richiede concentrazione, questa è mantenuta fino al termine della sua normale durata.
- *Rune Esplosive.* Quando attivato, il glifo erutta energia magica in una sfera di raggio 6 metri centrata sul glifo. La sfera si propaga intorno agli angoli. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 5d8 danni da acido, fulmine, fuoco, freddo o tuono se fallisce il Tiro Salvezza (a tua scelta quando crei il glifo), o la metà di questi danni se supera il Tiro Salvezza.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di il danno del glifo rune esplosive aumenta di 1d8.

Globo di Invulnerabilità

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S, M (una pallina di vetro o di cristallo che si frantuma quando l'incantesimo termina)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una barriera immobile e lievemente scintillante si erge in un raggio di 3 metri intorno a te e vi rimane per la durata.

Qualsiasi incantesimo di Difficoltà 23 o più basso lanciato dall'esterno della barriera non può agire sulle creature o gli oggetti al suo interno, anche se l'incantesimo viene lanciato usando uno slot incantesimo di livello più alto. Questi incantesimi possono prendere come bersaglio creature e oggetti all'interno della barriera, ma non avranno effetto su di essi. Allo stesso modo, l'area all'interno della barriera viene esclusa dalle aree di effetto di questi incantesimi.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi bloccare un livello superiore di Difficoltà.

Guardiani Spirituali

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (raggio di 4,5 metri)

Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Richiami degli spiriti che ti proteggano. Per la durata dell'incantesimo, essi fluttueranno intorno a te a una distanza di 4,5 metri. Se sei buono o neutrale, la forma spettrale sarà angelica o fatata (a tua scelta). Se sei malvagio, avranno un aspetto demone. Quando lanci questo incantesimo, puoi designare un qualsiasi numero di creature che ne siano immuni. La velocità di una creatura soggetta viene dimezzata all'interno dell'area, e quando una creatura entra nell'area per la prima volta durante un round o inizia il suo round lì, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza subisce 3d8 danni da Luce (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni da Vuoto (se sei malvagio), o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8

Guardiano della Fede

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 8 ore

Un guardiano spettrale Grande compare per la durata e fluttua in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere, scelto da te. Il guardiano occupa quello spazio ed è indistinguibile eccetto per una spada luminosa e uno scudo con il simbolo del tuo Patrono.

Qualsiasi creatura a te ostile che entri in uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta durante un round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 20 danni da Luce se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il guardiano scompare dopo aver inflitto un totale di 60 danni.

Guarigione

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. un'ondata di energia positiva travolge la creatura, facendole recuperare 70 punti ferita. l'incantesimo pone anche termine a qualsiasi cecità, sordità e malattia che affligga il bersaglio. Questo incantesimo causa 50 PF di danno ad un non morto.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia l'ammontare guarito aumenta di 10. Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 90 PF.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo riporta a pieno di PF.

Guarigione di Massa

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un effluvio di energia guaritrice scorre da te verso le creature ferite che ti circondano. Ripristini fino a 700 punti ferita, divisi come preferisci tra qualsiasi creatura a gittata e che puoi vedere. Le

creature guarite da questo incantesimo sono curate anche di tutte le malattie e da qualsiasi effetto che le renda accecate o assordate. Questo incantesimo può infliggere fino a 120 PF di danno ad un non morto. TS su Tempra per annullare l'effetto. Se l'incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono la cura assegnata aumenta di 20%

Se l'incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono la cura assegnata aumenta di 50%

Guida

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 11 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Una volta, prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il risultato tirato a una prova di caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di caratteristica. l'incantesimo ha poi termine.

Guscio Anti-Vita

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Una barriera luminosa si estende fino a un raggio di 3 metri intorno a te, muovendosi con te e rimanendo centrata su di te, tenendo distanti le creature che non siano non morti o costrutti. La barriera permane per la durata.

La barriera impedisce a una creatura soggetta di attraversarla in alcun modo. Una creatura soggetta può lanciare incantesimi o effettuare attacchi con armi a distanza o con portata attraverso la barriera. Se ti muovi in modo che una creatura soggetta venga forzata ad attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

Identificare

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una perla del valore di almeno 100 mo e una piuma di gufo)

Durata: Istantanea

Scegli un oggetto con cui devi restare a contatto per tutto il lancio dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o altro oggetto imbevuto di magia, ne apprendi le proprietà e come usarle e quante cariche abbia, se ne ha. Apprendi se degli incantesimi stiano agendo sull'oggetto e cosa siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, apprendi quale incantesimo lo abbia creato. Se invece durante l'esecuzione resti a contatto con una creatura, apprendi se degli incantesimi stiano agendo su di essa e quali siano.

Illusione Minore

Scuola: Illusione

Difficoltà: 11 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: S, M (un pezzo di vello)

Durata: 1 minuto

Crei l'immagine di un oggetto o un suono a gittata per la durata dell'incantesimo. L'illusione ha termine se la interrompi con un'azione o lanci di nuovo questo incantesimo.

Se crei un suono, il suo volume può variare da quello di un bisbiglio a un urlo. Può essere la tua voce, la voce di qualcun altro, il ruggito di un leone, un battito di tamburi, o qualsiasi altro suono tu scelga. Il suono continua incessante per tutta la durata, oppure puoi produrre suoni diversi in momenti diversi prima del termine dell'incantesimo.

Se crei l'immagine di un oggetto (come una sedia, un'impronta fangosa o un piccolo forziere) non può essere più grande di un cubo di 1 metro di spigolo. L'immagine non può produrre suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale.

L'interazione fisica con l'oggetto lo rivela come illusione, perché le cose lo possono attraversare. Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare il suono o l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, per lei l'illusione sbiadisce.

Illusione Programmata

Scuola: Illusione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello e polvere di giada del valore di almeno 25 mo)

Durata: Fino a che dissolto

Crei, a gittata, l'illusione di un oggetto, creatura o qualche altro fenomeno visibile che si attiva quando viene soddisfatta una specifica condizione. Fino ad allora l'illusione è impercettibile. Non può essere più grande di un cubo di 9 metri di spigolo, e decidi tu quando lanci l'incantesimo, come si comporti l'illusione e che suoni produca. L'esibizione programmata può durare fino a 5 minuti. Quando occorrono le condizioni da te specificate, l'illusione si manifesta e si comporta nel modo da te descritto. Una volta che l'illusione ha terminato la sua esibizione, scompare e rimane dormiente per 10 minuti. Dopo questo periodo, l'illusione può essere attivata di nuovo.

La condizione di attivazione può essere generica o dettagliata quanto vuoi, sebbene debba essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengano entro 9 metri dall'area. Per esempio, potresti creare un'illusione di te stesso che appare e avverta chi tenti di aprire una porta munita di trappola, oppure potresti predisporre l'illusione perché si attivi solo quando una creatura pronunci la parola o la frase giusta.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso.

Una creatura che usi 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Immagine Maggiore

Scuola: Illusione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e vi rimane per la durata dell'incantesimo. L'immagine sembra completamente reale, e comprende suoni, odori e la temperatura appropriata alla cosa raffigurata. Non puoi generare calore o freddo sufficiente a provocare danni, né un suono abbastanza forte da infliggere danno da tuono o assordare una creatura, o un odore che possa far

star male una creatura (come il fetore di un troglodita). Finché resti a gittata dell'illusione, puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata.

Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Per esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare. Allo stesso modo, puoi impiegare l'illusione per produrre suoni diversi in momenti diversi, fino a farle portare avanti una conversazione.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso.

Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vedervi attraverso, e per quella creatura tutte le altre qualità sensoriali svaniscono.

Se ottieni un critico l'incantesimo dura finché non viene dissolto, senza richiedere la tua concentrazione.

Immagine Proiettata

Scuola: Illusione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 750 chilometri

Componenti: V, S, M (una tua piccola riproduzione fatta di materiali del valore almeno di 5 mo)

Durata: 1 giorno

Crei una copia illusoria di te stesso che permane per la durata. La copia può apparire in qualsiasi luogo entro la gittata che tu abbia già visto, ignorando qualsiasi ostacolo frapposto. L'illusione riproduce il tuo aspetto e i tuoi rumori ma è intangibile. Se l'illusione subisce danni, scompare, e l'incantesimo ha termine.

Puoi usare 2 Azioni per far muovere questa illusione fino al doppio della tua velocità e farle compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia. Imita alla perfezione i tuoi comportamenti.

Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui essa si trova. Durante ciascun tuo round, con un'Azione, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi

dintorni.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso.

Una creatura che usi 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Immagine Silenziosa

Scuola: Illusione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 4,5 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e resta per la durata dell'incantesimo. L'immagine è puramente visiva; non è accompagnata da suoni, odori o altri effetti sensoriali. Puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata. Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Per esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso.

Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vedervi attraverso.

Immagine Speculare

Scuola: Illusione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Nel tuo spazio compaiono 2d4 duplicati illusori di te stesso. Fino al termine dell'incantesimo, i duplicati si muovono con te e imitano le tue azioni, scambiandosi di posto in modo da rendere impossibile determinare quale sia l'immagine

reale. Puoi usare 2 Azioni per congedare i duplicati illusori.

Ogni volta che una creatura ti prende in realta' ha colpito una immagine illusoria. Se una creatura fa piu' attacchi a turno può disperdere una immagine per ogni attacco andato a buon fine. Se vieni colpito da un incantesimo ad area tutte le immagini svaniscono.

Una creatura che non può vedere, o si affida a sensi diversi dalla vista (come la vista cieca), o che può distinguere le illusioni come false (come la visione del vero), ignora gli effetti di questo incantesimo.

Imprigionare

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una raffigurazione su vello o una statuetta incisa con le fattezze del bersaglio, e una componente speciale che varia a seconda della versione che scegli dell'incantesimo, del valore di almeno 500 mo per Dado Ferita del bersaglio)

Durata: Fino a dissolvimento

Crei dei vincoli magici per bloccare una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o essere avvinto dall'incantesimo; se lo supera, è immune all'incantesimo qualora lo lanci di nuovo. Mentre è soggetta a questo incantesimo, la creatura non ha bisogno di respirare, mangiare o bere e non invecchia. Gli incantesimi di divinazione non possono localizzare né percepire il bersaglio. Quando lanci questo incantesimo, scegli una delle seguenti forme di prigionia.

- *Incatenamento.* Catene pesanti, ben saldate al terreno, tengono il bersaglio ancorato. Il bersaglio è intralciato fino al termine dell'incantesimo, e non può muoversi né essere mosso in alcun modo fino ad allora. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una catenella di metallo prezioso.
- *Isolamento Minimo.* Il bersaglio rimpicciolisce fino a 2,5 centimetri di altezza ed è imprigionato in una gemma o simile oggetto. La luce può attraversare normalmente la gemma (permettendo al bersaglio di vedere all'esterno e ad altre creature di vedere dentro), ma null'altro può

attraversarla, neppure tramite teletrasporto o viaggio planare. La gemma non può essere tagliata né infranta finché l'incantesimo rimane in atto. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una grande gemma trasparente, come il corindone, il diamante o il rubino.

- *Prigione Confinata.* L'incantesimo trasporta il bersaglio in un minuscolo semipiano interdetto al teletrasporto e al viaggio planare. Il semipiano può essere un labirinto, una gabbia, una torre, o qualsiasi altra struttura chiusa scelta da te. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una rappresentazione in miniatura della prigione fatta di giada.
- *Sepoltura.* Il bersaglio viene sepolto nelle profondità della terra in una sfera di forza magica grande a sufficienza da contenere il bersaglio. Nulla può attraversare la sfera, né alcuna creatura può teletrasportarsi o usare il viaggio planare per entrarvi o uscire. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una piccola sfera di mithril.
- *Sopore.* Il bersaglio cade addormentato e non può essere risvegliato. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo consiste di rare erbe soporifere.

Terminare l'incantesimo. Durante il lancio dell'incantesimo, in qualsiasi delle sue versioni, puoi specificare una condizione che possa porre fine all'incantesimo e liberare il bersaglio. La condizione può essere tanto specifica o elaborata quanto desideri, ma il Narratore deve concordare che la condizione sia ragionevole e possa avverarsi. Le condizioni possono essere basate sul nome, l'identità o il Patrono di una creatura, ma comunque basate su azioni o qualità percepibili e non su cose intangibili come il livello, le Abilità o i punti ferita.

Un incantesimo dissolvi magie può porre fine all'incantesimo solo se lanciato come incantesimo di 9° livello, che prenda come bersaglio la prigione o la componente materiale usata per crearla. Puoi usare una particolare componente speciale per creare solo una prigione alla volta. Se lanci l'incantesimo di nuovo usando la stessa componente, il bersaglio del primo lancio

dell'incantesimo viene immediatamente liberato dal suo vincolo.

Inaridire

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Energia necromantica avvolge una creatura di tua scelta a gittata e che puoi vedere, deprivandola di linfa e vitalità. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio subisce 8d8 danni da Vuoto, o la metà di questi danni se supera il Tiro Salvezza.

l'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Se il bersaglio è un vegetale non magico che non sia anche una creatura, come un albero o un cespuglio, non effettua alcun Tiro Salvezza, avvizzisce e muore all'istante.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Individuazione del Bene e del Male

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Per la durata, apprendi se entro 9 metri da te si trova un'aberrazione, celestiale, elementale, fatato, demone o non morto, e la sua posizione. Allo stesso modo, apprendi se entro 9 metri da te si trovi un luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato magicamente.

l'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra. **Nota:** questo incantesimo non ha effetto sulle creature che seguono i Trattati.

Individuazione del Magico

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Per la durata, percepisci la presenza della magia entro 9 metri da te. Se percepisci la magia in

questo modo, puoi usare 1 Azione per vedere una flebile aura che si estende intorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che rechi magia, e ne apprendi anche la scuola di magia, se ce l'ha.

l'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

Individuazione delle Malattie e dei Veleni

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 13 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una foglia di tasso)

Durata: 1 minuto

Per la durata, percepisci la presenza e posizione di veleni, creature velenose e malattie entro 9 metri da te. Inoltre riesci a identificare il tipo di veleno, creatura velenosa o malattia. l'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

Individuazione dei Pensieri

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di rame)

Durata: 1 minuto

Per la durata, puoi leggere i pensieri di certe creature. Quando lanci questo incantesimo e con altre due Azioni in ciascun round successivo sino al termine dell'incantesimo, puoi concentrare la tua mente su qualsiasi creatura che tu possa vedere e si trovi entro 9 metri da te. Se la creatura che hai scelto ha un punteggio di Intelligenza -3 o meno o non parla nessun linguaggio, la creatura ignora l'effetto.

Inizialmente, apprendi solo i pensieri di superficie della creatura: quelli più ricorrenti. Con un'azione, puoi o spostare la tua attenzione sui pensieri di un'altra creatura o tentare di sondare più a fondo la mente della stessa creatura. Se sondi più a fondo, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo fallisce, ottieni una percezione dei suoi ragionamenti (se ve ne sono), del suo stato emotivo, e di ogni cosa abbia prevalenza nei suoi pensieri (come una preoccupazione, l'amore, o l'odio). Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina. A ogni modo, il bersaglio sa che stai sondando la sua

mente e, a meno che non sposti la tua attenzione verso la mente di un'altra creatura, nel suo round la creatura può usare la 2 Azioni per effettuare una prova di Intelligenza contesa dalla tua prova di Intelligenza; se la vince, l'incantesimo termina. Le domande poste verbalmente alla creatura bersaglio, ovviamente, modellano il corso dei suoi pensieri, cosicché questo incantesimo risulta particolarmente efficace negli interrogatori. Puoi anche usare questo incantesimo per individuare la presenza di creature pensanti che non puoi vedere. Quando lanci questo incantesimo o con 2 Azioni nella sua durata, puoi cercare pensieri entro 9 metri da te. L'incantesimo può penetrare le barriere, ma è bloccato da 60 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo che non sia il piombo, o un sottile foglio di piombo. Non puoi individuare una creatura con Intelligenza 3 o meno, o una creatura che non parla alcun linguaggio. Una volta individuata in questo modo la presenza di una creatura, puoi leggerne i pensieri per la durata dell'incantesimo finché resta nella gittata, come descritto sopra, anche se non puoi vederla. Mentre hai attivo questo incantesimo per il lancio di altri incantesimi risulterai Distratto.

Infliggi Ferite

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Effettua un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni da Vuoto.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Ingrandire/Ridurre

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere)

Durata: 1 minuto

Fai sì che una creatura od oggetto a gittata e che puoi vedere ingrandisca o rimpicciolisca per la durata dell'incantesimo. Scegli una creatura o un oggetto che non sia né indossato né trasportato. Se il bersaglio non è consenziente, può effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo supera,

l'incantesimo non ha effetto. Se il bersaglio è una creatura, tutto ciò che sta indossando e trasportando cambia taglia assieme a essa. Qualsiasi oggetto lasciato cadere da una creatura soggetta a questo incantesimo ritorna subito alla sua taglia normale.

- *Ingrandire.* La taglia del bersaglio raddoppia in tutte le dimensioni, e il suo peso è moltiplicato per otto. Questa crescita aumenta la sua taglia di una categoria: da Media a Grande, per esempio. Se non c'è spazio sufficiente perché il bersaglio raddoppi la sua taglia, la creatura od oggetto assume la taglia più grossa possibile permessagli dallo spazio disponibile. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha +1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra. Le armi del bersaglio crescono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono ingrandite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni aggiuntivi.
- *Ridurre.* La taglia del bersaglio si dimezza in tutte le dimensioni, e il suo peso è ridotto a un ottavo. Questa crescita diminuisce la sua taglia di una categoria: da Media a Piccola, per esempio. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha -1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra. Le armi del bersaglio rimpiccioliscono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono rimpicciolite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni di meno (ma senza ridurre il danno dell'arma a meno di 1).

Insetto Gigante

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, trasforma fino a dieci centopiedi, tre ragni, cinque vespe o uno scorpione a gittata, in versioni giganti della loro forma naturale. Un centopiedi diventa un centopiedi gigante, un ragno diventa un ragno gigante, una vespa diventa una vespa gigante e uno scorpione diventa uno scorpione gigante. Ogni creatura obbedisce ai tuoi comandi vocali e,

in combattimento, agisce in ciascun round durante il tuo round. Il Narratore possiede le statistiche di queste creature, e sarà sempre Il Narratore a risolvere le loro azioni e i loro movimenti. Una creatura resta nella sua forma gigante per la durata, finché non scende a 0 punti ferita, o finché non usi un'azione per interrompere l'effetto su di essa.

Il Narratore può permetterti di scegliere bersagli differenti. Per esempio, se trasformi un'ape, la sua versione gigante potrebbe avere le stesse statistiche della vespa gigante.

Interdizione alla Morte

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Lanci l'incantesimo a contatto con una creatura. Conferisci al bersaglio protezione dalla morte. La prima volta che il bersaglio dovesse scendere a 0 punti ferita in seguito al danno subito, il bersaglio scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo ha fine. Se l'incantesimo è ancora attivo quando il bersaglio è vittima di un effetto che lo ucciderebbe all'istante senza infliggere danni, quell'effetto viene invece negato sul bersaglio e l'incantesimo ha fine.

Intermittenza

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Tira un 1d6 alla fine di ciascun tuo round per la durata di questo incantesimo. Se ottieni un numero dispari svanisci dal tuo attuale piano di esistenza e riappari sul Piano Etereo (l'incantesimo fallisce e il lancio è sprecato qualora tu fossi già su quel piano). All'inizio del tuo prossimo round, e quando l'incantesimo termina, qualora tu fossi sul Piano Etereo, ritorni in uno spazio non occupato di tua scelta e che puoi vedere, entro 3 metri dallo spazio da cui sei svanito. Se nessuno spazio non occupato è disponibile entro questa gittata, compari nello spazio non occupato più vicino (determinato casualmente se è disponibile più di uno spazio). Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.

Mentre sei sul Piano Etereo, puoi vedere e udire il piano da cui provieni, che percepisci in sfumature di grigio, ma non puoi comunque percepire nulla che si trovi a più di 18 metri di distanza. Puoi interagire solo con creature che si trovano sul Piano Etereo. Le creature che non si trovano lì non possono né percepirti né interagire con te, a meno che non siano provviste della capacità di farlo.

Intimorire Infernale

Scuola:

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 reazione, che puoi effettuare in risposta al danno arrecatoti da una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Punti il dito, e la creatura che ti ha danneggiato viene momentaneamente avvolta da fiamme diaboliche. La creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Subisce 2d10 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia i danni aumentano di 1d8

Intralcicare

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Rampicanti e rami stritolanti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri di lato a partire da un punto a gittata. Per la durata, questi vegetali trasformano il terreno nell'area in terreno difficile. Una creatura nell'area nel momento in cui lanci questo incantesimo deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare intralciata da questi vegetali fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata dai vegetali può usare le sue azioni per effettuare una prova di Forza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se la supera, si libera. Quando l'incantesimo ha termine, i vegetali evocati svaniscono.

Inversione della Gravità

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e un fil di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Questo incantesimo inverte la gravità in un cilindro di raggio 15 metri, alto 30 metri, centrato in un punto a gittata. Quando lanci questo incantesimo, tutte le creature e gli oggetti che non sono in qualche modo ancorati al terreno cadono verso l'alto e raggiungono la cima dell'area. Una creatura può tentare un Tiro Salvezza su Riflessi per afferrare un oggetto fisso a portata, per evitare di cadere in questo modo, in caso lo superi. Se lungo questa caduta si incontra un oggetto solido (il soffitto), gli oggetti e le creature che cadono vi impattano come accadrebbe durante una normale caduta. Se un oggetto o creatura raggiunge la cima dell'area senza colpire nulla, rimane lì, oscillando lievemente, per la durata. Al termine della durata, gli oggetti e le creature colpite ricadono verso il basso.

Inviare

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Illimitata

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)

Durata: 1 round

Invii un breve messaggio di 25 parole o meno a una creatura con cui sei familiare. La creatura sente il messaggio nella sua mente, ti riconosce come mittente, e può risponderti in modo simile. L'incantesimo permette a creature con un punteggio di Intelligenza almeno di 1 di comprendere il significato del tuo messaggio. Puoi inviare il messaggio attraverso qualsiasi distanza e anche su altri piani di esistenza, ma se il bersaglio è su di un piano diverso dal tuo, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi.

Invisibilità

Scuola: Illusione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un ciglio avvolto nella gomma arabica)

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa il bersaglio stia indossando o trasportando diventa invisibile finché resta sul bersaglio. L'incantesimo ha fine per il bersaglio che attacca o esegue un incantesimo.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia puoi scegliere un'ulteriore creatura bersaglio.

Invisibilità Superiore

Scuola: Illusione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa indossata o trasportata dal bersaglio diventa invisibile finché resta addosso al bersaglio.

Eseguire incantesimi o azioni di attacco non ti fa diventare visibile.

Invocare il Fulmine

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Una nube di tempesta compare nella forma di un cilindro alto 3 metri con un raggio di 18 metri, centrato su di un punto che puoi vedere, 30 metri sopra di te. L'incantesimo fallisce automaticamente se non puoi vedere il punto nell'aria dove apparirà la nube di tempesta (per esempio, se sei in una stanza che non può accogliere la nube). Quando lanci l'incantesimo, scegli un punto che puoi vedere entro la gittata. Un fulmine si abatterà dalla nuvola su quel punto. Ogni creatura entro 1 metro da quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 3d10 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Durante ciascun tuo round fino al termine dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per richiamare un altro fulmine in questo modo, prendendo come bersaglio lo stesso punto o uno diverso.

Se quando lanci questo incantesimo ti trovi all'esterno in condizioni di tempesta, l'incantesimo ti fornisce il controllo della tempesta esistente invece di crearne una nuova. Sotto queste condizioni, il danno dell'incantesimo aumenta di 1d10.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8

Labirinto

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Bandisci una creatura a gittata e che puoi vedere in un semipiano labirintico. Il bersaglio rimane lì per la durata dell'incantesimo o finché non fugge dal labirinto. Il bersaglio può impiegare 3 Azioni per tentare di fuggire. Quando lo fa, effettua una prova di Intelligenza DC 25. Se la supera, fugge, e l'incantesimo termina (un minotauro o un demone goristro riescono automaticamente). Quando l'incantesimo termina, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o, se quello spazio è occupato, nel più vicino spazio non occupato.

Lama Infuocata

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una foglia di sommacco)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei nella tua mano una lama infuocata. La lama è simile in dimensioni e forma a una scimitarra, e rimane per la durata. Se lasci andare la lama, questa sparisce, ma ne puoi creare un'altra con un'Azione. Puoi usare 2 Azioni per effettuare un attacco in mischia con la lama infuocata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco. La lama infuocata emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Per ogni due Critici ottenuti nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Legame Planare

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 24 ore

Con questo incantesimo, cerchi di vincolare un celestiale, elementale, fatato o demone al tuo servizio. La creatura deve restare nella gittata per l'intero lancio dell'incantesimo. (Di solito, la creatura viene prima evocata al centro di un cerchio magico invertito per tenerla intrappolata mentre questo incantesimo viene lanciato). Al completamento del lancio, il bersaglio deve

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

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia raddoppi la permanenza della creatura

Legame Telepatico

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (pezzi di gusci d'uovo da due differenti specie di creature)

Durata: 1 ora

Stabilisci un collegamento telepatico tra un massimo di otto creature consenzienti a gittata di tua scelta, collegando psichicamente ciascuna creatura alle altre per la durata dell'incantesimo. Le creature con punteggio di Intelligenza 2 o meno ignorano questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, i bersagli possono comunicare telepaticamente tramite questo legame, che condividano o meno un linguaggio comune. La comunicazione è possibile a qualsiasi distanza, ma non può estendersi su differenti piani di esistenza.

Lentezza

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)

Durata: 1 minuto

Modifichi lo scorrere del tempo intorno a un massimo di sei creature di tua scelta in un cubo di 12 metri di spigolo a gittata. Ciascun bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o

subire gli effetti dell'incantesimo per la sua durata.

La velocità di un bersaglio soggetto all'incantesimo è dimezzata, questi subisce una penalità di -2 alla Difesa e ai Tiri Salvezza su Destrezza, e non può usare reazioni. Durante il suo round, può usare un'azione o un'Azione Immediata, ma non entrambe. Quali che siano le capacità o gli oggetti magici della creatura, durante il suo round questa non può effettuare più di un attacco in mischia o a distanza.

Se la creatura tenta di lanciare un incantesimo con tempo di lancio di 2 azioni, tira un 1d6. Con 4 o più, l'incantesimo non avrà effetto fino al prossimo round della creatura, e la creatura dovrà usare 3 Azioni in quel round per completare l'incantesimo. Se non potrà farlo, l'incantesimo viene sprecato.

Una creatura sotto l'effetto di questo incantesimo effettua un altro Tiro Salvezza su Volontà al termine del suo round. Se supera questo Tiro Salvezza, l'effetto ha termine.

Levitazione

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (o un piccolo laccio di cuoio oppure un pezzo di cavo d'oro piegato a forma di tazza con un lungo stelo alla fine)

Durata: 10 minuti

Una creatura o oggetto a gittata che puoi vedere, scelto da te, si alza verticalmente fino a 6 metri e rimane sospeso per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo può levitare un bersaglio pesante fino a 250 chili. Una creatura non consenziente che superi un Tiro Salvezza su Tempra ignora l'effetto. Il bersaglio può muoversi solo spingendo o tirando verso un oggetto fisso o superficie a portata (per esempio un muro o un soffitto). Durante il tuo round puoi cambiare l'altitudine del bersaglio fino a 6 metri in entrambe le direzioni. Se sei tu il bersaglio, ti puoi muovere verso l'alto o il basso come parte del tuo movimento. Altrimenti puoi usare 1 Azione per muovere il bersaglio, che deve rimanere nella gittata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, qualora sia ancora in aria, il bersaglio fluttua dolcemente a terra.

Mentre sei sotto l'influenza di questo incantesimo sei considerato Distratto nel lancio di incantesimi.

Libertà di Movimento

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una striscia di cuoio, avvolta intorno a un braccio o simile appendice)

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la sua durata, il movimento del bersaglio ignora il terreno difficile, mentre gli incantesimi o altri effetti magici non possono ridurre la sua velocità né far sì che il bersaglio sia paralizzato o intralciato.

Il bersaglio può spendere 1 metro di movimento per liberarsi automaticamente da qualsiasi restrizione non magica, come manette o una creatura da cui è afferrato. Infine, trovarsi sott'acqua non comporta penalità al movimento o gli attacchi del bersaglio.

Lingue

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (un piccolo modello di argilla di uno ziggurat)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce alla creatura con cui sei stato in contatto al momento del lancio dell'incantesimo la capacità di comprendere qualsiasi linguaggio parlata che ode. Inoltre, quando il bersaglio parla, qualsiasi creatura che conosca almeno un linguaggio e può udire il bersaglio, comprende ciò che dice.

Localizza Animali e Piante

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelo di un segugio)

Durata: Istantanea

Descrivi o nomina uno specifico tipo di bestia o vegetale. Concentrandoti sulla voce della natura nei tuoi dintorni, apprendi la direzione e la distanza dalla più vicina creatura o vegetale di quella specie, se ce ne sono entro 7,5 chilometri.

Localizza Creatura

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia di segugio)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Descrivi o nomina una creatura che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione della creatura, purché quella creatura si trovi entro 300 metri da te. Se la creatura si muove, conosci anche la direzione del suo movimento.

l'incantesimo può localizzare una specifica creatura a te nota, o la più vicina creatura di una specie (come umano o unicorno), purché tu abbia visto una simile creatura da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. Se la creatura che descrivi o nomini ha una forma diversa, per esempio è sotto gli effetti dell'incantesimo metamorfosi, questo incantesimo non sarà in grado di localizzare la creatura.

Questo incantesimo non può localizzare una creatura se un flusso di acqua corrente largo almeno 3 metri blocca un percorso diretto tra te e la creatura.

Localizza Oggetto

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un ramoscello biforcuto)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Descrivi o nomina un oggetto che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione dell'oggetto, purché quell'oggetto si trovi entro 300 metri da te. Se l'oggetto si muove, conosci anche la direzione del suo movimento.

l'incantesimo può localizzare uno specifico oggetto a te noto, purché tu lo abbia visto da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un particolare tipo, come certi tipi di abbigliamento, gioielleria, mobili, attrezzi o armi. Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se qualsiasi spessore di piombo, anche un foglio sottile, blocca un percorso diretto tra di te e l'oggetto.

Loquacità

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 ora

Fino al termine dell'incantesimo, quando effettui una prova di Carisma puoi rimpiazzare il numero tirato con 15. Inoltre, non importa quello che dici, la magia o l'analisi che determina se stai dicendo la verità indicherà sempre che sei onesto.

Luce

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di un oggetto che non sia più grosso di 3 metri in qualsiasi direzione. Fino al termine dell'incantesimo, l'oggetto irradia una luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri. La luce può essere di qualsiasi colore tu voglia. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. l'incantesimo termina se lo lanci di nuovo o lo interrompi con un'azione. Se un oggetto bersaglio è tenuto o indossato da una creatura ostile, quella creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi per evitare l'incantesimo.

Luce Diurna

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una sfera di luce con raggio 18 metri si espande da un punto a tua scelta entro la gittata. La sfera irradia luce intensa e luce fioca per ulteriori 18 metri. Se scegli un punto su di un oggetto che stai reggendo o che non è indossato o trasportato, la luce si irradia dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco, come un vaso o un elmo, blocca la luce. Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di oscurità creata da un incantesimo di Difficoltà 18 o più basso, l'incantesimo che ha creato l'oscurità viene dissolto.

Luci Danzanti

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di fosforo o legno stregato, o un lombrico)

Durata: 1 minuto

Crei, a gittata, fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come torce, lanterne o sfere luminose che fluttuano nell'aria per la durata dell'incantesimo. Puoi anche combinare le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media. Qualsiasi forma scegli, ciascuna luce emette una luce fioca in un raggio di 3 metri. Come 1 Azione di movimento durante il tuo round, puoi spostare le luci fino a 18 metri in un nuovo punto a gittata. Una luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata con questo incantesimo, e le luci svaniscono se eccedono la gittata dell'incantesimo.

Luminescenza

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene lanciato, viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un Tiro Salvezza su Riflessi. Per la durata dell'incantesimo, gli oggetti e le creature soggette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri. Qualsiasi tiro per colpire contro una creatura od oggetto soggetto ha +1d6 se l'attaccante può vederlo, e la creatura od oggetto non può beneficiare dell'invisibilità.

Mani Brucianti

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Mentre tieni le mani con i pollici che si toccano e le dita tese, un sottile fiotto di fiamme parte da ciascuna delle punta delle tue dita. Ogni creatura in un cono di 4,5 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 3d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6

Mano Arcana

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)

Durata: Concentrazione, 1 minuto

Crei una mano Grande, composta di energia trasparente e luminosa, in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo, e si muove al tuo comando, imitando i movimenti della tua mano.

La mano è un oggetto che ha Difesa 25 e punti ferita uguali ai tuoi punti ferita massimi. Ha Forza 8 e Destrezza 0. La mano non riempie il suo spazio. Quando lanci l'incantesimo e come 2 Azioni durante i tuoi round successivi, puoi muovere la mano fino a 18 metri e poi generare uno dei seguenti effetti.

- *Mano Afferrante.* La mano cerca di afferrare una creatura di taglia Enorme o più piccola che si trovi entro 1 metro da essa. Per risolvere l'azione di lottare usi la Forza della mano. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai +1d6 alla prova. Mentre la mano tiene afferrato il bersaglio, puoi usare un'Azione per fare stritolare il bersaglio dalla mano. Quando lo fai, il bersaglio subisce danni da botta pari a 2d6 + il tuo valore di Intelligenza o Saggezza
- *Mano di Forza.* La mano cerca di spingere una creatura di 1 metro in una direzione a tua scelta. Effettua una prova di Forza della mano contesa dalla prova di Forza del bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai +1d6 alla prova. Se vinci la contesa, la mano spinge il bersaglio di 1 metro più 1 metro moltiplicato per il valore di Intelligenza o Saggezza (minimo 1 metro). La mano si muove assieme al bersaglio per restare entro 1 metro da lui.
- *Mano Frapposta.* La mano si frappone tra di te e una creatura di tua scelta finché non le dai un comando diverso. La mano si muove di modo da restare tra di te e il bersaglio, fornendoti metà copertura contro il bersaglio. Il bersaglio non può muoversi attraverso lo spazio della mano se il suo punteggio di Forza è uguale o inferiore al

punteggio di Forza della mano. Se il suo punteggio di Forza è superiore al punteggio di Forza della mano, il bersaglio può muoversi attraverso lo spazio della mano, ma considera quello spazio come fosse terreno difficile.

- *Pugno Serrato*. La mano colpisce una creatura o un oggetto entro 1 metro da essa. Effettua un attacco in mischia con incantesimo usando la mano, il TC e' basato sul CM e Destrezza. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

Per ogni Critico ottenuto nella prova di magia il danno dell'opzione pugno serrato aumenta di 1d8 e il danno dell'opzione mano afferrante aumenta di 1d6.

Mano Magica

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a gittata, scelto da te. La mano resta per la durata dell'incantesimo o finché non viene interrotta con un'azione. La mano svanisce se si dovesse trovare a più di 9 metri da te o se lanci nuovamente l'incantesimo.

Puoi usare 2 Azioni per controllare la mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiusi a chiave, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare fuori i contenuti di una fiala. Puoi muovere la mano di 9 metri ogni volta che la usi.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 chili.

Marchio del Cacciatore

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, 10 minuti

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. La creatura è misticamente marchiata come tua preda. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con arma, e hai +1d6 alle

prove di Consapevolezza o Sopravvivenza per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione di movimento durante il tuo prossimo round per marciare una nuova creatura.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi raddoppiare la durata dell'incantesimo fino ad un massimo di 24 ore

Messaggio

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)

Durata: 1 round

Punti il dito verso una creatura a gittata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) ode il messaggio e può replicare con un sussurro che solo tu puoi udire.

Puoi lanciare questo incantesimo anche attraverso oggetti solidi, se sei familiare col bersaglio e sai che questi si trova dietro la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo normale, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno bloccano l'incantesimo.

l'incantesimo non deve seguire una linea retta, e può liberamente aggirare gli angoli o attraversare gli spiragli.

Metamorfosi

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un bozzolo di bruco)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo trasforma una creatura a gittata, che puoi vedere, in una nuova forma. Una creatura non consenziente deve superare un Tiro Salvezza su Volontà per evitare l'effetto. I mutaforma superano automaticamente il Tiro Salvezza. l'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 punti ferita.

La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o muore. La nuova forma può essere quella di qualsiasi bestia il cui grado di sfida sia uguale o più basso di quello del bersaglio (o del livello del bersaglio, se questi non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della bestia

scelta. Egli mantiene però i suoi Tratti e personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotto a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade priva di sensi.

La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, lanciare incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in alcun modo del suo equipaggiamento.

Metamorfosi Pura

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio di mercurio, un mucchietto di gomma arabica, e uno sbuffo di fumo)

Durata: 1 ora

Scegli una creatura od oggetto non magico a gittata e che puoi vedere. l'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 punti ferita. Trasformi la creatura in una creatura diversa, la creatura in un oggetto, o l'oggetto in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato né trasportato da un'altra creatura). La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o muore. Se ti concentri su questo incantesimo per l'intera durata, la trasformazione diventa permanente.

I mutaforma ignorano questo incantesimo. Una creatura non consenziente può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo supera, ignora l'effetto di questo incantesimo.

- *Creatura in Creatura.* Se trasformi una creatura in un'altra specie di creatura, la nuova forma può essere quella di qualsiasi specie tu voglia, il cui grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o del suo livello, se il bersaglio non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio,

compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della nuova forma. Egli mantiene però il suoi Tratti e personalità. Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotta a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade priva di sensi. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, lanciare incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare, a meno che la nuova forma non sia capace di svolgere queste azioni. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in alcun modo del suo equipaggiamento. Oggetto in Creatura. Puoi trasformare un oggetto in un qualsiasi tipo di creatura, purché la taglia della creatura non sia maggiore della taglia dell'oggetto e il grado di sfida della creatura sia 9 o meno. La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Essa agisce durante i tuoi turni. Decidi tu quali azioni essa compirà e come si muove. Il Narratore possiede le statistiche della creatura e risolverà tutte le sue azioni e i suoi movimenti. Se l'incantesimo diventa permanente, perdi il controllo della creatura. A seconda di come l'hai trattata, potrebbe restare amichevole nei tuoi confronti.

- *Creatura in Oggetto.* Se trasformi una creatura in un oggetto, essa si trasforma assieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando. Le statistiche della creatura diventano quelle dell'oggetto, e, dopo che l'incantesimo termina e la creatura ritorna alla sua forma normale, questa non ha più ricordi del tempo trascorso in forma di oggetto.

Miraggio Arcano

Scuola: Illusione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: 10 giorni

Fai sì che un pezzo di terreno a gittata, in un'area quadrata fino a 1,5 chilometri, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno. La conformazione generale del terreno rimane tuttavia la stessa. Campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia. Allo stesso modo, puoi modificare l'aspetto delle strutture, o aggiungerne dove non ve ne sono. L'incantesimo non camuffa, occulta né aggiunge creature.

L'illusione comprende elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi, così da poter trasformare un terreno sgombro in terreno difficile (o viceversa) o impedire altrimenti il movimento nell'area. Qualsiasi pezzo di terreno illusorio (come una pietra o un bastone), che venga rimosso dall'area dell'incantesimo, svanisce immediatamente. Le creature con visione del vero possono vedere oltre l'illusione e distinguere la vera forma del terreno; tuttavia, gli altri elementi dell'illusione rimangono, così, sebbene la creatura sia consapevole della presenza dell'illusione, vi può comunque interagire fisicamente.

Modificare Memoria

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di rimodellare i ricordi di un'altra creatura. Una creatura che puoi vedere deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se la stai combattendo, la creatura ha +1d6 sul Tiro Salvezza. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa affascinato da te per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio affascinato è inabile e inconsapevole dell'ambiente circostante, sebbene sia ancora in grado di udirti. Se subisce danni o diviene bersaglio di un altro incantesimo, questo incantesimo termina, e nessuno dei ricordi del bersaglio viene modificato. Mentre il bersaglio resta affascinato da questo incantesimo, puoi agire sui ricordi del bersaglio in merito a un evento che abbia vissuto nelle ultime

24 ore e che non sia durato più di 10 minuti. Puoi eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, permettere al bersaglio di ricordare l'evento con perfetta chiarezza e dettagli particolareggiati, modificare il ricordo dei dettagli dell'evento, o creare il ricordo di un altro evento. Devi poter parlare al bersaglio per descrivere il modo in cui i suoi ricordi saranno colpiti, e questi deve essere in grado di comprendere il tuo linguaggio, affinché i ricordi modificati si instaurino nella sua memoria. Se l'incantesimo termina prima che tu abbia finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non viene alterata. Altrimenti, i ricordi modificati si instaurano al termine dell'incantesimo.

Una memoria modificata non influisce necessariamente sul comportamento della creatura, in particolare se i suoi ricordi contraddicono le inclinazioni naturali, i Tratti o la fede della creatura. Una memoria modificata in modo illogico, come impiantare il ricordo di quanto la creatura ami immergersi nell'acido, viene rimossa, come fosse un brutto sogno. Il Narratore può giudicare un ricordo modificato troppo insensato perché abbia alcun effetto su di una creatura. Un incantesimo rimuovi maledizione o ristorare superiore lanciato sul bersaglio ne ripristina i veri ricordi.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi alterare i ricordi di un bersaglio riguardo un evento svoltosi fino a 7 giorni prima, 30 giorni prima, 1 anno prima o qualsiasi punto nel passato della creatura.

Movimenti del Ragno

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)

Durata: 10 minuti

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura ottiene la capacità di spostarsi verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali o stando a testa in giù sul soffitto, tenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene anche velocità di scalata pari alla sua velocità di passeggio.

La creatura soggetta all'incantesimo si considera Distratta nel lancio di altri incantesimi.

Muovere il Terreno

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un badile di ferro e un piccola borsa contenente un misto di tipi di terreno – argilla, concime e sabbia)

Durata: Concentrazione, massimo 2 ore

Scegli un'area sul terreno a gittata, non più grande di 12 metri di lato. Per la durata, puoi rimodellare terriccio, sabbia o argilla nell'area in qualsiasi modo tu voglia. Puoi innalzare o abbassare l'altitudine dell'area, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grossa dell'area. Così, se operi su di un quadrato di 12 metri di lato, puoi creare un pilastro alto 6 metri, innalzare o abbassare l'altitudine del terreno di 6 metri, scavare un fossato profondo 6 metri, e così via. Ci vogliono 10 minuti per completare questi mutamenti. Al termine di ogni 10 minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, puoi scegliere una nuova area di terreno su cui operare.

Dato che la trasformazione del terreno avviene lentamente, le creature nell'area di solito non possono restare intrappolate o ferite dal movimento del terreno. L'incantesimo non può manipolare la pietra naturale o le costruzioni in pietra. Le rocce e le strutture si muovono per adattarsi al nuovo terreno. Se il modo in cui modelli il terreno renderebbe una struttura instabile, questa potrebbe crollare. Allo stesso modo, questo incantesimo non influenza direttamente la crescita dei vegetali. La terra smossa trasporta con sé qualsiasi vegetale presente.

Muro di Forza

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere prodotta frantumando una gemma trasparente)

Durata: 10 minuti

Un invisibile muro di forza si forma in un punto a gittata scelto da te. Il muro appare in qualsiasi orientamento da te desiderato, come una barriera orizzontale o verticale oppure angolata. Può fluttuare nell'aria o appoggiarsi su di una superficie solida. Puoi darle la forma di una cupola emisferica o di una sfera con un raggio massimo di 3 metri, oppure darle l'aspetto di una

superficie piana composta da un massimo di dieci pannelli di 3 metri per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo a un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 75 centimetri e resta per tutta la durata dell'incantesimo. Se il muro taglia uno spazio di una creatura, quando compare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a tua discrezione). Nulla può attraversare fisicamente il muro. È immune a tutti i danni e non può essere dissolto da dissolvi magie. Tuttavia, il muro è distrutto all'istante dall'incantesimo disintegrazione. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo ai viaggiatori eterei di attraversarlo.

Muro di Fuoco

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di fosforo)

Durata: 1 minuto

Crei un muro di fuoco su di una superficie solida a gittata. Puoi creare un muro lungo fino a 18 metri, alto fino a 6 metri e spesso 30 centimetri, o un muro circolare di 6 metri di diametro, 6 metri di altezza e 30 centimetri di spessore. Il muro è opaco e rimane per la durata dell'incantesimo. Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 5d8 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. Un lato del muro, selezionato da te quando lanci questo incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ciascuna creatura che termini il suo round entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce lo stesso danno quando entra nel muro per la prima volta durante un round. L'altro lato del muro non infligge danni.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Muro di Ghiaccio

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di quarzo)

Durata: 10 minuti

Crei un muro di ghiaccio su di una superficie solida a gittata. Puoi creare una cupola emisferica o una sfera con un raggio massimo di 3 metri, o puoi creare una superficie piana composta di un massimo di dieci pannelli quadrati

di 3 metri di lato. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In ogni forma, il muro è spesso 30 centimetri e rimane per la durata dell'incantesimo.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta) e deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 10d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo supera. Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e sfondato. Ogni sezione di 3 metri ha CA 12 e 30 punti ferita, ed è vulnerabile al danno da fuoco. Ridurre una sezione di 3 metri a 0 punti ferita la distrugge e lascia nello spazio che era occupato dal muro una brezza di vento gelido. Una creatura che si muova attraverso questa brezza di vento gelido per la prima volta in un round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumentano di 1d8.

Muro di Pietra

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo blocco di granito)

Durata: 10 minuti

Un muro di pietra solida non magico si forma in un punto a gittata, scelto da te. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto di pannelli di 3 per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, puoi creare pannelli 3 x 6 metri di soli 7,5 centimetri di spessore.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta). Se la creatura fosse circondata da tutte le parti dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida), la creatura può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo supera, può usare la sua reazione per muoversi della sua velocità in modo da non essere più intrappolata nel muro.

Il muro può aver qualsiasi forma tu desideri, sebbene non possa occupare lo stesso spazio di una creatura od oggetto. Il muro può anche non essere verticale o poggiare su di un piano. Deve, tuttavia, fondersi con ed essere sostenuto da

pietra già esistente. Quindi, puoi usare questo incantesimo per creare un ponte su di un baratro o creare una rampa.

Se crei un muro non verticale del genere, più lungo di 6 metri, devi dimezzare le dimensioni di ciascun pannello per creare dei supporti. Puoi modellare rozzamente la pietra per creare merlature, spalti e così via. Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e sfondato. Ogni pannello ha Difesa CA 15 e 30 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 punti ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli connessi, a discrezione del Narratore. Se mantieni la concentrazione su questo incantesimo per la sua intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro sparisce al termine dell'incantesimo.

Muro Prismatico

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Un piano di luci brillanti e multicolore forma un muro verticale opaco, largo fino a 27 metri, alto 9 metri e spesso 2,5 centimetri, centrato su di un punto a gittata e che puoi vedere. In alternativa, puoi modellare il muro in una sfera, fino a 9 metri di diametro, centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Il muro resta fisso sul posto per la durata dell'incantesimo. Se posizioni il muro in modo che attraversi lo spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce e lo slot incantesimo sono sprecati. Il muro irradia luce intensa fino a una gittata di 30 metri e luce fioca per ulteriori 30 metri. Tu e le creature indicate da te al momento del lancio dell'incantesimo potete attraversare e restare vicini al muro senza pericolo. Se un'altra creatura che può vedere il muro si muove entro 6 metri da esso o inizia lì il suo round, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare accecata per 1 minuto. Il muro consiste di sette strati, ognuno di un diverso colore. Quando una creatura cerca di immergersi o attraversare il muro, lo fa uno strato alla volta, attraverso tutti gli strati del muro. Mentre si immerge o attraversa ciascuno strato, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire le proprietà di ciascuno strato, uno alla volta, come descritto di seguito.

Il muro può essere distrutto, uno strato alla volta, in ordine dal rosso al violetto, in un modo specifico per ogni strato. Una volta che uno strato è distrutto, lo sarà per la durata dell'incantesimo. Una verga di cancellazione distrugge un muro prismatico, ma un campo anti-magia non ha effetto su di esso.

- 1. *Rosso*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Finché questo strato esiste, gli attacchi a distanza non magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto infliggendogli 25 danni da freddo.
- 2. *Arancio*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Finché questo strato esiste, gli attacchi a distanza magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto da un forte vento.
- 3. *Giallo*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Questo strato può essere distrutto infliggendogli 60 danni di forza.
- 4. *Verde*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Un incantesimo passapareti, o un altro incantesimo di pari livello o più alto che può aprire un portale su di una superficie solida, distrugge questo strato.
- 5. *Blu*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Lo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da fuoco.
- 6. *Indaco*. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Tempra all'inizio di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il Tiro Salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo. Finché questo strato esiste, non si

possono lanciare incantesimi attraverso il muro. Lo strato viene distrutto dalla luce intensa emanata dall'incantesimo luce diurna o da un simile incantesimo di pari livello o più alto.

- 7. *Violetto*. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio del tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, la cecità termina. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta del Narratore e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata su di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo). Questo strato è distrutto dall'incantesimo dissolvi magie o da un incantesimo simile di pari livello o più alto che possa porre fine a incantesimi ed effetti magici.

Muro di Spine

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una manciata di spine)

Durata: massimo 10 minuti

Crei un muro di cespugli robusti, malleabili e impigliati, ricolmi di spine appuntite. Il muro compare a gittata su di una superficie solida e rimane per la durata dell'incantesimo. Il muro che puoi creare può essere lungo fino a 18 metri, alto fino a 3 metri, e spesso fino a 1 metro o un cerchio che abbia un diametro di 6 metri e sia alto fino a 6 metri e spesso 1 metro. Il muro blocca la linea di visuale.

Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi.

Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 7d8 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura può muoversi attraverso il muro, seppure in maniera lenta e dolorosa. Per ogni 1 metro che la creatura si muove attraverso il muro, deve spendere 6 metri di movimento.

Inoltre, la prima volta che una creatura entra nel muro durante un round o vi termina il suo round dentro, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Subisce 7d8 danni taglienti se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Muro di Vento

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo ventaglio e una piuma di origini esotiche)

Durata: 1 minuto

Un muro di forte vento si leva dal terreno in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 15 metri, alto 4,5 metri e spesso 30 centimetri. Puoi modellare il muro in qualsiasi maniera desideri purché componga un percorso continuo sul terreno. Il muro rimane per la durata dell'incantesimo. Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 3d8 danni da botta se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il forte vento tiene lontana foschia, fumo e altri gas. Le creature volanti di taglia Piccola o minore non possono attraversare il muro. I materiali leggeri trascinati nel muro volano verso l'alto. Frecce, quadrelli e altre munizioni normali vengono deviati e mancano automaticamente il bersaglio (i macigni scagliati dai giganti e dalle macchine d'assedio, e munizioni simili, ne ignorano invece gli effetti). Le creature in forma gassosa non possono attraversarlo.

Nube Incendiaria

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una nube di fumo turbinante attraversata da lapilli incandescenti si forma in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata. La nube si propaga intorno agli angoli ed è in penombra. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde. Quando la nube appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 10d8 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, e la metà di questi danni se lo supera. Una creatura deve effettuare il Tiro Salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area o termina lì il suo round.

All'inizio di ciascun tuo round, la nube si muove di 3 metri lontano da te in una direzione a tua scelta.

Nube Maleodorante

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un uovo marcio o foglie di cavolo puzzolente)

Durata: 1 ora

Crei, in un punto a gittata, una sfera di 6 metri di raggio composta di un gas giallo e nauseabondo. La nube si propaga dietro gli angoli e la sua area è in penombra. La nube permane nell'aria per la durata. Ogni creatura che si trovi completamente all'interno della nube all'inizio del proprio round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra contro il veleno. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura spende la 2 Azioni di quel round a vomitare e barcollare. Le creature che non hanno bisogno di respirare o che sono immuni al veleno superano automaticamente il Tiro Salvezza.

Un vento moderato (almeno 15 chilometri all'ora) disperde la nube dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 chilometri all'ora) lo disperde dopo 1 round.

Nube Mortale

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Crei una sfera di 6 metri di raggio formata da una nebbia velenosa giallo-verde centrata in un punto a gittata di tua scelta. La nebbia si propaga dietro gli angoli. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un forte vento non disperde la nebbia, terminando l'incantesimo. La sua area è in penombra. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un round o inizia lì il suo round, quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. La creatura subisce 5d8 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Le creature ne sono soggette anche se trattengono il respiro o non hanno bisogno di respirare. La nebbia si allontana di 3 metri da te all'inizio di ogni tuo round, spostandosi lungo la superficie del terreno. I vapori, essendo più pesanti dell'aria,

tendono a scendere verso il basso, arrivando addirittura a insinuarsi nelle aperture.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8 metri.

Nube di Nebbia

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Crei una sfera di foschia del raggio di 6 metri centrata su di un punto a gittata. La sfera si propaga intorno agli angoli, e la sua area è in penombra. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il raggio della foschia aumenta di 6 metri.

Occhio Arcano

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di manto di pipistrello)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Crei a gittata un occhio magico e invisibile, che fluttua nell'aria per la durata dell'incantesimo. Ricevi mentalmente le informazioni visive dall'occhio, che ha vista normale e scurovisione fino a 9 metri. L'occhio può guardare in tutte le direzioni. Con un'azione di movimento, puoi spostare l'occhio di 9 metri in qualsiasi direzione. Non c'è limite a quanto lontano possa spostarsi l'occhio, ma non può entrare in un altro piano di esistenza. Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, ma questo può attraversare un'apertura di una grandezza minima di 2,5 centimetri di diametro.

Onda Tonante

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cubo di 4,5 metri di spigolo)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

un'onda di forza tonante si proietta da te. Ogni creatura in un cubo di 4,5 metri di spigolo che origina da te deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura

subisce 2d8 danni da tuono e viene allontanata 3 metri da te. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non viene allontanata. Inoltre, gli oggetti non ancorati che sono totalmente all'interno dell'area vengono spinti 3 metri lontano da te dall'effetto dell'incantesimo, e l'incantesimo produce un rimbombo tonante udibile fino a 90 metri.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Oscurità

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (pelo di pipistrello e un pizzico di bitume o un pezzo di carbone)

Durata: 10 minuti

L'oscurità magica si propaga da un punto a gittata, scelto da te, per riempire una sfera di 4,5 metri di raggio per la durata dell'incantesimo. L'oscurità si propaga intorno agli angoli. Una creatura con scurovisione non può vedere in questa oscurità, e la luce non magica non può illuminarla.

Se il punto che hai scelto è su di un oggetto che stai trasportando o uno che non è indossato o trasportato, l'oscurità emana dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come un vaso o un elmo, blocca l'oscurità.

Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di luce creata da un incantesimo con difficoltà 13 o più basso, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Palla di Fuoco

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: Istantanea

Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato verso un punto a gittata scelto da te, e poi esplode con un boato roboante e si trasforma in lingua di fiamme.

Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 8d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Il fuoco si propaga ed occupa tutto il volume disponibile entro i 6 metri dal punto di esplosione. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno base aumenta di 1d6.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Palla di Fuoco Ritardata

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una grossa palla di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: Concentrazione, 1 minuto

Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato, per condensarsi per la durata dell'incantesimo nella forma di una pallina luminosa in un punto a gittata, scelto da te. Quando l'incantesimo termina, o perché la tua concentrazione è spezzata o perché decidi tu di porgli fine, la pallina esplode con un boato sommerso e si trasforma in un getto di fiamme che si propaga dietro gli angoli. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce danni da fuoco pari al danno totale accumulato se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il danno base dell'incantesimo è 12d6. Se al termine del tuo round la pallina non è ancora detonata, il danno aumenta di 1d6.

Se la pallina luminosa viene toccata prima che l'incantesimo abbia avuto fine, la creatura che la tocca deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina immediatamente, facendo eruttare fiamme dalla pallina. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura può lanciare la pallina fino a 12 metri di distanza.

Quando colpisce una creatura odoggetto solido, l'incantesimo ha fine e la pallina esplode.

Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato.

Parlare con gli Animali

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, ottieni la capacità di comprendere e comunicare verbalmente con le bestie. Il sapere e la consapevolezza di molte bestie sono limitati dal loro intelletto ma, come minimo, le bestie possono fornirti informazioni riguardo luoghi e mostri nelle vicinanze, compresi quelli che possono percepire o hanno percepito nei giorni passati. A discrezione del Narratore potresti riuscire a convincere una bestia a farti un piccolo favore.

Parlare con i Morti

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (incenso acceso)

Durata: 10 minuti

Conferisci un'apparenza di vita e Intelligenza a un cadavere a gittata, scelto da te, permettendogli di rispondere alle domande che gli poni. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non può essere non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni. Fino al termine dell'incantesimo, puoi porre al cadavere fino a cinque domande. Il cadavere conosce solo quello che già sapeva in vita, compresi i linguaggi parlati. Le risposte sono di solito brevi, criptiche o ripetitive, e il cadavere non è sotto nessun obbligo a darti risposte veritiere se gli sei ostile o ti riconosce come suo nemico. Questo incantesimo non riporta l'anima della creatura nel corpo, ma solo lo spirito che lo muove. Di conseguenza, il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non capisce nulla di quello che è successo da quando è morto, e non può fare valutazioni su eventi futuri.

Parlare con le Piante

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Infondi i vegetali entro 9 metri da te di capacità senziente e di limitata mobilità, dandole la capacità di comunicare con te ed eseguire dei semplici comandi. Puoi interrogare i vegetali in

merito a eventi avvenuti nell'ultimo giorno nell'area dell'incantesimo, ottenendo informazioni sulle creature di passaggio, il clima e altro. Puoi anche trasformare il terreno difficile prodotto dalla crescita dei vegetali (come cespugli e fitto sottobosco) in terreno ordinario per la durata dell'incantesimo.

Oppure puoi trasformare del terreno normale in cui siano presenti dei vegetali in terreno difficile, che rimane per la durata dell'incantesimo facendo sì, per esempio, che rampicanti e rami rallentino gli inseguitori.

A discrezione del Narratore i vegetali potrebbero svolgere anche altri compiti per tuo conto. L'incantesimo non permette ai vegetali di sradicarsi e muoversi, ma possono muovere liberamente rami, steli e gambi. Se una creatura vegetale si trova nell'area, puoi comunicare con essa come se parlaste lo stesso linguaggio, ma non ottieni alcuna capacità magica per influenzarla. Questo incantesimo può far sì che i vegetali creati dall'incantesimo intralciare rilascino una creatura intralciata.

Parola Divina

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola divina, infusa del potere che ha modellato il mondo all'alba della creazione. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura che può udirti deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce un effetto in base ai suoi attuali punti ferita:

- 0 punti ferita o meno: assordata per 1 minuto
- 40 punti ferita o meno: assordata e accecata per 10 minuti
- 30 punti ferita o meno: accecata, assordata e stordita per 1 ora
- 20 punti ferita o meno: uccisa all'istante

Quali che siano i suoi attuali punti ferita, un celestiale, elementale, fatato o demone che fallisca il Tiro Salvezza è obbligato a tornare al suo piano di origine (se non vi si trova già) e non può tornare

sul tuo attuale piano prima che siano passate 24 ore, a meno dell'uso dell'incantesimo desiderio.

Parola Guaritrice

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te, recupera punti ferita pari a 1d4 + il tuo valore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno su un non morto.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la cura aumenta di 1d4.

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

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura il massimo dei punti ferita possibili.

Parola Guaritrice di Massa

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Mentre pronunci parole di cura, fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno sui non morti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la cura aumenta di 1d4.

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

Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono l'incantesimo cura il massimo dei punti ferita possibili.

Parola del Potere Stordire

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola di potere che può travolgere la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, lasciandola confusa. Se il bersaglio ha 150

punti ferita o meno, è stordito. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.
Il bersaglio stordito deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra al termine di ciascun suo round. Se lo supera, l'effetto di stordimento ha fine.

Parola del Potere Uccidere

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola di potere che costringe a morire all'istante una creatura a gittata che puoi vedere. Se la creatura che scegli ha 100 punti ferita o meno, muore. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Parola del Ritiro

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 1 metro

Componenti: V

Durata: Istantanea

Te e fino a cinque creature consenzienti entro 1 metro da te vi teletrasportate istantaneamente in un luogo sicuro indicato precedentemente, detto santuario. Tu e tutte le creature teletrasportate con te, riapparite nello spazio non occupato più vicino al punto indicato quando hai preparato questo santuario (vedi sotto). Se lanci questo incantesimo senza aver prima preparato un santuario, l'incantesimo non ha effetto.

Devi indicare un santuario, che sia dedicato o fortemente collegato al tuo Patrono. Se tenti di lanciare l'incantesimo perché ti porti in un'area che non sia dedicata dal tuo Patrono, l'incantesimo non ha effetto.

Passapareti

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di semi di sesamo)

Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, compare un passaggio in un punto a gittata che puoi vedere, su di una superficie di legno, calcina o pietra (come una parete, un soffitto o un pavimento)

scelta da te. Scegli le dimensioni dell'apertura: al massimo larga 1 metro, alta 2,4 metri e profonda 6 metri. Il passaggio non crea instabilità nella struttura che lo circonda.

Quando l'apertura sparisce, qualsiasi creatura od oggetto ancora nel passaggio creato dall'incantesimo viene espulso al sicuro nello spazio non occupato più vicino alla superficie su cui hai lanciato l'incantesimo.

Passare Senza Tracce

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (ceneri di una foglia di vischio bruciata e un ramoscello di abete rosso)

Durata: Concentrazione, 1 ora Un velo d'ombra e silenzio si irradia da te, proteggendo te e i tuoi compagni dall'essere individuati. Per la durata dell'incantesimo, ogni creatura a tua scelta entro 9 metri da te (te compreso) riceve un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e le sue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. Una creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.

Passo Velato

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Avvolto rapidamente da una foschia argentata, ti teletrasporti di massimo 9 metri in uno spazio non occupato che puoi vedere.

Passo Veloce

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di terra)

Durata: 1 ora

La velocità di una creatura con cui sei in contatto aumenta di 3 metri fino al termine dell'incantesimo.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura.

Paura

Scuola: Illusione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cono di 9 metri)

Componenti: V, S, M (una piuma bianca o il cuore di una gallina)

Durata: 1 minuto

Proietti un'immagine illusoria delle peggiori paure di una creatura. Ogni creatura in un cono di 9 metri deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o far cadere qualsiasi cosa stia impugnando e restare spaventata per la durata dell'incantesimo. Mentre è spaventata da questo incantesimo, una creatura deve, durante ciascun suo round, effettuare l'azione Scattare e muoversi lontano da te tramite il tragitto più sicuro, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se la creatura termina il suo round in un posto dove non ha linea di visuale sudi te, può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, l'incantesimo, per quella creatura, ha termine.

Pelle di Corteccia

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una manciata di corteccia di quercia)

Durata: 1 ora

La pelle del bersaglio con cui sei in contatto al momento del lancio dell'incantesimo diventa ruvida e dall'aspetto simile alla corteccia fino al termine dell'incantesimo, e la Difesa del bersaglio non può essere inferiore a 16, quale che sia l'armatura che sta indossando.

Pelle di Pietra

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente, la cui pelle si tramuta in una sostanza dura come la pietra. Tira 1d4+metà del valore di CA, la somma risultante e' le volte che un attacco con arma di mischia o distanza viene annullato (indipendentemente che di colpisca o meno).

Piaga degli Insetti

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (qualche granello di zucchero, qualche chicco di grano, e una passata di lardo)

Durata: 10 minuti

Uno sciame di locuste affamate riempie una sfera di 6 metri di raggio centrata in un punto a gittata scelto da te. La sfera si propaga intorno agli angoli. La sfera rimane per la durata dell'incantesimo, e la sua area è oscurata leggermente. L'area della sfera è terreno difficile. Quando l'area appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 4d10 danni se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura deve effettuare questo Tiro Salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area dell'incantesimo durante un round o se termina il proprio round al suo interno.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Porta Dimensionale

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 150 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Ti teletrasporti dalla tua attuale posizione in qualsiasi altro posto a gittata. Arrivi esattamente nel posto desiderato. Può essere un luogo che puoi vedere, uno che puoi visualizzare, o uno che puoi descrivere indicando distanza e direzione, come "30 metri verso il basso" o "90 metri in alto a nordovest con un angolo di 45 gradi."

Puoi portare con te oggetti il cui peso non ecceda la tua capacità di ingombro. Puoi portare con te anche una creatura consenziente della tua taglia o più piccola conequipaggiamento fino al limite della sua capacità di carico. La creatura deve essere entro 1 metro da te quando lanci questo incantesimo.

Se dovessi arrivare in un posto già occupato da un oggetto o creatura, tu e la creatura che viaggia con te subite ciascuno 4d6 danni da forza, e l'incantesimo non riesce a teletrasportarvi.

Portale

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 33 **Tempo di Lancio:** 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 5.000 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Evochi in uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere un portale collegato a un posto preciso su di un diverso piano di esistenza. Il portale è un'apertura circolare creata da te, da 1,5 a 6 metri di diametro. Puoi orientare il portale in qualsiasi direzione desideri. Il portale resta per la durata.

Il portale ha un fronte e un dietro su entrambi i piani in cui compare. Il viaggio attraverso il portale è possibile solo muovendosi dal fronte. Qualsiasi cosa lo faccia viene istantaneamente trasportata nell'altro piano, comparando nello spazio non occupato più vicino al portale. Divinità e altri sovrani planari possono impedire ai portali creati da incantesimi di aprirsi in loro presenza o in qualsiasi punto dei loro domini. Quando lanci questo incantesimo, puoi pronunciare il nome di una specifica creatura (lo pseudonimo, titolo o soprannome non funzionano). Se quella creatura si trova su di un piano diverso dal tuo, il portale si apre in prossimità della creatura nominata e attira la creatura attraverso di sé, verso lo spazio non occupato più vicino dal tuo lato del portale. Non detieni alcun potere speciale sulla creatura, ed essa è libera di agire come il Narratore ritiene appropriato. Potrebbe andarsene, attaccarti o aiutarti.

Preghiera di Guarigione

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano ciascuna punti ferita pari a 2d8 + il tuo modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno sui non morti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la cura aumento di aumenta di 1d8.

Presagio

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (dei bastoncini, ossa o simili oggetti marchiati appositamente e del valore di almeno 25 mo)

Durata: Istantanea

Gettando bastoncini intarsiati con gemme, facendo rotolare ossa di drago, impilando carte elaborate o impiegando qualche altro strumento di divinazione, ricevi un presagio da un'entità ultraterrena riguardo il risultato di uno specifico corso di azione che intendi intraprendere nei prossimi 30 minuti. Il Narratore sceglie tra i seguenti presagi:

- Prosperità, per i risultati positivi
- Calamità, per i risultati negativi
- Prosperità e calamità, per i risultati sia positivi che negativi
- Nulla, per i risultati che non sono né particolarmente positivi né negativi

l'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come il lancio di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato. Se lanci l'incantesimo due o più volte prima che sia sorto il nuovo sole, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu ottenga una lettura erranea. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.

Prestidigitazione

Scuola: Universale

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Massimo 1 ora

Questo incantesimo è un trucco magico minore che gli incantatori novizi impiegano per fare pratica. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- Crei un effetto sensoriale innocuo e istantaneo come una pioggia di scintille, un soffio di vento, una debole nota musicale o uno strano odore.
- Illumini o spegni istantaneamente una candela, una torcia o piccolo fuoco da campo.
- Ripulisci o insozzi istantaneamente un oggetto non più grosso di 0,03 metri cubi.
- Raffreddi, riscaldi o insapori per 1 ora fino a 0,03 metri cubi di materiale non vivente.
- Fai comparire per 1 ora un colore, un piccolo segno o un simbolo su di un oggetto o una superficie.

- Crei un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che entri nella tua mano e che resta fino al termine del tuo prossimo round.

Se lanci questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti non istantanei alla volta, e puoi interrompere uno di questi effetti con un'azione.

Previsione

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma di colibri)

Durata: 8 ore

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente per conferirle una limitata capacità di vedere nell'immediato futuro. Per la durata, il bersaglio non può essere sorpreso e ha +1d6 sui Tiri per Colpire, prove di caratteristica e Tiri Salvezza. Inoltre, sempre per la durata, le altre creature hanno -1d6 sui Tiri per Colpire contro il bersaglio. l'incantesimo ha immediatamente termine se lo lanci di nuovo prima che la sua durata abbia fine.

Produrre Fiamma

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Una fiammella compare nella tua mano. La fiammella resta lì per la durata dell'incantesimo e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce intensa nel raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

l'incantesimo termina se lo interrompi con un'azione o se lo lanci di nuovo.

Puoi usare la fiamma anche per attaccare, sebbene farlo ponga termine all'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, o con un'azione in un round successivo, puoi scagliare la fiamma a una creatura entro 9 metri da te. Effettua un attacco a distanza con incantesimo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Proibizione

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua Benedetta, incensi rari, e un rubino in polvere del valore di 1.000 mo)

Durata: 1 giorno

Crei una interdizione al viaggio magico che protegge fino a 4.000 metri quadri di pavimento, fino a un'altezza di 9 metri dal suolo. Per la durata dell'incantesimo, le creature non possono teletrasportarsi nell'area o usare passaggi, come quello creato dall'incantesimo portale, per entrare nell'area. l'incantesimo protegge l'area dal viaggio planare, e quindi impedisce alle creature di accedere all'area tramite il Piano Astrale, il Piano Etereo, le Lande Fatate o il Mondo delle Ombre, o l'incantesimo spostamento planare.

Inoltre, l'incantesimo danneggia i tipi di creatura scelti da te durante il lancio. Scegli uno o più dei seguenti: celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti. Quando una creatura selezionata entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un round o inizia qui il suo round, la creatura subisce 5d10 danni da Luce o da Vuoto (a tua scelta, quando lanci l'incantesimo).

Quando lanci questo incantesimo, puoi stabilire una parola d'ordine. Una creatura che pronuncia la parola d'ordine mentre entra nell'area dell'incantesimo, non subisce danni da esso. L'area dell'incantesimo non può sovrapporsi all'area di un altro incantesimo proibizione. Se esegui proibizione ogni giorno per 30 giorni nello stesso posto, l'incantesimo durerà finché non viene dissolto, e le componenti materiali saranno consumate durante l'ultimo lancio.

Proiezione Astrale

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (per ogni creatura soggetta a questo incantesimo, devi fornire un giacinto del valore di almeno 1.000 mo e un lingotto d'argento elegantemente scolpito del valore di almeno 100 mo, tutti i quali sono consumati dall'incantesimo)

Durata: Speciale

Tu e fino ad altre otto creature consenzienti a gittata proiettate i vostri corpi astrali nel Piano Astrale (l'incantesimo fallisce e il lancio è sprecato qualora vi trovaste già in quel piano). Il corpo materiale che ti lasci alle spalle è privo di sensi e in uno stato di animazione sospesa; non ha

bisogno di cibo né di acqua e non invecchia.

Il tuo corpo astrale assomiglia in tutto e per tutto alla tua forma mortale, replicando le tue statistiche di gioco e i tuoi oggetti. La principale differenza è l'aggiunta di un cordone argenteo che si estende dalle scapole per 30 centimetri dietro di te, divenendo poi invisibile. Il cordone è la tua connessione al tuo corpo materiale. Finché questa connessione resterà intatta, potrai tornare a casa. Se il cordone viene tagliato (un avvenimento che accade solo quando uno specifico effetto lo indica) la tua anima e corpo vengono separati, uccidendoti all'istante.

La tua forma astrale può viaggiare liberamente per il Piano Astrale e attraversare i portali che da lì conducono ad altri piani. Se entri in un nuovo piano o ritorni al piano su cui eri al momento del lancio dell'incantesimo, il tuo corpo e i tuoi oggetti vengono trasportati lungo il cordone argenteo, permettendoti di rientrare nel tuo corpo al momento dell'ingresso nel nuovo piano. La tua forma astrale è una incarnazione separata. Qualsiasi danno o altro effetto che si applica a essa, non ha effetto sul tuo corpo fisico, né vi compare al tuo ritorno.

l'incantesimo ha termine per te e i tuoi compagni quando userai un'azione per interromperlo.

Quando l'incantesimo termina, la creatura su cui agisce torna al proprio corpo fisico, e si risveglia. l'incantesimo potrebbe anche avere una fine anticipata per te o uno dei tuoi compagni. Un incantesimo dissolvi magie usato con successo sul corpo astrale o fisico termina l'incantesimo per quella creatura. Se il corpo originale della creatura o la sua forma astrale scende a 0 punti ferita, per quella creatura l'incantesimo ha termine. Se l'incantesimo ha termine e il cordone argenteo è intatto, il cordone trascina indietro al suo corpo la forma astrale della creatura, ponendo fine al suo stato di animazione sospesa.

Se vieni riportato al tuo corpo prematuramente, i tuoi compagni devono restare nella loro forma astrale e trovare per proprio conto la via di ritorno ai loro corpi, di solito scendendo a 0 punti ferita.

Protezione dal Bene e dal Male

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (Acqua Benedetta o argento e ferro in polvere, che l'incantesimo consuma)

Durata: 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti.

La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha +1d6 su qualsiasi nuovo Tiro Salvezza contro l'effetto in questione.

Questo incantesimo non e' usabile se si usano Tratti

Protezione dall'Energia

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha resistenza a un tipo di danno scelto da te: acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono.

Protezione dai Veleni

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

Punizione Marchiante

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco in mischia con arma nella durata dell'incantesimo, l'arma riluce di un bagliore astrale mentre colpisci. L'attacco infligge 1d6

danni da Luce aggiuntivi al bersaglio, che diventa visibile qualora sia invisibile ed emette luce fioca in un raggio di 1 metro. Inoltre il bersaglio non può diventare invisibile fino al termine dell'incantesimo.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aggiuntivo aumenta di 1d6.

Purificare Cibo e Bevande

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tutti i cibi e le bevande non magiche in una sfera di 1 metri di raggio, centrata in un punto a gittata di tua scelta, vengono purificati e liberati da veleni e malattie.

Raggio di Gelo

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un fascio gelato di luce azzurra colpisce una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, egli subisce 1d8 danni da freddo, e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del tuo prossimo round.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Raggio di Affaticamento

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un fascio nero di energia debilitante parte dal tuo dito diretto contro una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio infliggerà la metà dei danni con gli attacchi con arma che usano la Forza fino al termine dell'incantesimo. Al termine di ciascun round del bersaglio, questi può effettuare un Tiro Salvezza su Tempra contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo ha termine.

Raggio Rovente

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei tre raggi di fuoco e li proietti verso tre bersagli a gittata. Puoi proiettarli contro lo stesso bersaglio o bersagli diversi.

Effettua un attacco a distanza con incantesimo per ciascun raggio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia crei un raggio aggiuntivo.

in penombraela

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di tela di ragno)

Durata: 1 ora

Evochi una spessa massa di tela densa e appiccicosa in un punto a gittata, scelto da te. Per la durata, la ragnatela riempie un cubo di 6 metri di spigolo da quel punto. La ragnatela è terreno difficile e rende quell'aera oscurata leggermente. Se la tela non è ancorata tra due masse solide (come pareti o alberi) o stesa lungo un pavimento, parete o soffitto, la ragnatela evocata crolla su se stessa, e l'incantesimo termina all'inizio del tuo prossimo round. Le tele distese su di una superficie piatta hanno una profondità di 1 metro. Ogni creatura che inizia il suo round nella ragnatela o che vi entra durante il proprio round deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura è intralciata finché rimane nella ragnatela o finché non si libera.

Una creatura intralciata dalle ragnatele può usare 2 Azioni per effettuare una prova di Forza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se la supera, non è più intralciata.

Le ragnatele sono infiammabili. Qualsiasi cubo di 1 metro di spigolo di ragnatela che venga esposto al fuoco, brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a qualsiasi creatura che inizi il suo round in mezzo al fuoco.

Randello Incantato

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (vischio, una foglia di quadrifoglio, e una randello o bastone da combattimento)

Durata: 1 minuto

Il legno di un randello o bastone da combattimento che stai impugnando viene infuso del potere della natura. Per la durata dell'incantesimo, usando quell'arma puoi usare la tua caratteristica da incantatore al posto della Forza per i Tiri per Colpire e danno da mischia, e il dado di danno dell'arma diventa un d8. L'arma diventa anche magica, se già non lo è. L'incantesimo ha termine se lo lanci di nuovo o se lasci l'arma.

Reggia Meravigliosa

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un portale in miniatura scolpito in avorio, un piccolo pezzo di marmo lucido, e un minuscolo cucchiaino d'argento, ciascuno di questi oggetti deve essere almeno del valore di 5 mo)

Durata: 24 ore

Entro la gittata, evochi un'abitazione extradimensionale che rimane per la durata dell'incantesimo. Scegli dove è posizionato il suo portone d'ingresso. Il portone d'ingresso emette una lieveluminosità ed è largo 1,5 metri per 3 metri di altezza. Tu e tutte le creature da te indicate quando hai lanciato l'incantesimo potete entrare nell'abitazione extradimensionale, fino a quando il portone resta aperto. Puoi aprire o chiudere il portone se ti trovi entro 9 metri da esso. Mentre è chiuso, il portone è invisibile.

Oltre il portone si trova un magnifico ingresso, oltre il quale si dipanano numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e accogliente. Puoi creare quanti piani desideri, ma lo spazio non può eccedere 50 cubi ognuno di 3 metri di spigolo. Il luogo è ammobiliato e decorato come preferisci. Contiene cibo sufficiente a soddisfare un banchetto di 9 portate per 100 persone. Uno staff di 100 servitori quasi trasparenti è al servizio di chiunque vi faccia ingresso. Sta a te decidere l'aspetto visivo di questi servitori e il loro abbigliamento. Essi obbediscono assolutamente ai tuoi ordini. Ogni servitore può svolgere qualsiasi compito un normale servitore umano possa svolgere, ma non possono attaccare o effettuare alcuna azione che potrebbe arrecare direttamente

danno a un'altra creatura. I servitori possono quindi raccogliere oggetti, pulire, riparare, ripiegare vestiti, accendere fuochi, servire cibi, versare vini e così via. I servitori possono recarsi in qualsiasi punto della dimora, ma non possono uscirne. I mobili e gli altri oggetti creati da questo incantesimo diventano fumo quando vengono portati fuori dalla dimora. Quando l'incantesimo termina, qualsiasi creatura all'interno dello spazio extradimensionale viene espulsa nello spazio aperto più vicino all'uscita.

Regressione Mentale

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una manciata di sfere di argilla, cristallo, vetro o minerali)

Durata: Istantanea

Assalti la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, cercando di frammentarne l'intelletto e la personalità. Il bersaglio subisce 4d6 danni e deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, i punteggi di Intelligenza e Carisma della creatura scendono a -4. La creatura non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici, comprendere linguaggi, o comunicare in alcun modo comprensibile. La creatura può, tuttavia, identificare i suoi amici, seguirli e anche proteggerli. Ogni 30 giorni, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo ha termine. L'incantesimo può essere terminato da ristorare superiore, guarigione o desiderio.

Reincarnazione

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (oli e unguenti rari del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Entri a contatto con un umanoide morto o un frammento di umanoide morto. Purché la creatura non sia morta da più di 10 giorni, l'incantesimo gli forma un nuovo corpo adulto e poi ne richiama l'anima affinché entri nel corpo. Se l'anima del bersaglio non è libera o consenziente a farlo, l'incantesimo fallisce.

La magia modella un nuovo corpo, che probabilmente provocherà un cambio di razza alla

creatura. Il Narratore tira un d10 e consulta la seguente tabella per determinare quale forma assuma la creatura una volta riportata in vita, oppure sarà Il Narratore a scegliere la forma.

d100	Razza
01	Nano
2	Elfo oscuro
3	Elfo
4	Mezzelfo
5	Mezzorco
6	Nibali
7	Diversi
8	Umano
9	Altri
10	Cinghiale/Tasso/Cane/Ratto (tirate 1d4)

La creatura reincarnata ricorda la sua vita e le sue esperienze passate. Mantiene le capacità che aveva nella sua forma originale se e' in grado di applicarle.

Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Resistenza

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)

Durata: Concentrazione, 1 minuto

Lanci l'incantesimo a contatto con una creatura consenziente. Una volta prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il risultato ottenuto a un Tiro Salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato il Tiro Salvezza. Poi l'incantesimo termina.

Respirare Sott'Acqua

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una cannuccia o una pagliuzza)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo consente a un massimo di dieci creature consenzienti a gittata e che puoi vedere, di respirare sott'acqua fino al termine dell'incantesimo. Le creature soggette mantengono anche il loro normale metodo di respirazione.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi scegliere una creatura aggiuntiva.

Resurrezione

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di un secolo, che non è morta di vecchiaia e che non sia non morta. Se la sua anima è libera e consenziente, il bersaglio ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo neutralizza tutti i veleni e cura le normali malattie che affliggevano la creatura quando è morta. Tuttavia non rimuove malattie magiche, maledizioni e simili; se questi effetti non sono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, affliggeranno il bersaglio al suo ritorno in vita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite mortali e ripristina qualsiasi parte del corpo mancante.

Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e prove di caratteristica. Ogni volta che il bersaglio termina una notte di riposo la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare. Lanciare questo incantesimo per riportare in vita una creatura che è morta da un anno o più ti sfianca. Fino al termine di una notte di riposo, non potrai più lanciare incantesimi e avrai -1d6 su tutti i Tiri per Colpire, prove di caratteristica e Tiri Salvezza.

Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Resurrezione Pura

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un po' di Acqua Benedetta e diamanti del valore di 25.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di 200 anni e che sia morta per qualsiasi motivo ma non di vecchiaia. Se la sua anima è libera e consenziente, la creatura ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite, neutralizza qualsiasi veleno, cura tutte le malattie e rimuove qualsiasi maledizione che affliggeva la creatura quando è morta. l'incantesimo rimpiazza gli organi e gli arti danneggiati.

l'incantesimo può fornire anche un nuovo corpo se l'originale non esiste più, in qual caso devi pronunciare il nome della creatura. La creatura riapparirà poi in uno spazio non occupato di tua scelta, entro 3 metri da te.

Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Rianimare Morti

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 1 ora **Gittata:** Contatto

Componenti: V, S, M (una diamante del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Riporti in vita una creatura morta, purché questa non sia morta da più di 10 giorni. Se l'anima della creatura è sia consenziente che libera di riunirsi al corpo, la creatura torna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo neutralizza anche qualsiasi veleno e cura le malattie non magiche che affliggevano la creatura al momento della morte. Questo incantesimo, tuttavia, non rimuove le malattie magiche, maledizioni o simili effetti; se questi non vengono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, riprenderanno a manifestarsi quando la creatura torna in vita. l'incantesimo non può riportare in vita una creatura non morta. Questo incantesimo richiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti. Se la creatura è priva di parti del corpo o organi fondamentali per la sopravvivenza (la testa, per esempio) l'incantesimo fallisce automaticamente. Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e prove di caratteristica. Ogni volta che il bersaglio termina una notte di riposo la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.

Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Rigenerazione

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rosario e Acqua Benedetta)

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura per stimolare la sua capacità di guarigione naturale. Il bersaglio recupera 4d8 + 15 punti ferita. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio recupera 1 punto ferita all'inizio di ciascun suo round (10 punti ferita al minuto). Le membra recise del corpo del bersaglio (dita, gambe, code e così via), se ne ha, vengono ripristinate in 2 minuti. Se hai la parte recisa e la tieni appoggiata al moncherino, l'incantesimo fa sì che l'arto si ricucia istantaneamente col moncherino.

Rimuovi Malattia

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 1 turno

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Puoi porre fine a una malattia anche magica.

Rimuovi Maledizione

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tutte le maledizioni che affliggono una creatura o oggetto a contatto con te, terminano. Se l'oggetto è un oggetto magico maledetto, la maledizione resta, ma l'incantesimo infrange la sintonia del proprietario con l'oggetto così che lo possa rimuovere o gettare.

Rimuovi Veleno

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 1 round

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'obiettivo oggetto dell'incantesimo non è più avvelenato.

Rinascita

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (diamante del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Una creatura morta nell'ultimo minuto e con cui sei in contatto, ritorna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita le persone morte di vecchiaia, né può ripristinare le parti del corpo mancanti.

Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Riparare

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (due calamite)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola rottura o spaccatura in un oggetto con cui sei a contatto, come una catenella spezzata, due metà di una chiave rotta, un mantello lacerato, o un otre che perde. Purché la rottura o la spaccatura non sia più grande di 30 centimetri in qualsiasi dimensione, sei in grado di ripararle, senza lasciare traccia dei danni subiti. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico o un costrutto, ma non è in grado di ripristinare le funzioni magiche di questi oggetti.

Riposo Inviolato

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e un pezzo di rame posto su ciascun occhio del cadavere, che devono restare lì per la durata)

Durata: 10 giorni

Entri a contatto con un cadavere o altri resti. Per la durata, il bersaglio è protetto dalla putrefazione e non può diventare non morto.

L'incantesimo, inoltre, estende il limite di tempo per rianimare il bersaglio dalla morte, dato che i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non sono conteggiati nel limite di tempo di incantesimi come rianimare morti.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia raddoppi da durata fino ad un massimo di un anno.

Risata Incontenibile

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (piccole torte e una piuma che viene agitata nell'aria)

Durata: 1 minuto Una creatura a gittata di tua scelta e che puoi vedere percepisce tutto come tremendamente ilare e divertente, scoppiando in fragorose risate finché è soggetta a questo incantesimo. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o cadere prono, restando inabile e incapace di rialzarsi per la durata. Le creature con un punteggio di Intelligenza -2 o meno, ignorano l'effetto.

Al termine di ciascun suo round, e ogni volta che subisce danni, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Il bersaglio ha +1d6 al Tiro Salvezza se questo è stato provocato dai danni. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Riscaldare il Metallo

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)

Durata: 1 minuto

Scegli un manufatto di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, a gittata e che puoi vedere. Fai sì che l'oggetto risplenda di rosso per il calore. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando lanci questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare 2 Azioni per infliggere di nuovo questo danno nei tuoi turni successivi.

Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce danno da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o gettare l'oggetto se ne è in grado. Se non getta l'oggetto, ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove di caratteristica fino all'inizio del suo prossimo round.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d8.

Ristorare Inferiore

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Puoi porre fine a una malattia non magica o condizione che affligge una creatura con cui sei a

contatto. La condizione può essere accecato, assordato o paralizzato. Da Esausto può portare ad Affaticato.

Ristorare Superiore

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Imbevi una creatura a contatto di energia positiva per annullare un effetto debilitante. Rimuovi la condizione di Esausto o terminare uno dei seguenti effetti che affliggono il bersaglio:

- Un effetto che ha affascinato il bersaglio.
- Fai recuperare 1d4 punti ad una statistica al bersaglio. Anche punti permanenti.
- Un effetto che riduce i punti ferita massimi del bersaglio.

Risveglio

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 8 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un'agata del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Dopo aver trascorso il tempo di lancio a disegnare tracciati magici con una gemma preziosa, entri a contatto con una bestia o vegetale Enorme o di taglia inferiore. Il bersaglio deve essere privo di punteggio di Intelligenza o avere Intelligenza -2 o meno. Il bersaglio ottiene Intelligenza 0. Il bersaglio ottiene anche la capacità di parlare un linguaggio che conosci. Se il bersaglio è un vegetale, ottiene la capacità di muovere i suoi arti, radici, liane, rampicanti e così via, e ottiene sensi simili a quelli di un umano. Il Narratore sceglierà le statistiche appropriate al tipo di vegetale risvegliato, come le statistiche per il cespuglio risvegliato o l'albero risvegliato.

La bestia o vegetale risvegliato è affascinato da te per 30 giorni o finché tu o i tuoi compagni non gli arrecherete danno. Quando la condizione affascinato termina, la creatura risvegliata sceglie se rimanerti amichevole, in base a come l'hai trattata mentre era affascinata.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia raddoppi la durata della fascinazione fino ad un massimo di 1 anno.

Ritirata Rapida

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, 1 minuto

Questo incantesimo ti permette di muoverti a un'andatura incredibile. Quando lanci questo incantesimo guadagni un Azione di Movimento bonus.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la durata aumenta di 10 minuti,

Saltare

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (la zampa posteriore di una cavalletta)

Durata: 1 minuto

La distanza di salto della creatura con cui sei in contatto al momento del lancio è triplicata fino al termine dell'incantesimo.

Salvare i Morenti

Scuola: necromazia

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un'offerta al tuo Patrono di almeno 5 mo, che l'incantesimo consuma) **Durata:** Istantanea

Una creatura a 0 punti ferita, con cui sei a contatto, torna a 1 PF. l'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Santificare

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 24 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (erbe, oli e incensi del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Infondi l'area circostante a un punto con cui sei in contatto di potere sacro (o blasfemo). L'area può avere un raggio massimo di 18 metri, e l'incantesimo fallisce se include un'area già sotto l'effetto di un incantesimo santificare. L'area

soggetta all'incantesimo genera i seguenti effetti. *Per prima cosa*, celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti non possono entrare nell'area, né una simile creatura può affascinare, spaventare o possederne altre al suo interno. Qualsiasi creatura affascinata, spaventata o posseduta da una creatura simile non è più affascinata, spaventata o posseduta dal momento in cui entra in quest'area. Puoi escludere uno o più tipi di queste creature da questo effetto.

Seconda cosa, puoi vincolare un effetto ulteriore all'area. Scegli l'effetto dalla lista seguente, o scegline uno presentatoti dal Narratore. Alcuni di questi effetti si applicano alle creature nell'area; puoi decidere se gli effetti si applichino a tutte le creature, le creature che seguono una specifica Patrono o capo, o le creature di un tipo specifico, come orchi o troll. Quando una creatura soggetta all'incantesimo entra in quest'area per la prima volta durante un round o inizia il suo round qui, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, la creatura ignora l'effetto aggiuntivo finché non lascia l'area.

- **Coraggio.** Le creature soggette non possono essere spaventate mentre restano in quest'area. Interferenza Extradimensionale. Le creature soggette non possono muoversi o viaggiare usando il teletrasporto o altri mezzi extradimensionali o interplanari.
- **Lingue.** Le creature soggette possono comunicare con qualsiasi altra creatura nell'area, anche se non condividono un linguaggio comune.
- **Luce Diurna.** Luce intensa riempie l'area. L'oscurità magica creata da incantesimi di livello più basso dello slot usato per lanciare questo incantesimo non possono estinguere la luce.
- **Oscurità.** L'oscurità riempie l'area. La luce normale, e anche la luce magica creata da incantesimi di livello più basso dello slot usato per lanciare questo incantesimo, non possono illuminare l'area.
- **Paura.** Le creature soggette sono spaventate mentre restano in quest'area.
- **Protezione dall'Energia.** Le creature soggette ricevono resistenza a un tipo di danno a tua scelta (a eccezione dei danni da botta,

perforanti o taglienti), finché restano nell'area.

- **Riposo Inviolato.** I corpi morti seppelliti nell'area non possono essere trasformati in non morti.
- **Silenzio.** Nessun suono può emanare dall'interno dell'area, e nessun suono può entrarvi.
- **Vulnerabilità all'Energia.** Le creature soggette ricevono vulnerabilità a un tipo di danno a tua scelta (a eccezione dei danni da botta, perforanti o taglienti), finché restano nell'area.

Santuario

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo specchio d'argento)

Durata: 1 minuto

Proteggi una creatura a gittata dagli attacchi. Fino al termine dell'incantesimo, qualsiasi creatura che prenda come bersaglio la creatura protetta con un attacco o incantesimo dannoso deve prima effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, l'attaccante deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura protetta dagli effetti ad area, come lo scoppio di una palla di fuoco. Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che agisce su creature nemiche, l'incantesimo termina.

Santuario Privato

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un sottile foglio di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto, e crisolito in polvere)

Durata: 24 ore

Proteggi con la magia un'area. L'area è un cubo che può essere piccolo fino a 1 metro di spigolo o grande fino a 30 metri di spigolo. L'incantesimo agisce fino al termine della durata o finché non usi un'azione per interromperlo.

Quando lanci l'incantesimo, decidi che tipo di protezione questo fornisce, scegliendo una o più delle seguenti proprietà:

- Il suono non può attraversare il perimetro dell'area protetta.
- Il perimetro dell'area protetta appare buio e nebbioso, impedendo di vedervi attraverso (anche alla scurovisione).
- Sensori creati da incantesimi di divinazione non possono apparire all'interno dell'area protetta o attraversare la sua barriera perimetrale.
- Le creature nell'area non possono essere bersaglio di incantesimi di divinazione.
- Nulla può teletrasportarsi dentro o fuori dell'area protetta.
- All'interno dell'area protetta, il viaggio planare è interdetto.

Lanciare questo incantesimo sullo stesso punto ogni giorno per un anno, rende l'effetto permanente.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi aumentare le dimensioni del cubo di 30 metri di spigolo.

Scagliare Maledizione

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una creatura con cui sei a contatto deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, scegli la natura della maledizione tra le seguenti opzioni:

- Scegli un punteggio di caratteristica. Mentre è maledetto, il bersaglio ha -1d6 alle prove di caratteristica e i Tiri Salvezza basati su quel punteggio di caratteristica.
- Mentre è maledetto, il bersaglio ha -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te.
- Mentre è maledetto, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio di ciascun suo round. Se lo fallisce, spreca l'azione di quel suo round senza fare nulla.

- Mentre il bersaglio è maledetto, i tuoi attacchi e incantesimi infliggono 1d8 danni da Vuoto aggiuntivi contro di lui.

L'incantesimo rimuovi maledizione termina questo effetto. A discrezione del Narratore, puoi scegliere una maledizione dall'effetto diverso, ma non dovrebbe essere comunque più potente di quelle descritte qui sopra. Il Narratore detiene il giudizio finale sull'effetto di una maledizione.

Se ottieni un critico la durata della maledizione è un giorno. Se ottieni 3 critici la durata è permanente. Per rimuovere una Maledizione ottenuta con Critico è necessario un Rimuovi Maledizione con Critico.

Scassinare

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Scegli un oggetto a gittata e che puoi vedere.

L'oggetto può essere una porta, scatola, delle manette, una serratura o un altro oggetto che possieda un metodo comune o magico per prevenirne l'accesso.

Un bersaglio che è chiuso da una serratura comune o che è bloccato o sbarrato viene aperto, sbloccato o liberato. Se l'oggetto ha più serrature, solo una di queste viene aperta.

Se scegli un bersaglio che è tenuto chiuso con serratura arcana, quell'incantesimo resta soppresso per 10 minuti, durante i quali il bersaglio può essere aperto come di norma.

Quando lanci questo incantesimo, un sonoro bussare, udibile fino a 90 metri di distanza, emana dall'oggetto bersaglio.

Sciame di Meteore

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sfere incandescenti di fuoco si schiantano a terra in quattro punti differenti a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura, in una sfera di 2 metri di raggio centrata sul punto scelto da te, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La sfera si propaga intorno agli angoli. Una creatura subisce 20d6 danni da fuoco e 20d6 danni da botta se

fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura nell'area di più di uno scoppio infuocato ne subisce gli effetti solo una volta.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Scolpire Pietra

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (argilla malleabile, che deve essere lavorata per ottenere una vaga forma dell'oggetto di pietra)

Durata: Istantanea

Scolpisci in qualsiasi forma che si presti ai tuoi scopi un oggetto di pietra di taglia Media o inferiore o una sezione di pietra non più grossa di 1 metro in qualsiasi direzione, con cui sei in contatto.

Così, per esempio, potresti scolpire una grossa pietra in un'arma, idolo o feretro, o creare un piccolo passaggio attraverso il muro, purché il muro sia spesso meno di 1 metro. Potresti anche modellare una porta di pietra o la sua cornice per sigillare la porta. L'oggetto che crei può avere fino a due cardini e un chiavistello, ma è impossibile creare meccanismi più complessi.

Scopri il Percorso

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (degli attrezzi da divinazione - dei bastoncini d'avorio, ossa, carte, denti o rune incise - del valore di almeno 100 mo e un oggetto dal luogo che desideri trovare)

Durata: Concentrazione, massimo 1 giorno

Questo incantesimo ti permette di trovare la rotta fisica più breve e diretta verso uno specifico luogo fisso con cui hai familiarità ed è sullo stesso piano di esistenza. Se indichi una destinazione su di un altro piano di esistenza, una destinazione che si muove (come una fortezza mobile) o una destinazione non specifica (come "la tana di un drago verde"), l'incantesimo fallisce.

Per la durata dell'incantesimo, finché sei nello stesso piano di esistenza della destinazione, saprai quanto è distante e in che direzione si trovi. Mentre sei in viaggio verso di essa, ogni volta che ti si presenterà la possibilità di scegliere tra

percorsi diversi, determinerai automaticamente qual è la via più breve e la rotta più diretta (ma non necessariamente la più sicura) per raggiungere la destinazione.

Scopri Trappole

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Avverti la presenza di qualsiasi trappola a gittata che sia nella tua linea di visuale. Una trappola, ai fini di questo incantesimo, comprende qualsiasi cosa che sia in grado di infliggere un'effetto improvviso o inaspettato che tu possa considerare dannoso o indesiderabile, e che è stato espressamente inteso come tale dal suo creatore. Di conseguenza, l'incantesimo percepirebbe un'area sotto l'incantesimo allarme, un glifo di interdizione, o una botola meccanica, ma non rivelerebbe una debolezza naturale del pavimento, un soffitto instabile o una buca nascosta.

l'incantesimo si limita a rivelare la presenza delle trappole. Non apprendi la posizione delle trappole, ma apprendi la natura generica del pericolo posto dalle trappole che hai percepito.

Scrigno Segreto

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un forziere lavorato, 1 metro x 50 cm x 50 cm, costruito con rari materiali del valore di almeno 5.000 mo, e una sua replica Minuscola fatta degli stessi materiali e del valore di almeno 50)

Durata: Istantanea

Nascondi un forziere e tutti i suoi contenuti sul Piano Etereo. Quando lanci questo incantesimo devi essere in contatto con il forziere e la replica in miniatura che serve da componente materiale. Il forziere può contenere fino a 0,25 metri cubi di materiale non vivente (1 x metro x 50 centimetri x 50 centimetri). Mentre il forziere rimane sul Piano Etereo, puoi usare un'azione per entrare in contatto con la replica e richiamare il forziere. Esso riapparirà in uno spazio non occupato sul terreno entro 1 metro da te. Puoi rispedire il forziere nel Piano Etereo, usando un'azione ed

entrando in contatto sia col forziere che con la replica.

Dopo 60 giorni, c'è una percentuale cumulativa del 5% al giorno che l'effetto dell'incantesimo abbia termine.

L'effetto termina se l'incantesimo viene lanciato nuovamente, se la replica del forziere viene distrutta, o se decidi di terminare l'incantesimo con un'azione. Se l'incantesimo termina e il forziere si trova sul Piano Etereo, viene irrimediabilmente perduto.

Scritto Illusorio

Scuola: Illusione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: S, M (un inchiostro a base di piombo del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 10 giorni

Scrivi su di una pergamena, un pezzo di carta o qualche altro materiale adatto a scrivere e lo infondi di una potente illusione che permane per la durata dell'incantesimo.

Per te e qualsiasi creatura da te indicata al lancio dell'incantesimo, la scritta appare normale, con la tua grafia, e trasmette qualsiasi significato volevi comunicare quando hai vergato il testo. Per tutti gli altri, la scritta appare come se fosse redatta in una scrittura ignota o magica, che risulta incomprensibile. In alternativa, puoi far sì che la scritta sembri un messaggio totalmente diverso, in una grafia e linguaggio differente, sebbene debba essere un linguaggio a te conosciuto.

In caso l'incantesimo venisse dissolto, sia la scritta originale che l'illusione svaniscono. Una creatura con visione del vero può leggere il messaggio nascosto.

Scrutare

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 1.000 mo, come una sfera di cristallo, un specchio d'argento o una fonte ricolma di Acqua Benedetta)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Puoi vedere e udire una particolare creatura a tua scelta che si trovi sul tuo stesso piano di esistenza. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, modificato da quanto bene conosci il

bersaglio e la tua connessione fisica a esso. Se il bersaglio sa che stai lanciando l'incantesimo, può fallire volontariamente il Tiro Salvezza, in caso desiderasse essere osservato da te.

Conoscenza	Mod. al Tiro Salvezza
Ne hai sentito parlare	+5
Hai incontrato il bersaglio	+0
Conosci bene il bersaglio	-5

Connessione	Mod. Tiro Salvezza
Descrizione o immagine	-2
Proprietà o indumento	-4
Parte del corpo (capelli...)	-10

Se supera il Tiro Salvezza, il bersaglio ignora gli effetti dell'incantesimo, e non potrai usare di nuovo questo incantesimo contro di lui prima che siano passate 24 ore.

Se il Tiro Salvezza fallisce, l'incantesimo crea un sensore invisibile entro 3 metri dal bersaglio.

Tramite il sensore puoi udire e vedere come se fossi sul posto. Il sensore si muove assieme al bersaglio, rimanendo entro 3 metri da lui per la durata dell'incantesimo. Una creatura che può vedere oggetti invisibili vede il sensore come una sfera luminosa delle dimensioni all'incirca di un pugno.

Invece di prendere come bersaglio una creatura, puoi scegliere come bersaglio dell'incantesimo un luogo che hai già visto in passato. Quando scegli questa opzione, il sensore compare in quel luogo ma non si muove.

Scudo

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 reazione, che effettui quando sei colpito da un attacco o bersaglio dell'incantesimo dardo incantato

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Compare una barriera di forza magica invisibile a proteggerti. Fino all'inizio del tuo prossimo round hai un bonus di +5 alla Difesa compreso l'attacco innescante, e non subisci danni da dardo incantato.

Scudo della Fede

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piccola pergamena con su scritto un frammento di testo sacro)

Durata: 10 minuti

Compare un campo scintillante che circonda una creatura a gittata, scelta da te, conferendole un bonus di +2 alla Difesa per la durata dell'incantesimo.

Scudo di Fuoco

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un po' di fosforo o una lucciola)

Durata: 10 minuti

Fiamme sottili e vaporose avvolgono il tuo corpo per la durata dell'incantesimo, emettendo luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Puoi terminare l'incantesimo in anticipo, usando un'azione per interromperlo. Le fiamme ti forniscono uno scudo caldo o uno scudo freddo, a tua scelta. Lo scudo caldo ti conferisce resistenza al danno da freddo, mentre lo scudo freddo ti fornisce resistenza al danno da caldo.

Inoltre, ogni qualvolta una creatura entro 1 metro da te ti colpisce con un attacco in mischia, lo scudo erutta fiamme. L'attaccante subisce 2d8 danni da fuoco da uno scudo caldo, o 2d8 danni da freddo da uno scudo freddo.

Scurovisione

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (o un pizzico di carota o di agata secca)

Durata: 8 ore

Una creatura consenziente con cui sei in contatto ottiene la capacità di vedere al buio. Per la durata dell'incantesimo, quella creatura ha scurovisione fino a una gittata di 18 metri.

Segugio Fedele

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo fischietto d'argento, e un pezzo d'osso, e un filo)

Durata: 8 ore

Puoi evocare un cane da guardia fantasma in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere,

dove rimarrà per la durata dell'incantesimo, finché non viene congelato con un'azione, o finché non si allontanerà più di 30 metri da te. Il segugio è invisibile a tutte le creature eccetto che a te e non può essere danneggiato. Quando una creatura di taglia Piccola o superiore si avvicina entro 9 metri da esso senza aver prima pronunciato la parola d'ordine da te specificata quando hai lanciato l'incantesimo, il segugio inizia ad abbaiare a grande volume. Il segugio vede le creature invisibili e può vedere nel Piano Etereo. Esso ignora le illusioni. All'inizio di ciascun tuo round, il segugio tenta di mordere una creatura entro 1 metro da esso e che ti sia ostile. Il bonus di attacco del segugio è uguale al tuo modificatore di caratteristica da incantatore + CM. Se colpisce, infligge 4d8 danni perforanti.

Sembrare

Scuola: Illusione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Questo incantesimo ti permette di cambiare l'aspetto di un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Fornisci a ciascun bersaglio un nuovo aspetto illusorio. Una creatura non consenziente può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo supera, ignora l'incantesimo. L'incantesimo camuffa l'aspetto fisico oltre che gli abiti, le armature, le armi e l'equipaggiamento. Puoi far sembrare ciascuna creatura 30 centimetri più bassa o più alta, sembrare magra, grassa o una via di mezzo. Non puoi cambiare la conformazione del corpo del bersaglio, e quindi devi scegliere una forma che abbia la stessa distribuzione basilare di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia. L'incantesimo permane per la sua durata, a meno che tu non usi una azione per interromperlo prima. I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello all'abbigliamento di una creatura, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccare la testa e i capelli della creatura. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a

mezz'aria. Una creatura può usare 3 Azioni per ispezionare un bersaglio ed effettuare una prova di Intelligenza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, capisce che il bersaglio è camuffato.

Semipiano

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: 1 ora

Crei una porta d'ombra su di una superficie piana a gittata e che puoi vedere. La porta è grande abbastanza da permettere il passaggio senza problemi a una creatura Media. Quando viene aperta, la porta conduce a un semipiano che appare come una stanza vuota di 9 metri in ciascuna dimensione, fatta di legno e pietra. Quando l'incantesimo termina, la porta scompare, e qualsiasi creatura od oggetto all'interno del semipiano rimane intrappolato lì, mentre la porta scompare anche dall'altro lato.

Ogni volta che esegui questo incantesimo, crei un nuovo semipiano, oppure permetti alla porta d'ombra di connettersi a un semipiano creato da un precedente lancio dell'incantesimo. Inoltre, se conosci la natura e i contenuti di un semipiano creato dal lancio di questo incantesimo da parte di un'altra creatura, puoi far sì che la porta d'ombra si colleghi invece a quel semipiano.

Serratura Arcana

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere d'oro del valore di almeno 25 mo, che viene consumata dall'incantesimo)

Durata: Fino a che dissolto

Lanci l'incantesimo a contatto di una porta, finestra, portale, forziere o altro ingresso chiuso, e questo diventa chiuso a chiave per la durata. Tu e le creature che hai indicato, quando hai lanciato questo incantesimo, potete aprire l'oggetto normalmente. Puoi anche predisporre una parola d'ordine che, quando pronunciata entro 1 metro dall'oggetto, sopprime l'incantesimo per 1 minuto. Altrimenti l'apertura è invalicabile fino a che non viene distrutta o l'incantesimo è dissolto o soppresso. Lanciare scassinare sull'oggetto sopprime serratura arcana per 10 minuti.

Mentre è soggetto a questo incantesimo, l'oggetto è più difficile da distruggere o aprire a forza; la DC per romperlo o scassinare una serratura su di esso aumenta di 10.

Servitore Inosservato

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di corda e un pezzo di legno)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea una forza invisibile, senza cervello e informe, che svolge dei semplici compiti al tuo comando, fino al termine dell'incantesimo. Il servitore si forma in uno spazio sul terreno non occupato, entro la gittata. Ha Difesa 10, 1 punto ferita, Forza 0 e non può attaccare. Se scende a 0 punti ferita, l'incantesimo ha termine.

Come Azione Immediata, durante ciascun tuo round, puoi comandare mentalmente il servitore di muoversi fino a 4,5 metri e interagire con un oggetto. Il servitore può svolgere dei semplici compiti alla stregua di un servitore umano, come raccogliere cose, pulire, riparare, piegare abiti, accendere fuochi, servire il cibo e versare il vino. Una volta impartito il comando, il servitore svolgerà il compito al meglio delle sue capacità finché non l'avrà completato, e poi aspetterà il tuo prossimo comando.

Se comandi al servitore di svolgere un compito che lo farà muovere a più di 18 metri da te, l'incantesimo termina.

Sfera Congelante

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una piccola sfera di cristallo)

Durata: Istantanea

Un globo gelido di energia fredda parte dalla punta delle tue dita verso un punto di tua scelta a gittata, dove esplode in una sfera di 18 metri di raggio. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 10d6 danni da freddo. Se lo supera, subisce la metà di questi danni.

Se il globo colpisce un corpo d'acqua o un liquido composto principalmente d'acqua (escluse però le

creature a base d'acqua), congela il liquido fino a una profondità di 15 centimetri in un'area quadrata di 9 metri di lato. Il ghiaccio dura 1 minuto. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua congelata restano intrappolate nel ghiaccio. Una creatura intrappolata può usare un'azione per effettuare una prova di Forza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, al fine di liberarsi.

Se lo desideri, dopo aver completato l'incantesimo, puoi trattenerti dallo sparare il globo. Un piccolo globo, circa delle dimensioni di una pietra da fionda, freddo al contatto, appare nella tua mano. In qualsiasi momento, tu, o una creatura a cui hai dato il globo, potete lanciare il globo (fino a una gittata di 12 metri). Questo si frantumerà all'impatto, con lo stesso effetto del normale lancio dell'incantesimo. Puoi anche poggiare il globo a terra senza che si frantumi. Dopo 1 minuto, se il globo non è già stato frantumato, esploderà.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6

Sfera Elastica

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo semisferico di cristallo trasparente e un pezzo semisferico corrispondente di gomma arabica)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una sfera di energia luminosa avvolge una creatura od oggetto di taglia Grande o inferiore a gittata. Una creatura non consenziente deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura è avvolta dall'incantesimo per la sua durata.

Nulla (né oggetti fisici, né energia, né altri effetti di incantesimi) può attraversare questa barriera, in entrata o uscita, sebbene una creatura all'interno della sfera possa respirare senza problemi. La sfera è immune a tutti i danni, e una creatura al suo interno non può essere danneggiata da attacchi o effetti originanti dall'esterno, né una creatura all'interno della sfera può danneggiare nulla che si trovi all'esterno. La sfera è priva di peso e grande giusto a sufficienza per contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura avvolta può usare 1 Azione per spingere contro le pareti della sfera e quindi farla rotolare fino alla metà della velocità della

creatura. Allo stesso modo, il globo può essere raccolto e mosso da altre creature.

Un incantesimo di disintegrazione che prenda come bersaglio il globo lo distrugge senza danneggiare nulla al suo interno.

Sfera Infuocata

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un po' di sego, un pizzico di zolfo, e una manciata di ferro in polvere)

Durata: 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo compare una sfera di 1 metro di diametro in uno spazio a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura che termini il suo round entro 1 metri dalla sfera deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 2d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.

Con un'azione puoi spostare la sfera di 9 metri. Se fai schiantare la sfera contro una creatura, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza contro il danno della sfera, e la sfera smetterà di muoversi per quel round. Quando muovi la sfera, la puoi spostare oltre barriere alte fino a 1 metro, e farle saltare spazi larghi fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati, e irradia una luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri. Mentre hai questo incantesimo attivo sei Distratto nel lancio di altri incantesimi.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Sfocatura

Scuola: Illusione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Il tuo corpo diventa sfocato, indistinto e tremolante a chiunque ti veda. Per la durata dell'incantesimo, tutte le creature hanno ha -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Gli attaccanti che non si affidano alla vista sono immuni a questo effetto, per esempio se hanno vista cieca o sono in grado di distinguere le illusioni, come per visione del vero.

Sguardo Penetrante

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, i tuoi occhi si tramutano in un vuoto nero infuso di terribile potere. Una creatura a tua scelta entro 18 metri da te e che puoi vedere, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o, per la durata, subire uno dei seguenti effetti di tua scelta. Durante ciascun tuo round, fino al termine dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per prendere come bersaglio un'altra creatura, ma non puoi prendere di nuovo come bersaglio una creatura che abbia superato un Tiro Salvezza contro questo lancio di sguardo penetrante.

- *Addormentato.* Il bersaglio cade privo di sensi. Si risveglia qualora subisca qualsiasi ammontare di danno o se un'altra creatura usa 2 Azioni per scuoterlo dal sonno.
- *Ammalato.* Il bersaglio ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove di caratteristica. Al termine di ciascun suo round, può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, l'effetto ha termine.
- *Impanicato.* Il bersaglio è spaventato da te. Durante ciascun suo round, la creatura spaventata deve effettuare usare due Azioni di Movimento e muoversi lontano da te tramite il tragitto più breve e sicuro possibile, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se il bersaglio si muove in un luogo lontano almeno 18 metri da te, dove non ti possa vedere, questo effetto ha termine.

Silenzio

Scuola: Illusione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura o oggetto che si trovi completamente all'interno della sfera è immune al danno da tuono, e le creature che sono completamente al suo interno sono assordate. È

impossibile lanciare un incantesimo che comprende una componente verbale mentre si è al suo interno.

Simbolo Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (mercurio, fosforo e diamante e opale in polvere con un valore totale di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto o attivato

Quando lanci questo incantesimo, iscrivi un glifo dannoso su di una superficie (come una sezione di pavimento, muro o un tavolo) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso per nascondere il glifo (come un libro, una pergamena o un forziere). Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato lanciato l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.

Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi.

Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi a una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è iscritto il glifo.

Per i glifi iscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi a una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo.

Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso) o specie di creatura (per esempio, la protezione potrebbe agire contro le megere o i mutaforma). Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.

Quando iscrivi il glifo scegli una delle opzioni seguenti come suo effetto. Una volta attivato, il glifo riluce, riempiendo una sfera di 18 metri di raggio di luce fioca per 10 minuti, dopo i quali l'incantesimo termina. Ogni creatura nella sfera quando il glifo si attiva diventa bersaglio del suo

effetto, così come una creatura che entri per la prima volta nella sfera durante un round o termine lì il suo round.

- *Demenza*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Intelligenza. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa demente per 1 minuto. Una creatura demente non può effettuare azioni, non comprende quello che gli altri le dicono, non può leggere, e parla solo farfugliando. Il Narratore ne controlla i movimenti, che risultano erratici.
- *Discordia*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio inizia a bisticciare e discutere con un'altra creatura per 1 minuto. In questo periodo, è incapace di effettuare qualsiasi comunicazione significativa e ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove di caratteristica. Dolore. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio diventa inabile a causa del dolore lacerante.
- *Morte*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra, subendo 10d10 danni da Vuoto se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera. Paura. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo fallisce, restare spaventato per 1 minuto. Mentre è spaventato, il bersaglio getta qualsiasi cosa stesse tenendo e deve muoversi almeno 9 metri lontano dal glifo durante ciascuno suo round, se in grado.
- *Sfiducia*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è sopraffatto dalla disperazione per 1 minuto. Durante questo periodo, non può attaccare o prendere come bersaglio nessuna creatura con capacità, incantesimi o altri effetti magici nocivi.
- *Sonno*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e cadere privo di sensi per 10 minuti se lo fallisce. Una creatura si risveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.
- *Stordimento*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e restare stordito per 1 minuto se lo fallisce.

Simulacro

Scuola: Illusione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 12 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (neve o ghiaccio in quantità per creare una copia a dimensioni reali della creatura duplicata; un po' di capelli, unghie o altro pezzo del corpo di quella creatura da piazzare in mezzo alla neve o al ghiaccio; e un rubino in polvere del valore di 1.500 mo, sparso sopra il duplicato e consumato dall'incantesimo)

Durata: Fino a che dissolto

Modelli un duplicato illusorio di una bestia o umanoide che resti a gittata per l'intero tempo di lancio dell'incantesimo. Il duplicato è una creatura, in parte reale e formata di ghiaccio o neve, che può effettuare azioni e interagire come una normale creatura. Sembra essere identica all'originale, ma ha la metà dei punti ferita massimi di quella creatura e si presenta priva di equipaggiamento. Altrimenti, l'illusione usa tutte le statistiche della creatura che duplica.

Il simulacro è amichevole verso di te e le creature da te indicate. Obbedisce ai comandi da te pronunciati, muovendosi e agendo in accordo ai tuoi desideri e agendo durante il tuo round in combattimento. Il simulacro è privo della capacità di apprendere o diventare più potente, e quindi non accresce mai di livello o nelle caratteristiche, né può recuperare gli slot incantesimi spesi. Se il simulacro è danneggiato, puoi ripararlo in un laboratorio alchemico, usando erbe rare e minerali del valore di 100 mo per punto ferita recuperato. Il simulacro rimane finché non scende a 0 punti ferita, a quel punto si trasforma in neve e si scioglie all'istante. Se lanci di nuovo questo incantesimo, qualsiasi duplicato da te creato con questo incantesimo attualmente attivo viene immediatamente distrutto.

Sogno

Scuola: Illusione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Speciale

Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia, una punta di inchiostro, e una penna per scrivere presa da un volatile addormentato)

Durata: 8 ore

Questo incantesimo modella i sogni di una creatura. Scegli una creatura a te nota come bersaglio dell'incantesimo. Il bersaglio deve

trovarsi sul tuo stesso piano di esistenza. Le creature che non dormono, come gli elfi, non possono essere soggette a questo incantesimo. Tu o una creatura consenziente con cui sei a contatto entrate in uno stato di trance, agendo da messaggero. Mentre è in trance, il messaggero è consapevole di ciò che lo circonda, ma non può effettuare azioni o muoversi.

Per la durata dell'incantesimo, se il bersaglio è addormentato, il messaggero appare nei sogni del bersaglio e può conversare con lui finché questi rimane addormentato. Il messaggero può anche modellare l'ambiente del sogno, creando terreni, oggetti e altre immagini. Il messaggero può emergere dalla trance in qualsiasi momento, terminando anticipatamente l'effetto dell'incantesimo. Al risveglio, il bersaglio ricorda perfettamente il suo sogno. Se il bersaglio è sveglio quando lanci l'incantesimo, il messaggero ne viene a conoscenza e può porre fine alla trance (e all'incantesimo) o aspettare che il bersaglio si addormenti. A quel punto il messaggero potrà comparire nei sogni del bersaglio.

Puoi fare apparire il messaggero al bersaglio con un aspetto mostruoso e terrificante. Se lo fai, il messaggero può consegnare un messaggio di al massimo dieci parole e poi il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, gli echi della spaventosa mostruosità generano un incubo per la durata del sonno del bersaglio che gli impedisce di ottenere qualsiasi beneficio da quel riposo. Inoltre, quando il bersaglio si sveglia, subisce 3d6 danni. Se possiedi una ciocca di capelli, delle unghie tagliate, o simile porzione del corpo del bersaglio, egli effettuerà il suo Tiro Salvezza con -1d6.

Sonno

Scuola: Ammalamento

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia, petali di rosa o un grillo)

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo pone le creature in un torpore magico. Tira 5d8; il totale è il numero di punti ferita di creature su cui l'incantesimo può agire.

Le creature, entro 6 metri dal punto a gittata scelto da te, sono influenzate in ordine ascendente di punti ferita (ignorando le creature svenute).

A partire dalla creatura con il numero più basso di punti ferita attuali, ogni creatura soggetta a questo

incantesimo perde i sensi fino al termine dell'incantesimo, chi dorme subisce danni, o qualcuno usa un'azione per scuotere o prendere a schiaffi l'addormentato. Sottrarre i punti ferita di ciascuna creatura dal totale prima di considerare la creatura con il valore di punti ferita più basso successiva. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o inferiori al totale rimanente perché l'effetto agisca su di essa. Non morti e creature che non possono essere affascinate non sono influenzate da questo incantesimo.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia tira 2d8 pf aggiuntivi.

Spada Arcana

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una spada di platino in miniatura con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco, del valore di 250 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, crei a gittata un piano di forza a forma di spada fluttuante.

Quando la spada appare, effettui un attacco in mischia con modificatore

CM+Intelligenza/Saggezza contro un bersaglio scelto da te entro 1 metro dalla spada. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni da forza. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione ogni tuo round per muovere la spada di 6 metri in un punto che puoi vedere e ripetere questo attacco contro lo stesso bersaglio o uno differente.

Spostamento Planare

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una verga di metallo biforcuto del valore di almeno 250 mo, sintonizzata verso uno specifico piano di esistenza)

Durata: Istantanea

Tu e un massimo di altre otto creature consenzienti, che si stringono le mani per formare un cerchio, venite trasportati su di un diverso piano di esistenza. Puoi specificare una destinazione bersaglio in termini generici, e riapparirai all'interno o in prossimità di quella destinazione, a discrezione del Narratore.

In alternativa, se conosci la sequenza di sigilli di un cerchio di teletrasporto verso un altro piano di

esistenza, l'incantesimo può condurti a quel cerchio. Se il cerchio di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature che trasporti con te, esse riappariranno nello spazio non occupato più vicino possibile al cerchio. Puoi usare questo incantesimo per bandire una creatura non consenziente in un altro piano. Scegli una creatura a portata ed effettua un attacco in mischia con incantesimo contro di essa. Se colpisci, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se la creatura fallisce il Tiro Salvezza, viene trasportata in un luogo casuale sul piano di esistenza da te specificato. Una creatura così trasportata dovrà trovare per proprio conto il modo di tornare sul tuo attuale piano di esistenza.

Spruzzo Colorato

Scuola: Illusione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere o sabbia che sia colorata di rosso, giallo e blu)

Durata: 1 round

Dalla tua mano si sprigiona una raffica di luci colorate e abbaglianti. Tira 6d10; il totale è l'ammontare di punti ferita di creature su cui questo incantesimo agisce. Le creature, in un cono di 4 metri che origina da te, sono soggette in ordine ascendente dei loro attuali punti ferita (ignorando le creature prive di sensi e le creature che non possono vedere). A partire dalla creatura che ha il minor numero di punti ferita attuali, ciascuna creatura soggetta a questo incantesimo resta accecata fino al termine dell'incantesimo. Sottrarre i punti ferita di ciascuna creatura dal totale prima di passare alla creatura col totale più basso di punti ferita successiva. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o minori del totale rimanente perché l'incantesimo agisca su di essa.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia tira 2d10 aggiuntivi.

Spruzzo Prismatico

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Otto raggi di luce multicolore partono dalla tua mano. Ogni raggio è di un diverso colore e ha un potere e uno scopo diverso. Ogni creatura in un

cono di 18 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Per ogni bersaglio, tirare un d8 per determinare quale sia il colore del raggio che lo ha colpito.

- 1. *Rosso*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- 2. *Arancio*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- 3. *Giallo*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- 4. *Verde*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- 5. *Blu*. Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- 6. *Indaco*. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Tempra all'inizio di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il Tiro Salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.
- 7. *Violetto*. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio del tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, la cecità termina. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta del Narratore e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata su di esso, mentre le altre creature sono di solito portate nei piani Astrale o Etereo).
- 8. *Speciale*. Il bersaglio è colpito da due raggi. Tira altre due volte, ritirando gli 8.

Spruzzo Velenoso

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Stendi la mano verso una creatura a gittata e che puoi vedere, e proietti una nube di gas velenoso dal tuo palmo. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o subire 1d12 danni da veleno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Stretta Folgorante

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Dalle tue mani saettano lampi che infliggono una scossa a una creatura con cui provi a entrare in contatto. Effettua un attacco in mischia con incantesimo contro il bersaglio. Hai +1d6 sul tiro per colpire se il bersaglio sta indossando un'armatura fatta di metallo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine, e non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo round.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Suggestione

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 13

2° livello, ammalimento

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)

Durata: 8 ore

Suggerisci un corso di attività (limitato a una o due frasi) e influenzi magicamente una creatura a gittata e che puoi vedere e udire e ti possa capire, scelta da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.

Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, esso segue il

corso d'azione da te descritto al meglio delle sue capacità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.

Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata dell'incantesimo. Per esempio, potresti suggerire a un cavaliere di cedere il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontri. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

Suggestione di Massa

Scuola: Ammalimento

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)

Durata: 24 ore

Suggerisci un corso di attività (limitato a una o due frasi) e influenzi magicamente fino a dodici creature a gittata che puoi vedere e udire e ti possano capire, scelte da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.

Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue capacità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.

Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata dell'incantesimo. Per esempio, potresti suggerire a un gruppo di soldati di cedere tutti i loro soldi al primo mendicante che incontrino. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia una

creatura soggetta a questo incantesimo, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia aggiungi un giorno alla durata.

Taumaturgia

Scuola: Universale

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Massimo 1 minuto

Manifesti a gittata un trucco minore, un segno di potere soprannaturale. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- La tua voce risuona tre volte più forte del normale per 1 minuto.
- Fai sì che le fiamme tremolino, si intensifichino, affievoliscano o cambino colore per 1 minuto.
- Provochi innocui tremori sul terreno per 1 minuto.
- Crei un rumore istantaneo, come un rombo di tuono, il verso di un corvo, o un sussurro inquietante, che origina da un punto a gittata scelto da te.
- Fai sì che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo.
- Modifichi l'aspetto dei tuoi occhi per 1 minuto.

Se lanci questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti da un minuto alla volta, e puoi interrompere questi effetti con un'azione.

Telecinesi

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Ottieni la capacità di muovere o manipolare creature o oggetti tramite il pensiero. Quando lanci questo incantesimo, e come 2 Azioni durante ciascun round, puoi esercitare la tua Saggezza su di una creatura od oggetto a gittata e che puoi vedere, provocando l'effetto appropriato tra quelli seguenti. Puoi agire round dopo round sempre sullo stesso bersaglio, o sceglierne uno nuovo ogni

volta. Se cambi bersaglio, il bersaglio precedente non è più soggetto all'incantesimo. *Creatura.* Puoi tentare di muovere una creatura di taglia Enorme o più piccola. Effettua una prova di caratteristica usando la tua caratteristica da incantatore contesa da una prova di Forza della creatura. Se vinci la contesa, muovi la creatura di 9 metri in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto, ma senza eccedere la gittata dell'incantesimo. Fino al termine del tuo prossimo round, la creatura è intralciata dalla tua presa telecinetica. Una creatura sollevata in alta, resta sospesa a mezz'aria.

Nei round successivi, puoi usare 2 Azioni per tentare di mantenere la tua presa telecinetica sulla creatura ripetendo la contesa. *Oggetto.* Puoi tentare di muovere un oggetto che pesa fino a 500 chili. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, lo sposti automaticamente di 9 metri in qualsiasi direzione, ma senza superare la gittata dell'incantesimo.

Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, devi effettuare una prova di caratteristica con la tua caratteristica da incantatore contesa dalla prova di Forza della creatura. Se vinci la contesa, trascini via l'oggetto da quella creatura e lo muovi di 9 metri in una qualsiasi direzione, senza però superare la gittata dell'incantesimo. Puoi esercitare un controllo preciso sugli oggetti tramite la tua presa telecinetica, riuscendo così a manipolare un attrezzo semplice, aprire una porta o un contenitore, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare del materiale in una fiala.

Teletrasporto

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Questo incantesimo teletrasporta istantaneamente te e altre otto creature consenzienti (oppure un singolo oggetto) a gittata e che puoi vedere, scelte da te, in una destinazione di tua scelta. Se il bersaglio è un oggetto, deve poter entrare in un cubo di 3 metri di spigolo, e non può essere tenuto o trasportato da una creatura non consenziente. La destinazione che scegli ti deve essere nota, e deve essere sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi. La tua familiarità con la destinazione determina se vi riesce ad arrivare.

Il DM tira un d100 e consulta la tabella.

d100	Errore	Area Simile	Fuori Bersaglio	Sul Bersaglio
Cerchio permanente	-	-	-	01-100
Oggetto Associato	-	-	-	01-100
Molto Familiare	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto per caso	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto una volta	01-43	44-53	54-73	74-100
Descrizione	01-43	44-53	54-73	74-100
Falsa Destinazione	01-50	51-100	-	-

Cerchio permanente indica un cerchio di teletrasporto permanente di cui conosci la sequenza dei sigilli.

Oggetto associato indica che possiedi un oggetto preso negli ultimi sei mesi dalla destinazione desiderata, come il libro della biblioteca di un mago, biancheria della suite reale, o un pezzo di marmo della tomba segreta di un lich.

Molto familiare è un luogo in cui sei stato molto spesso, un posto che hai studiato attentamente, o un posto che puoi vedere quando lanci l'incantesimo.

Visto casualmente è un posto che hai visto più di una volta ma con cui non sei molto familiare.

Visto una volta è un posto che hai visto una volta sola, magari tramite la magia.

Descrizione è un luogo la cui posizione e aspetto conosci solo tramite la descrizione di qualcun altro, magari una mappa.

Falsa destinazione è un posto che non esiste. Magari hai cercato di scrutare il nascondiglio di un nemico ma hai invece visto un'illusione, oppure stai cercando di teletrasportarti in un posto familiare che non esiste più.

Sul Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite dove desideri.

Fuori Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite a una distanza casuale dalla destinazione in una direzione casuale. La distanza fuori bersaglio è 1d10 x 1d10 per cento della distanza viaggiata. Per esempio, se hai provato a viaggiare per 180 chilometri, atterri fuori bersaglio e tiri 5 e 3 su due d10, allora saresti fuori bersaglio del 15%, ovvero 27 chilometri. Il Narratore determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando un d8 e indicando l'1 come nord, il 2 come nordest, il 3 come est e così via seguendo le direzioni della bussola. Se ti stai teletrasportando in una città costiera e finisci 27 chilometri al largo in mare, potresti essere nei guai!

Area Simile. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) finite in un'area diversa che è visualmente o tematicamente simile all'area

bersaglio. Per esempio, se sei diretto al tuo laboratorio personale, potresti finire nel laboratorio di un altro mago o in un negozio di oggetti alchemici che possiede molti degli attrezzi e strumenti del tuo laboratorio. In genere, compari nel luogo simile più vicino, ma dato che l'incantesimo non ha limiti di gittata, potresti finire praticamente dovunque sullo stesso piano. *Errore.* L'imprevedibile magia dell'incantesimo provoca un viaggio difficile. Ogni creatura teletrasportata (o l'oggetto bersaglio) subisce 3d10 danni da forza, e il Narratore ritira sulla tabella per vedere dove finiscano (possono capitare più errori, che infliggono danni ogni volta).

Tempesta di Fuoco

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 25

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una tempesta composta di fiamme ruggenti compare in un punto a gittata, scelto da te. L'area della tempesta consiste di un massimo di dieci cubi di 3 metri di spigolo, che puoi disporre come preferisci. Ogni cubo deve avere almeno una faccia adiacente a quella di un altro cubo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce subisce 7d10 danni da fuoco, o la metà di questi danni se lo supera. Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati. Se lo desideri, la vita vegetale nell'area resta illesa dagli effetti di questo incantesimo.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Ghiaccio

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua)

Durata: Istantanea

Una grandinata di ghiaccio si abbatte a terra in un cilindro di 6 metri di raggio e 12 metri di altezza centrato su di un punto a gittata. Ogni creatura nel cilindro deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 2d8 danni da botta e 4d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. La grandine trasforma l'area di effetto della tempesta in terreno difficile fino al termine del tuo prossimo round. **Per ogni critico ottenuto** nella prova di magia il danno aumento di 1d8.

Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Nevischio

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e qualche goccia d'acqua)

Durata: 1 minuto

Fino al termine dell'incantesimo, pioggia gelida e nevischio si abbattono in un cilindro alto 6 metri e del raggio di 12 metri centrato in un punto da te scelto a gittata. L'area è in penombra, mentre le fiamme esposte vengono spente. Il terreno nell'area è coperto di ghiaccio scivoloso, rendendolo terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round o inizia il suo round lì, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, cade prona. Se una creatura nell'area dell'incantesimo si sta concentrando, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo o perdere la concentrazione.

Tempesta di Vendetta

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Si forma una ribollente nube di tempesta, centrata in un punto che puoi vedere e che si propaga in un raggio di 110 metri. L'area è illuminata da fulmini, vi riecheggiano tuoni e venti forti la spazzano. Quando la nube compare, ogni creatura sotto di

essa (ovvero non più di 1.500 metri sotto la nube) deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da tuono e resta assordata per 5 minuti.

Ogni round in cui mantieni la concentrazione su questo incantesimo, la tempesta, durante il tuo round, produce ulteriori effetti. *Round 2.* Pioggia acida cade dalla nube. Ogni creatura e oggetto sotto la nube subiscono 1d6 danni da acido. *Round 3.* Richiami sei fulmini dalla nube per colpire sei creature o oggetti di tua scelta, che si trovino sotto la nube. Una specifica creatura od oggetto non può essere colpita da più di un fulmine. Una creatura colpita deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. *Round 4.* La nube produce una fitta grandinata. Ogni creatura sotto la nube subisce 2d6 danni da botta. *Round 5-10.*

Folate di vento e pioggia gelida si abbattono sull'area sotto la nube. L'area diventa terreno difficile ed è in penombra. Ogni creatura nell'area subisce 1d6 danni da freddo. Nell'area diventa impossibile effettuare attacchi con armi a distanza. Il vento e la pioggia sono considerati una distrazione grave ai fini del mantenere la concentrazione sugli incantesimi.

Infine, folate di forte vento (che va dai 30 ai 75 chilometri all'ora) disperdono automaticamente nebbia, foschia e simili fenomeni nell'area, che siano naturali o magici.

Tentacoli Neri

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di tentacolo di una piovra gigante o di un calamaro gigante)

Durata: 1 minuto

Viscidi tentacoli d'ebano riempiono un quadrato di 6 metri di lato sul terreno, a gittata e che puoi vedere. Per la durata dell'incantesimo, questi tentacoli trasformano l'area in terreno difficile.

Quando una creatura entra nell'area soggetta per la prima volta in un round o comincia qui il suo round, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 3d6 danni da botta e rimanere intralciata dai tentacoli fino al termine dell'incantesimo. Una creatura che inizia il suo round nell'area ed è già intralciata dai tentacoli, subisce 3d6 danni da botta. Una creatura intralciata dai tentacoli può usare 2 Azioni per

effettuare una prova di Forza o Destrezza (a sua scelta) contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, se la supera, si libera.

Terremoto

Scuola: Invocazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 150 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio, un pezzo di pietra e un grumo di argilla)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Provochi un disturbo sismico in un punto sul terreno a gittata e che puoi vedere. Per la durata, un intenso tremore scuote il terreno in un cerchio di 30 metri di raggio centrato su quel punto e scuote le creature e le strutture in quell'area che sono a contatto del terreno. Il terreno nell'area diventa terreno difficile. Ogni creatura a terra che si sta concentrando deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la sua concentrazione è infranta.

Quando lanci questo incantesimo e alla fine di ogni round che hai speso a concentrarti su di esso, ogni creatura nell'area che si trovi a terra deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura cade prona.

Questo incantesimo ha effetti aggiuntivi a seconda del tipo di terreno nell'area, a discrezione del Narratore. Fenditure. All'inizio del round successivo a quello in cui hai lanciato l'incantesimo si aprono delle fenditure per tutta l'area dell'incantesimo. Un totale di 1d6 fenditure si aprono in punti scelti dal Narratore. Ognuna di esse è profonda 1d10 x 3 metri, larga 3 metri e si estende da un lato dell'area dell'incantesimo all'altro. Una creatura che si trova sul punto in cui si apre una fenditura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadervi dentro. Una creatura che riesca il Tiro Salvezza si sposta sul bordo della fenditura, nel momento in cui questa si apre. Una fenditura che si apre sotto una struttura la fa crollare immediatamente (vedi sotto). Strutture. Il tremore infligge 50 danni da botta a qualsiasi struttura in contatto col terreno nell'area quando lanci l'incantesimo e alla fine di ciascuno dei tuoi turni fino al termine dell'incantesimo. Se una struttura scende a 0 punti ferita, crolla e potrebbe danneggiare le creature vicine. Una creatura distante dalla struttura metà della altezza o meno della struttura, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da botta, cade prona ed è sommersa dalle

macerie. Dovrà poi impiegare un'azione riuscendo una prova di Destrezza (Atletica) DC 20 per liberarsi. Il Narratore può modificare verso l'alto o il basso la DC, a seconda della natura delle macerie. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni e non cade né resta sepolta.

Terreno Illusorio

Scuola: Illusione

Difficoltà: 18

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una pietra, un rametto e un pezzo di pianta verde)

Durata: 24 ore

Fai sì che un pezzo di terreno naturale a gittata, in un cubo di 45 metri di spigolo, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno naturale. Di conseguenza, campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia. Le strutture edificate, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non mutano d'aspetto. Le peculiarità tattili del terreno sono immutate, così che le creature che entrano nell'area è probabile che svelino l'illusione. Se al contatto la differenza non è ovvia, una creatura che esamina con cautela l'illusione può tentare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi per dubitare di essa. Una creatura che riconosca l'illusione per quello che è, la percepisce come una vaga immagine sovrapposta al terreno.

Tocco Gelido

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 9

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Crei una scheletrica mano spettrale nello spazio di una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro la creatura, per aggredirla con il gelo della morte. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da Vuoto, e non può recuperare punti ferita fino all'inizio del tuo prossimo round. Fino ad allora, la mano resterà serrata sul bersaglio. Se colpisci un bersaglio non

morto, esso avrà anche -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te fino alla fine del suo prossimo round. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17.

Tocco Vampirico

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Il contatto con la tua mano avvolta dall'ombra può risucchiare la forza vitale altrui per curare le tue ferite. Effettua un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni da Vuoto, e tu recuperi un numero di punti ferita pari alla metà del danno da Vuoto che hai inflitto. Fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare ogni round di nuovo questo attacco come tua azione di attacco.

Mentre hai questo incantesimo attivo sei considerato Distratto per il lancio di altri incantesimi.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia il danno aumenta di 1d6.

Trama Ipnotica

Scuola: Illusione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 36 metri

Componenti: S, M (un bastoncino luminoso di incenso o una fiala di cristallo piena di materiale fosforescente)

Durata: 1 minuto

Crei a gittata una trama contorta di colori che si muove nell'aria all'interno di un cubo di 9 metri di spigolo. La trama appare per un momento e poi svanisce. Ogni creatura nell'area che veda la trama deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura rimane affascinata per la durata. Mentre è affascinata da questo incantesimo, la creatura è inabile e ha velocità 0. L'incantesimo termina per la creatura soggetta, qualora questa subisca danni o se qualcuno usa un'azione per scuoterla dal suo stato confusionale.

Trasformazione

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 30

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un cerchietto di giada del valore di almeno 1.500 mo, che devi poggiare sulla tua testa prima di lanciare l'incantesimo)

Durata: 1 ora

Per la durata assumi la forma di una creatura differente. La nuova forma può essere quella di qualsiasi creatura il cui grado di sfida sia pari o inferiore al tuo livello. La creatura non può essere un costrutto o un non morto, e devi averla vista almeno una volta. Ti trasformi in un esemplare medio di quella creatura, uno senza Abilità specifiche. Puoi restare nella forma assunta fino al termine dell'incantesimo. Ti ritrasformi automaticamente se cadi privo di sensi, scendi a 0 punti ferita o muori. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura scelta, fatta eccezione per i tuoi Tratti, e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni tutte le tue competenze nelle abilità e i Tiri Salvezza, oltre a ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede le tue stesse competenze e il bonus indicato nelle sue statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura al posto del tuo. Non puoi usare nessuna azione aggiuntiva o azione da tana della nuova forma.

Quando ti trasformi, assumi i punti ferita e i Dadi Vita della creatura. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di punti ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 punti ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 punti ferita, non cadrai privo di sensi.

Mantieni tutti i benefici di qualsiasi Abilità possedessi, razza, o altra fonte e puoi usarli se la nuova forma è fisicamente capace di farne uso. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come la scurovisione, a meno che la nuova forma non possieda anch'essa lo stesso senso. Puoi parlare solo se la creatura è normalmente in grado di parlare.

Quando ti trasformi scegli se il tuo equipaggiamento cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la nuova forma o sia indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona come di norma, ma sta al Narratore decidere se sia comodo per la nuova forma indossare un simile pezzo di equipaggiamento, in base alla taglia e le dimensioni della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni né si adatta alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova

forma non può indossare deve essere fatto cadere a terra o fondersi con la nuova forma.

L'equipaggiamento che si fonde è inefficace.

Nella durata dell'incantesimo, puoi usare due azioni per assumere una forma diversa seguendo le stesse restrizioni e regole della forma originale, con una eccezione: se la tua nuova forma ha più punti ferita della forma attuale, i tuoi punti ferita restano al livello attuale.

Traslazione Arborea

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 20

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: massimo 1 minuto

Ottieni la capacità di entrare in un albero e muoverti dal suo interno all'interno di un altro albero della stessa specie entro 150 metri.

Entrambi gli alberi devono essere vivi e almeno della tua stessa taglia. Devi usare 1 metro di movimento per entrare nell'albero. Apprendi istantaneamente la posizione di tutti gli altri alberi della stessa specie entro 150 metri e, come parte del movimento impiegato per entrare nell'albero, puoi passare in uno degli altri alberi o uscire dall'albero in cui sei entrato. Riappari in un punto a tua scelta entro 1,5 metri dall'albero di destinazione, utilizzando altri 1,5 metri di movimento. Se non ti rimane movimento da usare, riappari entro 1 metro dall'albero in cui sei entrato.

Per la durata dell'incantesimo puoi usare questa capacità di trasporto una volta per round. Devi terminare ogni round al di fuori di un albero.

Trasporto Vegetale

Scuola: evocazione:

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Questo incantesimo crea un legame magico tra un vegetale inanimato di taglia Grande o maggiore a gittata e un altro vegetale, a qualsiasi distanza, sullo stesso piano di esistenza. Devi aver visto o essere entrato in contatto almeno una volta con il vegetale di destinazione. Per la durata dell'incantesimo, qualsiasi creatura può entrare nel vegetale bersaglio e uscire dal vegetale di destinazione usando 1 azione di movimento.

Trova Cavalcatura

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Evochi uno spirito che assume la forma di una cavalcatura insolitamente intelligente, forte e leale, stabilendo un legame duraturo con esso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il destriero assume la forma di tua scelta, come quella di un cavallo da guerra, un pony, un cammello, un alce o un mastino (il Narratore potrebbe darti la possibilità di evocare come destrieri anche altri tipi di animali). Il destriero ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o demone (a tua scelta) invece del suo normale tipo. Inoltre, se il tuo destriero ha Intelligenza -3 o meno, la sua Intelligenza diventa -2, e ottiene la capacità di comprendere un linguaggio a tua scelta tra quelli che sei in grado di parlare. Il tuo destriero serve da cavalcatura, sia in combattimento che fuori da esso, e possiedi un legame istintivo con esso, che vi permette di combattere come fosse un unico insieme. Mentre sei in groppa alla tua cavalcatura, puoi far sì che qualsiasi incantesimo che lanci e che prenda come bersaglio solo te, prenda come bersaglio anche il tuo destriero.

Quando il destriero scende a 0 punti ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. puoi congedare il destriero in qualsiasi momento con un'azione, facendolo sparire. In entrambi i casi, lanciare di nuovo questo incantesimo evoca lo stesso destriero, ripristinato al massimo dei suoi punti ferita. Mentre il tuo destriero si trova entro 1,5 chilometri da te, puoi comunicare telepaticamente con esso.

Non puoi avere più di un destriero legato da questo incantesimo alla volta. Con un'azione, puoi liberare il destriero da questo legame in qualsiasi momento, facendolo sparire.

Trova Famiglio

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 1 ora

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (10 mo di carbone, incenso e erbe che devono essere consumate dal fuoco in un braciere d'ottone)

Durata: Istantanea

Ottieni il servizio di un famiglio, uno spirito che

assume una forma animale di tua scelta: cavalluccio marino, corvo, donnola, falco, gatto, granchio, gufo, lucertola, pesce (frizzo), piovra, pipistrello, ragno, rana (rospo), ratto o serpente velenoso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il famiglia ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o demone (a tua scelta) invece di una bestia. Il tuo famiglia agisce in maniera indipendente da te, ma ubbidisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento, tira la propria iniziativa e agisce durante il proprio round. Un famiglia non può attaccare, ma può svolgere le altre azioni come di norma. Non puoi avere più di un famiglia alla volta.

Verifica Abilita' Faniglio per le capacita' del famiglia.

Trucco della Corda

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (estratto di grano in polvere e un laccio di pergamena)

Durata: 1 ora

Entri a contatto con un pezzo di corda lungo fino a 18 metri. Un'estremità della corda si leva nell'aria finché la corda non pende perpendicolare al terreno. All'estremità opposta della corda, un'entrata invisibile si apre su di uno spazio extradimensionale che resta fino al termine dell'incantesimo

Lo spazio extradimensionale può essere raggiunto arrampicandosi fino alla cima della corda. Lo spazio può contenere fino a otto creature di taglia Media o inferiore. La corda può essere trascinata nello spazio, facendola sparire dalla vista di chi è fuori di esso.

Attacchi e incantesimi non possono attraversare l'ingresso in entrata o uscita dallo spazio extradimensionale, ma chi si trova al suo interno può vedere fuori come se vedesse attraverso una finestra di 1 x 1 metro centrata sulla corda.

Qualsiasi cosa si trovi nello spazio extradimensionale ne cade fuori al termine dell'incantesimo

Unto

Scuola: Evocazione

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di cotenna di maiale o burro o unto topetto)

Durata: 1 minuto

Grasso scivoloso ricopre il terreno in un quadrato di 3 metri di lato, centrato su di un punto a gittata, e lo trasforma in terreno difficile per la durata dell'incantesimo

Quando compare il grasso, ciascun bersaglio che si trova in piedi nell'area deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadere prono. Una creatura che entra nell'area o termina il suo round lì, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadere prona.

Vedere Invisibilità

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pizzico di talco e una manciata di polvere d'argento)

Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterei ti appaiono spettrali e trasparenti.

Velocità

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una grattata di radice di liquirizia)

Durata: 1 minuto

Scegli una creatura consenziente a gittata e che puoi vedere. Fino al termine dell'incantesimo, la velocità del bersaglio è raddoppiata, ottiene un bonus di +2 alla Difesa, ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Destrezza, e ottiene un'azione aggiuntiva durante ciascun suo round.

Quest'azione può essere impiegata solo per effettuare un Azione di Attacco, di Movimento oppure o Usare un Oggetto.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio non può muoversi o effettuare azioni fino al suo prossimo round, mentre è pervaso da un'improvvisa sonnolenza.

Vigilanza e Interdizione

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (incenso bruciato, un piccolo misurino di zolfo e olio, un laccio legato, un piccolo ammontare di sangue di colosso di terra, e una piccola verga d'argento del valore di almeno 10 mo)

Durata: 24 ore

Crei una interdizione che protegge fino a 225 metri quadri di pavimento (un'area quadrata di 15 metri di lato, o cento quadrati di 1 metro di lato o venticinque quadrati di 3 metri di lato). L'area interdetta può essere alta fino a 6 metri, e modellata come preferisci. Puoi interdire diversi piani di una roccaforte dividendo l'area tra di essi, purché tu possa camminare ininterrottamente in ogni area adiacente, mentre lanci l'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, puoi specificare gli individui che ignorano qualcuno o tutti gli effetti di questo incantesimo. Puoi anche specificare una parola d'ordine che, pronunciata ad alta voce, rende chi la proferisce immune a questi effetti.

Vigilanza e interdizione crea i seguenti effetti all'interno dell'area interdetta.

Corridoi. La nebbia riempie tutti i corridoi interdetti, rendendoli oscurati pesantemente. Inoltre, a ogni intersezione o biforcazione del passaggio che offre una scelta di direzione, c'è una probabilità del 50% che una creatura, escluso te, creda di stare andando nella direzione opposta a quella che ha scelto.

Porte. Tutte le porte nell'area interdetta sono chiuse magicamente, come se fossero sigillate dall'incantesimo serratura arcana. Inoltre, puoi coprire fino a dieci porte con un'illusione (equivalente della funzione oggetto illusorio dell'incantesimo illusione minore) per farle sembrare delle semplici sezioni di muro.

Scale. Ragnatele ricoprono da cima a fondo tutte le scale nell'area interdetta, come per l'incantesimo ragnatela. Questi fili ricrescono in 10 minuti se vengono bruciati o strappati mentre vigilanza e interdizione resta attivo.

Altri Incantesimi in Effetto. Puoi piazzare uno dei seguenti effetti magici di tua scelta all'interno dell'area interdetta dell'edificio

- Piazza luci danzanti in quattro corridoi. Puoi indicare un semplice programma che le luci ripeteranno per la durata di vigilanza e interdizione.
- Piazza bocca magica in due posti.

- Piazza nube maleodorante in due posti. I vapori appaiono nel posto da te indicato; ritornano entro 10 minuti se dispersi dal vento mentre vigilanza e interdizione è ancora attivo.
- Piazza una folata di vento costante in un corridoio o stanza.
- Piazza una suggestione in un luogo. Seleziona un'area quadrata di 1 metro di lato, e qualsiasi creatura che entra o passa attraverso quell'area riceve mentalmente la suggestione.

L'intera area interdetta irradia magia. Un incantesimo dissolvi magie lanciato contro uno specifico effetto, se riesce, rimuove solo quell'effetto. Puoi creare una struttura perennemente vigilata e interdetta lanciandovi questo incantesimo ogni giorno per un anno. **Se effettui tre critici la durata è permanente.**

Vincolo di Interdizione

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una coppia di anelli di platino del valore di 50 mo l'uno, che tu e il bersaglio dovete indossare per la durata)

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura che vuoi proteggere. Crei una connessione mistica tra di te e il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. Finché il bersaglio è entro 18 metri da te, ottiene un bonus di +1 alla Difesa e ai Tiri Salvezza e ha resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che il bersaglio subisce danni, tu ne subisci la stessa quantità. L'incantesimo ha fine se scendi a 0 punti ferita o tu e il bersaglio vi allontanate più di 18 metri. Ha fine anche se lo lanci di nuovo sulla stessa creatura su cui è già in atto. Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.

Visione del Vero

Scuola: Divinazione

Difficoltà: 23

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un unguento per gli occhi che costa 25 mo; fatto di funghi in polvere, zafferano e grasso; viene consumato dall'incantesimo)

Durata: 1 ora

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Il bersaglio riceve la capacità di vedere le cose come sono realmente. Per la durata dell'incantesimo, la creatura ha visione del vero, nota porte segrete nascoste dalla magia, e può vedere nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.

Vita Falsata

Scuola: Necromanzia

Difficoltà: 10

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un piccolo ammontare di alcool o spirito distillato)

Durata: 1 ora

Potenziandoti con una parvenza necromantica di vitalità, ottieni 1d4 + 4 punti ferita temporanei per la durata.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia ottieni 5 punti ferita temporanei.

Volare

Scuola: Trasmutazione

Difficoltà: 15

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma dell'ala di qualsiasi volatile)

Durata: 10 minuti

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ottiene velocità di volo 18 metri.

Quando l'incantesimo ha fine, qualora sia ancora in aria, il bersaglio cade, a meno che non riesca a frenare la discesa.

Lanciare un incantesimo mentre si vola e' piu' complesso, si e' Distratti. La Difficolta' aumenta di 5.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura oppure raddoppiare la durata.

Vuoto Mentale

In accordo con il Narratore il giocatore e' invitato a creare o proporre nuovi incantesimi.

Per praticità includo la tabella di conversione del Livello dell'Incantesimo, se usate Pathfinder o la 5e del Gioco di Ruolo Fantasy.

Tabella conversione Livello Incantesimo - Difficoltà

Scuola: Abiurazione

Difficoltà: 28

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 24 ore

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente con cui sei in contatto durante il lancio è immune al danno psichico, qualsiasi effetto che ne percepirebbe le emozioni o leggerebbe i pensieri, incantesimi di divinazione e la condizione affascinato. l'incantesimo nega anche gli incantesimi desiderio e altri incantesimi o effetti di simili potenza impiegati per influenzare la mente del bersaglio o per ottenere informazioni su di esso.

Per ogni critico ottenuto nella prova di magia la durata raddoppia. Se ottieni tre critici la durata e' permanente.

Zona di Verità

Scuola: Ammaliamiento

Difficoltà: 13

Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Crei una zona magica che protegge contro i raggi in una sfera di 4,5 metri di raggio centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round, o inizia il suo round al suo interno, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura non può pronunciare bugie deliberatamente mentre è nel raggio dell'incantesimo. Sei a conoscenza se una creatura ha superato o fallito il Tiro Salvezza. Una creatura soggetta all'incantesimo ne è consapevole e può quindi evitare di rispondere a domande a cui risponderebbe normalmente con una bugia. Questa creatura può dare risposte elusive purché rimanga entro i confini della verità.

Livello	Difficoltà
0	9
1	10
2	13
3	15
4	18
5	20
6	23
7	25
8	28
9	30

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.

Ed e' sempre e comunque il Narratore ad avere l'ultima parola sui Vantaggi scelti.

Diversi vantaggi non hanno un effetto pratico concreto ed immediato ma sono di arricchimento al background, alla storia del personaggio, 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 tutti quelli con costo 20 o superiore sono a discrezione del Narratore nell'essere ammesse alla scelta.
- I vantaggi si scelgono al primo livello, ogni vantaggio preso a livelli successivi va concordato con il Narratore.
- I punti di costo di un Vantaggio si pagano con i punti guadagnati dagli Svantaggi.
- I bonus dati alle competenze si intendono specifiche sulla prova quando indicato tra parentesi.
- Se non indicato diversamente costa una Azione attivare un Vantaggio (se l'effetto non e' permanente).
- Da un grande Vantaggio deriva un grosso Svantaggio ! (cit. "Da un grande potere derivano grandi responsabilità", Amazing Fantasy 15, Stan Lee)

ELENCO VANTAGGI

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

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 effetti naturali o magici di paura.

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

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 Destrezza sulle cadute e +2 a Muoversi Silenziosamente.

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

Cambiaforma 40: come incantesimo Alterare Se Stesso.

Camminare sull'aria 30: non troppo controllato. Qualsiasi cosa che non sia camminare richiede una prova di Destrezza.

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

Magnetico 5-10: sprigiona luce quando vuoi. per fortuna non letteralmente. +2 alle prove al Carisma.

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

Controllo del metabolismo 10: solo il nome è fantastico! Annulli il danno da Sanguinamento.

Recuperi i punti ferita come se avessi il doppio del punteggio di Costituzione.

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

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

Denti 5: il tuo morso fa male, 1d4, lavati i denti ogni tanto..

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

Direzione Assoluta 5: sai sempre dove è il nord magnetico. Hai un +4 alle prove di orientamento (Sopravvivenza).

Duro da soggiogare 5: +2 Tiro Salvezza su Volontà su incantesimi di Charme e Dominazione ed affini.

Duro da uccidere 5: non svieni a 0 PF, ma a -LV/2 in PF. Muori a 15+Costituzione 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 per 1 ora per livello. In questa forma non puoi andare in spazi assoluti dove non c'è ombra.

Fortunato 5: 3 volte al giorno puoi ritirare un 1 sul dado a 6, da dichiarare prima del tiro di dado.

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

Guaritore 5: sai dove mettere le mani. +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 al danno in mischia e -1 CA e Difesa. Ogni altri 5 punti +2 danno -1 a CA e 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 Incantesimi 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 + Carisma) per liberarsi.

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

Lingua universale 10: Le tue capacità linguistiche sono impressionanti. Dopo due giorni a contatto con una nuova lingua sei in grado di parlarla correttamente. Dopo 3g di lontananza dall'ambiente dimentichi la lingua. Guadagni un +2 alle prove basate sulla lingua.

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

Mani di Fata 10: +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. L'uso va sempre concordato con il Narratore.

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 Intelligenza 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 entro 18 metri, 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*Costituzione round (minimo 20 round).

Precognizione 30*: Come l'incantesimo Previsione.

Recupero 10: il tuo corpo produce spontaneamente caffeina. Ignori la condizione affaticato.

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

Resistenza al danno 10: -1 danno. -1 danno aggiuntivo ogni 5 punti aggiuntivi. Stabilisce il tipo di resistenza (tablio, botta, perforazione, energia..).

Resistenza al magico 20: Hai una RM 10.

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

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

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

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

Silenzioso 5: +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 60: 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.

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

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

Visione Telescopica 10: +4 alle prove di Consapevolezza e visione ma da lontano.

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

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

SVANTAGGI

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

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

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

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

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

Suggerimenti

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

Fai attenzione:

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

SVANTAGGI DI RUOLO E SVANTAGGI PSICO/FISICI

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

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

Il giocatore è invitato a creare nuovi svantaggi di ruolo. Questi svantaggi non concedono un bonus o malus né danno punti per prendere vantaggi. *Pero' sono divertenti!*

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

SVANTAGGI DI RUOLO

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, coccatrixi..

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dita nel naso: spero che siano almeno buone

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Saccate: 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

Scarpina: 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

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

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

Allergia

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

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

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

15: Il personaggio soffre di violenti attacchi di tosse, nausea, sudori freddi, palpitazione. -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, annaspere 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.

Nota: allergeni troppo rari non valgono.

Allucinazioni

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

10: Il personaggio vede e sente cose che non ci sono. Ogni giorno tiri un 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 (o il contrario) con durata di 1d4 ore.

Amnesia

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

Asceta

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

20: non puoi 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 Carisma

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 TC 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.

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 Forza o Destrezza o Costituzione. Togli 1 punto a questa statistica.

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

20: Malformazione grave. Tre caratteristiche a tua scelta non possono superare 1 punto. 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 una cura su di me anche oggi ?

10: non recuperi Punti Ferita se non magicamente

Emofilia

tendi a sanguinare sempre, anche nei momenti meno opportuni

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

Epilessia

sempre e solo nei momenti meno opportuni

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

Fobie

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

Fotosensibilità

La luce anche se leggera ti da fastidio.

5: Il personaggio ha un -1 in ogni 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 Destrezza non può superare 2. Hai un -2 a tutte le prove che richiedano Destrezza (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 tutte le prove, con 4 la penalità diventa -2.

Maledetto

Sei Maledetto. Un oscuro destino ha macchiato la tua anima

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

Miopia

Spera di trovare degli occhiali

5: Ci vedi poco. Hai un -2 a tutte le prove di 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 alle prove basate su Carisma 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: Destrezza non può essere sopra 2. Hai un -4 alla prove di Destrezza ed ai Tiri Salvezza su riflessi. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra

Olfatto/Gusto Difettoso

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

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

Onestà Compulsiva

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

Monco

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

7: ti manca la mano secondaria

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

Paranoioso

Sei paranoico e noioso.

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

Ogni prova di Consapevolezza contrapposta ha una difficoltà di -5 aggiuntiva ed un fallimento critico 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 (o terza) 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 venerdì'!!! è Venerdì!!!

7: Il personaggio alterna stati di euforia a momenti di cupa disperazione. Ogni giorno viene tirato 1d4.

Con 1 il personaggio ha un umore "normale". Con 2 o 3 si consideri in Depressione, con 4 è in uno stato di gioiosa esaltazione (vedi Incoscienza) e spavalderia.

Soggezione

chiedo scusa

10: Il personaggio è molto insicuro e tende a fidarsi ciecamente degli altri, specie se carismatici . Prendi un -2 alle prove di Criminalità e Faccia Tosta. Prendi un -2 ai Tiri Salvezza su Charme e Dominazione

Sonno Leggero

ogni rumore di disturba, non riesci mai a dormire bene

5: Se dormi in una zona con rumori naturali / umani (bosco/città') non riesci a riposare bene. La mattina sei Affaticato. Puoi evitare il problema usando tappi per le orecchie, che ti impongono un -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 penalità

5: Ad altezze superiori i 20 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i tiri

7: Ad altezze superiori i 10 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i tiri

10: Ad altezze superiori i 6 metri tendi a bloccarti. Prendi un -2 a tutti i tiri

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 (o penombre) il personaggio ha un -2 ai Tiro per Colpire.

Timidezza

5: Sei timido e riservato.

Hai un -2 alle prove basate su Carisma

Zoppo

sei claudicante

5: Hai movimento dimezzato

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

Tabella Fobie (5-15 punti)

Nome Fobia	Descrizione
Blennofobia	Paura Delle Cose Viscide
Keraunofobia	Paura Dei Tuoni
Ipocondria	Paura Delle Malattie
Claustrofobia	Paura Dei Luoghi Chiusi
Coimetrofobia	Paura Del Cimitero
Edonofobia	Paura Di Poter Provare Piacere Fisico
Eisoptrofobia	Paura Degli Specchi
Glossofobia	Paura Di Parlare In Pubblico
Monofobia	Paura Di Rimanere Solo
Necrofobia	Paura Dei Corpi Morti
Nictofobia	Paura Del Buio
Acrofobia	Paura Delle Altezze
Agorafobia	Paura Degli Spazi Aperti
Rupofobia	Paura Dello Sporco E Non Igienico. Senti il bisogno di pulire
Afefobia	Paura Del Contatto E Di Essere Toccati
Asimmetrofobia	Paura Delle Cose Non Simmetriche
Gimnofobia	Paura Della 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 DBS le divinità sono leggermente diverse dalle tradizionali divinità dei giochi di ruolo. In DBS 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 entità: 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 lingue di fiamma di un'unica energia creatrice.

Ljust è la rappresentazione di ciò che luce ed amore portano sempre con sé. 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'avvicinarsi 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 salvò. Ljust gli infuse le sue magie 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 magie tradizionali. 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, caotiche 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.

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 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

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 la magia 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 usufruttore 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. Se non indicato diversamente i poteri sono usabili 1 volta al giorno.

Ogni **Patrono predilige uno o più Elementi**. Quando manifestate un incantesimo che causa danno tramite un elemento allora l'elemento manifestato sarà proprio uno di quelli preferiti.

Potete anche **forzare la manifestazione di un altro elemento** ma in questo caso il danno causato si riduce di 1 dado (con un minimo di 1 dado di danno tirato).

La scelta dell'elemento che manifesta la magia o il malus al danno si applica solo se siete un **Devoto**.

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, diventa un Devoto.

Se ha almeno 2 Tratti in comune e si affida ad un Patrono allora si dice che è un Seguace.

Potrebbe anche non seguire alcun Patrono pur avendo più tratti in comune.

Le capacità legate ai Tratti in comune sono indipendenti dall'essere un Devoto, Seguace o semplicemente "ateo".

Il **Vantaggio** indicato è solo per il Devoto.

Infine ogni Patrono concede l'accesso a tutte le scuole di magia però tra tutte ne predilige una, su questa, indicata nella descrizione del Patrono il mago ha un +2 alle prove di CM, sia che sia Seguace o Devoto.

Tabella Elementi

Positivi (+1)	Neutrali (0)	Negativi (-1)
Energia Positiva	Fuoco	Energia Negativa
Luce	Freddo	Vuoto
	Suono	
	Elettricità/Fulmine	

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

Il Devoto di Ljust ha tutti e 4 i tratti in comune con il Patrono.

Manifestazione: luce dorata inonda l'incantatore.

Somma dei Tratti 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

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: una armatura di luce di protegge, guadagni un +2 a tutti i Tiri Salvezza

Somma dei Tratti 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

Vantaggio: Cure efficaci

Scuole Privilegiate: Invocazione (cure), Abiurazione (+2 alle prove di CM)

Gli 8 Passi delle Allieve Le Allieve della Luce sono un 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. Esistono anche Allieve di sesso maschile, rari ma storicamente accertati.

CALICANTE

E' 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 Il Devoto di Calicante ha tutti e 4 i tratti in comune con il Patrono.

Manifestazione: spada grondante sangue nero

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Puoi creare una zona di oscurità. Raggio 1 metro, entro 9 metri, durata 10 minuti. Una volta al giorno

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: La tua lama si ammantava di ombra. Guadagni un +2 al Tiro per Colpire e +1d4 di danno per 2d6 round, Una volta al giorno.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Crei una zona di energia protettiva attorno a te nel raggio di 3 metri, dimezzi tutto il danno che ricevi, le cure non funzionano nell'area. Durata 10 minuti consecutivi, 1 volta al giorno.

Elementi: Energia Negativa, Vuoto

Vantaggi: Scudo Mentale

Scuole Privilegiate: Invocazione (solo incantesimi da danno), Negromanzia (+2 alle prove di CM)

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, 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'incantesimo si sviluppa come a rallentatore, in realtà è solo un effetto illusorio

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Conosci sempre la data esatta e l'ora.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Hai una intuizione innata per la conoscenza. Hai +1d6 alle prove di Cultura. Arcano prende un bonus +2

Somma dei Tratti 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 colpiti.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Ogni qual volta che devi fare una prova di Cultura o Arcano puoi prendere il 18 come prendessi 10

Elementi: Suono, Freddo

Vantaggio: Senso del tempo

Scuole Privilegiate: Divinazione (+2 alle prove di CM)

LYNX

Patrono dei Portali, è scegliibile solo da personaggi che abbiano almeno 3 tratti in comune. E' il primo Patrono generato da Ljust e Calicante, creato per proteggere Yeru.

Serio, occhi gelidi 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. E' il 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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Una volta al giorno puoi eseguire una Azione di movimento in più

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Acquisisci una Azione di movimento in più a round

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Puoi toccare una creatura extraplanare e costringerla a tornare sul suo piano. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Puoi teletrasportarti per 500km al giorno (anche più teletrasporti purché la somma totale non superi 500km)

Elementi: Fuoco, Elettricità

Vantaggio: Lento e Fermo

Scuole Privilegiate: Evocazione (+2 alle prove di CM)

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 sé'.

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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Il tuo tocco cura 3d6 PF, ma ti causa 1d6 di danno. 2 volte al giorno

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Per 10 minuti consecutivi hai un bonus di +4 Ts su Riflessi e Tempra. Una volta al giorno

Somma dei Tratti 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

Somma dei Tratti 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

Vantaggio: Sensi protetti

Scuole Privilegiate: Invocazione, (+2 alle prove di CM)

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, Industriosi, Buono

Manifestazione: un silenzio sereno e tranquillizzante cala attorno all'incantatore

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Guadagni 30 pf temporanei. Durata 1 ora, una volta al giorno, come azione immediata.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Ogni pozione che bevi fa il doppio di durata o effetto se immediata.

Elementi: Energia Positiva, Elettricità

Vantaggio: Controllo del metabolismo

Scuole Privilegiate: Ammalimento (+2 alle prove di CM)

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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Puoi creare un suono immaginario. Durata 10 secondi, entro 9 metri, 3 volte al giorno. Azione Reazione.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Acquisisci la capacità di respirare sott'acqua per 10 minuti.

Una volta al giorno. Azione Immediata.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: La creatura che tocchi si placa e diventa indifferente a quello che succedo. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. 3 volte al giorno. Costa 2 Azioni.

Somma dei Tratti 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

Vantaggio: Fortunato

Scuole Privilegiate: Illusione (+2 alle prove di CM)

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 soffice 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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Attraverso le tue armi indebolisci l'avversario designato. -2 Forza per 1 minuto dopo un attacco andato a segno. Una volta al giorno.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Il tuo tocco imputridisce cibo (fino a 50kg) e acqua (un cubo con uno spigolo di 10 m). Una volta al giorno

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Il tuo sguardo riempie di collera. Tiro Salvezza su Volontà DC 30 o il target attacca un soggetto a caso. Due volta al giorno

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Generi un cono di vuoto che danneggia i tuoi avversari. Il cono che al termine è largo 6 metri e lungo 27 metri, 10d6 di danno. Una volta al giorno

Elementi: Energia Negativa - Vuoto

Vantaggio: Duro da uccidere

Scuole Privilegiate: Invocazione (solo incantesimi di attacco) (+2 alle prove di CM)

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 la magia principalmente elementale 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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Il tuo tocco rende docili gli animali non magici. Tiro Salvezza su Volontà 20 per resistere. 3 volte al giorno. Costo 2 Azioni.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Guadagni un +4 a tutte le prove di Sopravvivenza che si effettuano in un ambiente naturale.

Somma dei Tratti 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 non magici. Costa 3 Azioni.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Il tuo tocco è quello del padrone. Puoi ammansire creature anche magiche che tocchi. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni

Elementi: Elettricità, Suono

Vantaggio: Empatia con le piante

Scuole Privilegiate: Evocazione (+2 alle prove di CM)

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

Somma dei Tratti in comune 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.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Il tuo tocco plasma la pietra, Puoi aprire un passaggio (un cubo di 3 metri di spigolo) in una parete di pietra. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti 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 30 o cadere. Una volta al giorno. Dopo 1 minuto la fossa si chiude con chi c'è dentro. Costo 2 Azioni.

Elementi: Fuoco, Eletticità

Vantaggio: Digestione universale

Scuole Privilegiate: Trasmutazione (+2 alle prove di CM)

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

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Il tuo metabolismo non teme il freddo. Resisti al Danno magico da freddo e sei immune a quello naturale.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Puoi respirare sott'acqua come respiri l'aria.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Generi una pioggia di fuoco. In 6 metri di circonferenza, 10d6 di danno, intorno a te, costo 2 Azioni. Resisti il danno da fuoco, anche magico.

Elementi: Elettricità, Fuoco

Vantaggio: Arcobaleno

Scuole Privilegiate: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

Gaia ed **Erondil** sono come le due facce della stessa medaglia e sovrintendono agli elementi, Gaia acqua e fuoco e Erondil Aria e Terra; agiscono come espressione diretta dei Patroni maggiori, sono piccole manifestazioni 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, la furia cieca, 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 bensì 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 sé

Tratti: Avventato, Pio, Corretto, Libero

Manifestazione: il mantello o veste del Devoto diventa sporco di terra e sangue

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Maledici il tuo avversario, dandogli un -2 TC e Difesa, per 1 minuto. Tiro Salvezza su Volontà DC 20 per resistere. Costo 2 Azione.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: La tua presenza toglie la vista agli avversari. Designa fino a 6 creature entro 9 metri, queste devono fare un TS Tembra a DC 30 o essere ciechi nei tuoi confronti.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: La tua arma è più efficace contro i nemici. Ogni creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 20 o rimanere paralizzata per 3 round. Una volta che la creatura riesce nel TS non può essere più influenzata per le successive 24 ore.

Elementi: Energia Positiva, Fuoco

Vantaggio: Magnetico

Scuole Privilegiate: Invocazione (+2 alle prove di CM)

LEDYAL

E' 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 può/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 Abiurazione o Invocazione come scuola privilegiata.

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

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Il tuo tocco è pace. La creatura toccata deve riuscire in un Tiro Salvezza Volontà DC 25 o cadere addormentata. Non puoi attaccare/danneggiare questa creatura. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni (comprende anche l'Azione di tocco)

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti 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

Vantaggio: Guaritore (Ledyal) oppure Senza paura (Laydel)

Scuole Privilegiate: Invocazione (Ledyal) / Abiurazione (Laydel) (+2 alle prove di CM)

NETHERGAL

Il 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

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Puoi volare, 1 ora al giorno. manovrabilità buona. Costo 1 Reazione.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Puoi costringere una creatura a rivelarti le informazioni che ha, 3 domande precise. Il bersaglio deve fare un unico Tiro Salvezza su Volontà DC 30 per resistere. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Elementi: Elettricità, Suono

Vantaggio: Direzione Assoluta

Scuole Privilegiate: Trasmutazione (+2 alle prove di CM)

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 sé. 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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Puoi portare armature leggere senza penalità alla CM

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Puoi portare armature medie senza penalità alla CM ed Destrezza

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno

Elementi: Energia positiva, Suono

Vantaggio: Guarigione accelerata

Scuole Privilegiate: Ammalimento, (+2 alle prove di CM)

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 il 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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Puoi trasformare l'acqua in vino. Un litro al giorno. Costo 2 Azioni. 2 volte al giorno.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Costo una Azione immediata, ottieni un bonus di +2d6 ad una azione in quel round. 1 volta al giorno.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Il tuo pugnale causa 1d4 di danno aggiuntivo. Il bonus è sempre attivo.

Somma dei Tratti 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 anche magici. Max 6 persone al giorno. 0.5 ore di preparazione per persona.

Elementi: Energia Positiva, Fuoco

Vantaggio: Lingua universale

Scuole Privilegiate: Ammalimento (+2 alle prove di CM)

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.

E' 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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +2 alle prove di Intrattenere.

Somma dei Tratti 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 Reazione

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +4 aggiuntivo alle prove di Intrattenere.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: La tua voce è suadente. Una creatura, da te individuata, che ti ascolti per più di un minuto deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 30 oppure considerarsi charmato. Una volta al giorno

Elementi: Elettricità, Fuoco

Vantaggio: Voce suadente

Scuole Privilegiate: Ammalimento (+2 alle prove di CM)

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 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, Vendicativo, Valoroso

Manifestazione: l'immagine di una stadera, sbilanciata.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti 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. Una volta al giorno.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: La creatura toccata deve dire la verità alle tue domande.

Durata 10 minuti (DC 25 Volontà per resistere). Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Crei un 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

Vantaggio: Senso comune

Scuole Privilegiate: Evocazione (+2 alle prove di CM)

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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Sei un esperto di monete e gemme, nessun falsario può ingannarti. +4 alle prove di Consapevolezza e Cultura relative.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: La tua armatura viene coperta da monete d'oro e gemme.

Guadagni +4 alla Difesa e +4 TS Tempra per 1 ora. Costo 1 Reazione

Elementi: Vuoto, Elettricità

Vantaggio: Mani di Fata

Scuole Privilegiate: Abiurazione (+2 alle prove di CM)

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

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: La tua Volontà' e' piu' forte del metallo. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Volontà

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti 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

Vantaggio: Aura di coraggio

Scuole Privilegiate: Invocazione (+2 alle prove di CM)

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 fundamenta
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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: I tempi per preparare una pozione sono dimezzati.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Il tuo tocco è vita per la natura. I tuoi incantesimi di cura agiscono su animali e piante naturali.

Somma dei Tratti 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 Saggezza e Destrezza per 10 minuti. Costo 1 Azione.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Il tuo tocco è vita per la natura. Puoi curare animali e piante magiche.

Elementi: Vuoto, Elettricità

Vantaggio: Empatia Animale

Scuole Privilegiate: Illusione (+2 alle prove di CM)

Sumkjr e Shayalla sono complementari nel tenere in mano le file sfuggenti e pericolose della magia. Agiscono come espressione diretta dei Patroni della genesi.

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.

E' 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, Indifferente, Accumulatore, Paranoico

manifestazione: due mani che circondano, come a nascondere, la testa dell'incantatore

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: acquisisci la visione crepuscolare fino 18 metri, o 36 metri se già presente.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: vedi nell'oscurità anche magica entro 18 metri. Vedi le trappole nel raggio di mischia intorno a te.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Toccando un oggetto sei in grado di capirne tutte le proprietà magiche e non. 3 volte al giorno.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Sei in grado di animare una creatura morta da non più di un giorno come non morto da 1 grado di Sfida (tipo zombi/scheletro a secondo dello stato). Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Elementi: Elettricità, Energia Negativa

Vantaggio: Consumi ridotti

Scuole Privilegiate: Divinazione (+2 alle prove di CM)

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. Doppigiocista 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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Guadagni +4 alle prove di criminalità.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Una volta al giorno fai un attacco in più. Una Azione Immediata.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: finché cammini sopra delle ombre o al buio sei invisibile. Puoi essere comunque rilevato con la luce o incantesimi di divinazione.

Somma dei Tratti 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 di Reazione da dichiararsi anche dopo il tiro per colpire ma prima di sapere se i tiri sono andati a buon segno.

Elementi: Vuoto, Fuoco

Vantaggio: La mia ombra è mia amica

Scuole Privilegiate: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

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

Somma dei Tratti 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. Fino a 3 volte al giorno.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Il tuo tocco lenisce. Una volta al giorno puoi rimuovere Cecità o Sordità. Costo 2 Azioni.

Somma dei Tratti 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.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Uccidi la creatura toccata. Tiro Salvezza su Volontà DC 30 o morte. Una volta alla settimana. Costo 2 Azioni.

Elementi: Suono, Elettricità

Vantaggio: Tocco gelido

Scuole Privilegiate: Negromanzia (+2 alle prove di CM)

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

Somma dei Tratti in comune a 5 punti: Con un gesto puoi rinfrescare i tuoi vestiti rendendoli puliti e profumati. Costo 1 Azione. 3 volte al giorno.

Somma dei Tratti in comune a 10 punti: Il tuo sputo è velenoso. TS Tempra DC 20 oppure -2 Forza.

Durata 1 minuto. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione.

Somma dei Tratti in comune a 15 punti: Fissando l'obiettivo negli occhi lo costringi a fermarsi. Il target non può più muovere le gambe. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.

Somma dei Tratti in comune a 20 punti: Dalle tue dita partono dei viticci che pungono fino a 10 avversari. Ogni viticcio causa 2d6 di danno, TS Riflessi DC 25 per dimezzare. Costo 2 Azioni.

Elementi: Fuoco, Suono

Vantaggio: Duro da soggiogare

Scuole Privilegiate: Trasmutazione, (+2 alle prove di CM)

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

In accordo con il Narratore, ed adeguatamente motivato, e' possibile cambiare Abilita' e Scuole di Magia.

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, Film 1985)

Un personaggio che inizia a giocare generalmente ha monete d'oro sufficienti per acquistare gli elementi di base: qualche arma, un'armatura di seconda mano (quella meno costosa) 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 circa 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.

Tabella: Equivalenza delle Monete

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 - MERCI DI SCAMBIO

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.

Tabella: Esempi altre ricchezze

Costo	Oggetto		
1 mr	Frumento (0.5 kg)	1 ma	Ferro (0.5 kg)
2 mr	Farina (0.5 kg) o pollo (1)	1 mo	Cannella (0.5 kg) o capra (1)
5 ma	Tabacco o rame (0.5 kg)	3 mo	Maiale (1)
2 mo	Zenzero o pepe (0.5 kg) o pecora (1)	5 mo	Sale o argento (0.5 kg)
4 mo	Lino (1 m ²)	15 mo	Zafferano o chiodi di garofano (0.5 kg) o bue (1)
10 mo	Seta (1 m) o mucca (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 farò'. 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)

Ricordo che usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -2d6 al colpire
La tabella presenta il nome dell'arma, il suo costo in monete d'oro, il danno ed il tipo di danno (se da Taglio, Botta o Punta), la gittata, la Lista d'Arma appartenente e le caratteristiche speciali che può avere. Vedi sezione Azioni Particolari in Combattimento, vedi anche Capacità di Carico e Trasporto.

Tabella: Lista della Armi

Nome Lista Arma	Costo	Taglia/Danno/Tipo	Gittata,Speciale	Ingomb.
Alabarda	10	G/1d10 P/T	Lance, Aste , Controcarica, Arma lunga, ED9	2
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, Arco , da tiro	1
Arco Corto Composito	vedi note	M/Frecce	20 metri, Arco , da tiro	1
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, Arco , da tiro	2
Arco Lungo Composito	vedi note	G/Frecce	36 metri, Arco , da tiro	2
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, Asce, Armi da Tiro , Versatile	1
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	Asce	1
Ascia Martello	16	M/1d6/1d8 T/B	Asce	1
Balestra ad una mano	100	M/Dardi	12 metri, Balestre , da tiro	1
Balestra leggera	35	P/Dardi	15 metri, Balestre, Armi Semplici , da tiro	1
Balestra leggera (Ric.)	250	P/Dardi	6 metri, Balestre , da tiro, 6 cariche	1
Balestra pesante	50	G/Dardi	20 metri Balestre , da tiro	2
Balestra pesante (Ric.)	400	G/Dardi	12 metri, Balestre , da tiro, 8 cariche	2
Bastone	3	M/1d6 B	Armi doppie, Armi Semplici , Arma lunga, Versatile	1
Bolas	4	P/1d3 B	6 metri, Bloccanti , intralciato	L
Brandistocco	10	M/2d4 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga	2
Catena chiodata	25	G/2d4 P	Palle rotanti , Arma lunga	2
Falce	18	G/2d4 P/T	Armi della Morte , Arma lunga	2
Falcetto	6	P/1d6 T	Armi della Morte	L
Falcione	75	M/2d4 T	Armi Aggraziate, Lance , ED7	1
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga, ED9	2
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, Archì , da tiro	L
Flagello	8	M/1d8 B	Armi da Carceriere, Rompi Cranio	1
Flagello Doppio	90	M/1d10 B	Armi doppie, Armi da Carceriere	2

Nome Lista Arma	Costo	Taglia/Danno/Tipo	Gittata,Speciale	Ingomb.
Flagello Pesante	15	M/1d10 B	Armi Doppie, Armi da Carceriere	2
Frusta	1	M/1d3 T	Armi da Carceriere, Palle Rotanti, Arma lunga	2
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, Aste, Armi Semplici	L
Grande Ascia Doppia	25	G/1d12 T	Asce, Armi doppie, Arma lunga	2
Grosso randello	2	M/1d8 B	Rompi Cranio	2
Guanto chiodato	5	P/1d4 P	Armi da Stordimento	1
Katana	300	M/1d10 T	Spade, ED9, Versatile	1
Lancia	10	G/1d8 P	Lance, Arma lunga, Controcarica	2
Lancia corta da fante	1	M/1d6 P	6 metri, Armi da tiro, Armi Semplici, Versatile	1
Lancia da fante	2	M/1d8 P	6 metri, Lance, Aste, Arma lunga, Controcarica	1
Machete	10	M/1d6 T	Armi letali	1
Manganello	1	P/1d6 B	Armi da stordimento, non letale	1
Martello da guerra	5	M/1d8 B/P	6 metri, Rompi Cranio	1
Martello Leggero	3	P/1d6 B/P	6 metri, Rompi Cranio, Armi da tiro, Armi Leggere, Versatile	1
Mazza Leggera	3	P/1d6 B/T	Armi Leggere, Rompi Cranio, Armi Semplici, Versatile	1
Mazza Pesante	5	M/1d8 B/T	Rompi Cranio	1
Morningstar	6	1d8 M/B/P	Rompi Cranio, Armi Semplici	1
Naginata	8	G/1d10 T	Lance, Arma lunga, ED9	2
Picca Leggera	4	M/1d4 P	Armi della morte	1
Picca Pesante	8	G/1d6 P	Armi della morte, Arma lunga	2
Pugnale	2	P/1d4 P	6 metri, Armi leggere, Armi da tiro, Armi letali, Armi Semplici, Versatile	L
Pugno/Calcio nudo	0	P/1d4* B	Versatile	-
Randello	1	P/1d6 B	Rompi Cranio, Armi Semplici	1
Rete	8	M-	3 metri, Bloccanti, intralciato	1
Scimitarra	15	M/1d6 T	Armi Leggere, Armi Aggraziate, Versatile	1
Spada a due lame	100	G/1d8 T	Armi Doppie, Spade, Arma lunga, arma doppia	2
Spada bastarda	35	M/1d10 T	Spade	2
Spada Corta	10	P/1d6 P	Armi Leggere, Spade, Versatile	L
Spada Lunga	15	M/1d8 T	Spade	1
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	Spade	2
Stocco	20	P/1d6 P	Armi Leggere, Armi Aggraziate, Versatile	1
Tridente	15	M/1d8 P/T	3 metri, Lance, Aste, Armi da tiro, Arma Lunga, Controcarica	2
Urgrosh	18	M/1d6/1d8 T/P	Armi Doppie, Lance, Controcari- ca, Arma lunga	2

Tabella: Lista dei proiettili

Nome Proiettile	Numer/Costo (mo)	Danno/Tipo	Ingomb.
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	L

Una Freccia/Dardo/Sasso +1 costa 25 mo, +2 100 mo, +3 400 mo.

Un proiettile non acquisisce proprietà magiche perché il suo lanciatore è magico.

Pugno Vuoto: 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)...

Arco Composito Un arco composito è un arco particolarmente robusto e rigido che richiede un certo minimo di Forza per essere usato. Un arco composito ha un modificatore fisso, da +1 a +5. Se chi lo indossa ha Forza superiore a questo modificatore può applicare al danno della freccia un bonus pari al modificatore dell'arco composito.

Un arco composito +3 usato da un personaggio con Forza 2 può tirare l'arco non completamente e quindi la freccia che parte avrà un modificatore al danno di +2

Un arco composito +1 usato da un personaggio con Forza 4 verrà tirato completamente ma il modificatore al danno potrà essere al massimo +1.

Il costo di un arco composito dipende dal suo modificatore. Un arco composito con modificatore di +1 costa 75 mo, +2 150 mo, +3 300 mo, +4 600 mo, +5 1500 mo.

Un arco corto composito ha come massimo modificatore +4.

Gittata La distanza indicata è quella 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 e 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 probabilità che sia ancora integra.

Una Freccia/Dardo/Sasso magico somma i suoi bonus a quelli del lanciatore per determinare il TC e Danno.

Ricordate che un proiettile normale lanciato da un lanciatore normale non diviene magico.

La Taglia dell'Arma è indicata come P (piccola), M (media), G (grande). Vedi sezione Arma troppo grande

Una **arma di taglia superiore** come ad esempio una Spada Lunga forgiata per un Ogre aumenta di una categoria il suo dado di danno (1d4-1d6-1d8-1d10-2d6-2d8-2d10..)

Le Armi hanno indicato una **ipologia di danno**, ovvero T/B/P. Queste lettere stanno ad indicare se il danno è di tipo Taglio, Botta o da Perforazione. 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 Improvvise

Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi possono avere 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.

Usare un'Arma senza l'adeguata competenza se non e' un Arma Semplice Impone un -2d6 al Tiro per Colpire.

Una creatura piccola che usa un alabarda in combattimento ravvicinato ha -1d6 perché l'arma e' grande, -2d6 perche non e' competente, -1d6 perché usa l'arma in mischia.

In questo caso essendo i malus superiori ai 3d6 il personaggio non tira dadi ma usa solo la sua CA come valore per colpire.

EQUIPAGGIAMENTO - ARMATURE E SCUDI

Le armature aiutano ad essere non colpiti (alzano la Difesa) e penalizzano la prova di magia e le prove di competenza basate su Destrezza. Quasi tutte le armature, ad eccezione della Imbottita penalizzano l'uso di certe competenze basate su Destrezza.

La Prove Destrezza è la penalità che si applica alle prove di competenze di Destrezza mentre si indossa un quel tipo di armatura.

Armature diverse, specifiche o magiche hanno punteggio diversi, questa tabella serve come linea guida per il Narratore.

TABELLA ARMATURE

Armatura	Costo (mo)	Difesa	Prove DES	Prove CM	Tipo	Mov.	Ingombro
Imbottita	5	1	0	0	L	0	1
Cuoio	10	2	0	-1	L	0	1
Cuoio rinforzato	25	3	0	-2	L	0	2
Giacco di Maglia	15	4	-1	-3	M	0	2
Scaglie	50	5	-1	-4	M	0	1
Anelli	150	6	-1	-5	M	0	2
Pettorale	200	6	-2	-5	M	0	2
Bande	250	7	-2	-6	P	0	2
Mezza armatura	1200	8	-2	-7	P	1	3
da Campo	1400	9	-3	-7	P	2	3
Completa	1500	10	-4	-8	P	3	4

Costo: e' per un armatura di taglia media.

Difesa: e' il bonus data alla Difesa

Prove DES (Destrezza): e' il malus dato alle prove di Destrezza dato dal peso ed ingombro dell'armatura.

Prove CM: e' il malus dato alle prove di Competenza Magica.

Tipo: indica se l'armature e' Leggera, Media oppure Pesante

Movimento: e' la riduzione di movimento da applicare per Azione di Movimento.

Ingombro: e' l'ingombro dell'armatura da conteggiare.



Quando contegiate l'ingombro dato dall'armatura e scudo **indossato** dovete dividerlo per due (arrotondate per eccesso).

L'ingombro segnato per armatura e scudi e' da intendersi quando e' "caricata nello zaino", ovvero trasportata ma non indossata.

DESCRIZIONE DELLE ARMATURE

Armature Leggere

Fatte di materiali leggeri e flessibili, le armature leggere favoriscono gli avventurieri agili dato che offrono protezione senza sacrificare la mobilità.

Imbottita. Le armature imbottite consistono di strati di tessuto e imbottitura cuciti insieme.

Cuoio. Il corpetto e le protezioni delle spalle di questa armatura sono fatte di cuoio indurito dopo essere stato bollito nell'olio. Il resto dell'armatura è composto di materiali più morbidi e flessibili.

Cuoio Rinforzato. Fatta di cuoio duro ma flessibile, l'armatura di cuoio rinforzato è arricchita da rivetti o spuntoni.

Armature Medie

Le armature medie offrono più protezione di quelle leggere, ma limitano i movimenti.

Giacco di Maglia. Composto di anelli metallici intrecciati tra di loro, un giacco di maglia viene indossato sopra strati di abiti o cuoio. Questo tipo di armatura offre una protezione modesta alla parte superiore del corpo, mentre il rumore degli anelli che strusciano fra di loro viene attutito dagli altri strati.

Scaglie. Quest'armatura consiste in una cotta e gambali (a volte anche di una gonna separata) di cuoio coperti da pezzi di metallo sovrapposti, in maniera simile alle scaglie di un pesce. L'armatura è completa di guanti.

Anelli. Quest'armatura è un'armatura di cuoio con dei pesanti anelli cuciti sopra. Gli anelli servono a rinforzare l'armatura contro i colpi di spada e d'ascia. L'armatura è completa di guanti.

Pettorale. Questa armatura consiste di un corpetto di metallo indossato su di uno strato di cuoio. Sebbene lasci braccia e gambe relativamente scoperte, l'armatura fornisce una buona protezione agli organi vitali del personaggio, senza procurargli grande ingombro.

Armature Pesanti

Bande. Questa armatura è fatta di strisce di metallo cucite a un robusto schienale di cuoio e maglia di ferro. Le dimensioni delle piastre metalliche, interconnesse alle bande di metallo, e gli strati di armatura sottostanti la rendono una delle più protettive tra le armature.

Mezza Armatura. La mezza armatura di piastre consiste di piastre di metallo sagomate che coprono gran parte del corpo del personaggio. Non comprende protezioni per le gambe oltre a dei semplici schinieri legati con lacci di cuoio.

da Campo. Molto simile all'armatura completa ma più leggera in costruzione sacrificando un poco di protezione a favore di una maggiore flessibilità e mobilità.

Completa. Quest'armatura consiste di piastre di metallo sagomate a incastro che coprono l'intero corpo. Un'armatura di piastre comprende guanti, stivali di cuoio pesanti, un elmo con visiera, e uno spesso strato di imbottitura sotto l'armatura. Fibbie e lacci distribuiscono il peso dell'armatura su tutto il corpo.

REGOLE BASE PER L'UTILIZZO DELL'ARMATURA

Usare un'Armatura senza l'adeguata competenza impedisce di usare il bonus di Destrezza

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 Forza e Destrezza 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.

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

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 e 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
Brocciero	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 può essere usato come arma improvvisata.

Il Tiro per Colpire è penalizzato di -1d6 e uno scudo piccolo fa 2 di danno (B/T), uno scudo medio fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d6 di danno (B/T).

Usare lo scudo come arma improvvisata non lo fa contare nei bonus 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.

Tabella: Tempi per indossare e togliere l'armatura

Tipo di Armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo	1 azione	-	1 azione
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata	-	-	-
Giacco di Maglia	1 minuto	5 round	5 round
Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande	4 minuti	1 minuto*	1 minuto
Mezza armatura, da Campo, Completa	4 minuti**	4 minuti*	1d4+1 minuti

* 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 alla Difesa ed un malus aggiuntivo di +1 alle prove di Destrezza.

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	Bocchetta di inchiostro o po- zione	1 mo	—
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	L	Bottiglia di vetro	2 mo	L
Brocca di ceramica (5lt)	3 mr	1	Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—	Cannocchiale	1.000 mo	L
Caraffa di ceramica	2 mr	L	Carrucola e paranco	20 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 per- gamene	1 mo	L	Fischietto	8 ma	—
Gessetto, (1 pezzo)	1 mr	—	Giaciglio	1 ma	1
Inchiostro (bocchetta 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 gior- no)	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 gior- no)	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 Media	40 mo	L
Serratura/lucchetto	20 mo	L	Serratura/lucchetto	150 mo	L
Semplice			Superiore		
Serratura/lucchetto Buona	80 mo	L	Tela (per mq)	1 ma	L
Specchio piccolo di metallo	10 mo	L	Torcia	1 mr	L
Tenda	10 mo	1	Zaino	2 mo	L
Tribolo	- mo	L			

Oggetti e sostanze speciali

Acido (ampolla)	10 mo	L
Antitossina (bocchetta)	50 mo	—
Borsa dell'impedimento	50 mo	L

Pietra del tuono	30 mo	L
Torcia inestinguibile	110 mo	L

Attrezzi da professione e di Abilita'

Agrifoglio e vischio	—	—
Arnesi da artigiano perfetti	55 mo	1
Arnesi da scasso perfetti	100 mo	1
Attrezzi perfetti	50 mo	L
Borsa del guaritore	50 mo	L
Lente d'ingrandimento	100 mo	—
Simbolo sacro di legno	1 mo	L
Strumento musicale perfetto	100 mo	1

Vestiario

Abito da artigiano	1 mo	1
Abito da cortigiano	30 mo	1
Abito da intrattenitore	3 mo	1
Abito da nobile	75 mo	1
Abito da viaggiatore	1 mo	1
Abito reale	200 mo	1

Vitto e alloggio

Banchetto (a persona)	10 mo	—
Birra Caraffa	2 ma	1
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	L

Locanda (al giorno)

Buona	2 mo	—
Scadente	2 ma	—

Pasti (al giorno)

Buono	5 ma	—
Scadente	1 ma	—
Comune (caraffa)	2 ma	1

Cavalcature e relativo Equipaggiamento

Asino o mulo	8 mo	-
Cane da galoppo	150 mo	—
Cavallo leggero	75 mo	—
Cavallo pesante	200 mo	—
Pony	30 mo	—
Morso e briglie	2 mo	L
Sacche da sella	4 mo	1
Sella Da carico	5 mo	1
Sella Militare	50 mo	2
Sella Da carico	15 mo	2
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

Trasporti

Barca a remi	50 mo	3
Carretto	15 mo	4
Carrozza	100 mo	7
Nave a vela	10k mo	—
Nave lunga	10k mo	—
Slitta	20 mo	1

Oggetti e sostanze speciali

Acqua santa (ampolla)	25 mo	L
Bastone di fumo	20 mo	L
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	L

Tizzone ardente	1 mo	—
Verga del sole	2 mo	L

Attrezzi da professione e di Abilita'

Arnesi da artigiano	5 mo	L
Arnesi da scasso	30 mo	L
Attrezzi da scalatore	80 mo	L
Bilancia da mercante	2 mo	L
Laboratorio da alchimista	200 mo	2
Simbolo sacro d'argento	25 mo	L
Strumento musicale comune	5 mo	1
Trucchi per il camuffamento	50 mo	L

Vestiario

Abito da contadino	1 ma	L
Abito da esploratore	10 mo	1
Abito da Monaco	5 mo	1
Abito da studioso	5 mo	1
Abito invernale	8 mo	1
Veste da Chierico	5 mo	1

Vitto e alloggio

Birra Boccale	4 mr	L
Carne (1 pezzo)	3 ma	L
Pane (a pagnotta)	2 mr	L

Locanda (al giorno)

Normale	5 ma	—
---------	------	---

Pasti (al giorno)

Normale	3 ma	—
Vino		
Buono (bottiglia)	10 mo	L

Cavalcature e relativo Equipaggiamento

Bardatura		
Cane da guardia	25 mo	—
Cavallo leggero (addestrato)	110 mo	—
Cavallo pesante (addestrato)	300 mo	—
Pony (addestrato)	45 mo	—
Nutimento (al giorno)	5 mr	1
Sella Da galoppo	10 mo	1
Sella esotica	40 mo	2
Sella Da galoppo	30 mo	2

Trasporti

Barcone	3.000 mo	—
Carro	35 mo	6
Galea	30k mo	—
Nave da guerra	25k mo	—
Remo	2 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'ingressso	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 Forza 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.

Bocchetta o Fiala, 1 mo, L, un contenitore di vetro o metallo che contiene 30 grammi di liquido (genericamente può 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 Forza 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 Forza con DC 23.

Corda di Ragnatela (15m), 100 mo, 1, tanto rara da essere sconosciuta in superficie, la corda di ragnatela viene tessuta nelle profondità a partire dalla tela secreta dai ragni giganti.

La corda di ragnatela ha 6 Punti Ferita e può essere rotta con una prova di Forza 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 Forza 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 immediata 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 più, 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 1, 2 mo, 5kg

Forziere medio 2, 5 mo, 25 kg

Forziere grande 3, 10 mo, 50 kg

Forziere enorme 4, 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 Destrezza e Nuotare, ma anziché finire sott'acqua dopo aver fallito la prova di 5 o più, 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 (bocchetta 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 Forza 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 Forza 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 immediata. 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 (Criminalità) 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 (nobiltà) 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 sciame di creature Piccolissime e RD 5/— contro sciame 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 Forza 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'acqua benedetta, possono essere fabbricati da un personaggio con la competenza Lavoro (alchimia).

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. Lavoro (Alchimista) DC 15

Acqua Benedetta (ampolla) 25mo, L, l'Acqua Benedetta infligge danni ai Non Morti e agli Immondi quasi come se fosse acido. Un'ampolla di Acqua Benedetta 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'Acqua Benedetta versata sulla creatura. Di conseguenza, si può spruzzare una creatura incorporea con l'Acqua Benedetta solo se si è adiacenti ad essa.

Il colpo diretto di un'ampolla di Acqua Benedetta provoca 2d4 danni ai Non Morti e agli Immondi. 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 Patroni buoni vendono Acqua Benedetta a prezzo di costo (senza guadagno). L'Acqua Benedetta si ottiene usando l'incantesimo apposito.

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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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), 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. Lavoro 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. Lavoro 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 Destrezza, 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 di 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 Forza 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 incantesimi ma la Difficoltà degli stessi aumenta di 5. 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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 forza), 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 incantesimo con una componente verbale che cercano di lanciare. Monouso. Lavoro 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. Lavoro DC 18

Polvere Lampo 50 mo, L, questa polvere grigia brucia ed esplode quasi istantaneamente se esposta al fuoco, frizionandola o lanciandola con Forza 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. Lavoro 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 round successivo. La confezione contiene 3 dosi. Lavoro DC 18

Proteggilama 40 mo,-, questa resina trasparente protegge un'arma dagli attacchi di Melme, Rugginofagi 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. Lavoro 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 incantesimi od 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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 Immondi. 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 Immondi malvagi come se fosse un'arma magica. Qualsiasi arma magica ricoperta con questo unguento influenza i Non Morti o gli Immondi 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro DC 18

Corda di Liana di Sangue: 200 mo, 1, 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 Forza con DC 30. Una creatura legata con una corda di liana di sangue può liberarsi superando una prova di Criminalità (Artista della Fuga) con DC 35 o una prova di Forza con DC 30. Lavoro 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. Lavoro DC 18

Flagranza Mascherante (Umanoide) 50 mo, -, Lavoro DC 21

Flagranza Mascherante (Bestia Magica) 100 mo, -, Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro DC 18

Olio dei Maestri 50 mo, -, quest'olio dorato profuma di truciolo 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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 Destrezza. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro 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. Lavoro DC 18

Intruglio Fortificante 20 mo, L, questo liquido genera una piacevole sensazione di calore quando ingerito. Per l'ora successiva, si ottiene Bonus +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. Lavoro 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 Tiri Salvezza contro quell'effetto e si tiene il risultato migliore. Una singola dose fornisce questo beneficio per 1 ora. La confezione è per 3 usi. Lavoro 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 (Criminalità)

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, questi 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 Forza 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 ingenuo 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 dare +2 alla prove di magia su incantesimi di Divinazione 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; ha tutti i benefici di un mazzo di qualità, ma concede Bonus +2 alle prove sopra menzionate.

Mazzo da Cartomante di Qualità 25 mo, L

Mazzo da Cartomante Perfetto 50 mo, 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 Forza, 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, anche se sono create per intrappolare grandi animali, queste trappole funzionano bene anche su umanoidi o mostri. Le fauci taglianti 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 Forza con DC 20.

TAGLIOLA grado di Sfida 1

Tipo meccanico; Consapevolezza DC 15; Disattivare Congegni (Criminalità) 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 Forza 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 più, come cammelli o perfino grifoni, in base alla zona in cui si trovano. Queste scelte aggiuntive 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 confezionati 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 bambù, 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.

Nutimento (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

COSTI PER CAVALLI E ANIMALI DA TRASPORTO

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 Forza, 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 in combattimento.

Cavallo leggero Addestrato al Combattimento 110 mo, 5

Cavallo Pesante 200 mo, 6

Cavallo Pesante Addestrato al Combattimento 300 mo, 6

Pony 30 mo, 5

Pony Addestrato al Combattimento 45 mo, 5

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, un'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 penalità

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, 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...

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 a 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.

Difficoltà ×50 mo **Difficoltà** Questo è il costo per avere un incantatore che manipola la magia. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e chiedergli di manipolare una certa magia a proprio piacimento (solitamente gli servono almeno 8 ore per prepararsi). Se si vuole portare da qualche parte l'incantatore per fargli usare la magia è necessario negoziare con lui, e la risposta di base è "no".

Se l'incantesimo a 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 lanciare l'incantesimo richiesta, cosa nient'affatto sicura). Quando si tratta di incantesimi che trasportano il personaggio e l'incantatore lungo una distanza, è necessario pagare l'incantesimo 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 la magia. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore.

In un piccolo paese si potrebbe trovare un incantatore in grado di lanciare incantesimi a Difficoltà 13, in un grande paese quelli a Difficoltà 15, una piccola città per quelli a Difficoltà 20, in una grande città per quelli di Difficoltà 23-25, in una metropoli per quelli di Difficoltà 28. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare un incantatore capaci di lanciare magie con Difficoltà 30 o più.

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 imbarcare 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 proprietà 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.

L'acciaio forgiato per il fuoco ha gli stessi Punti Ferita e la stessa Durezza dell'acciaio.

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

Funziona in modo simile all'acciaio forgiato per il fuoco, tranne che i suoi effetti si applicano ai danni da freddo invece che ai danni da fuoco. E' richiesta una fucina con una fonte di freddo magica estremamente potente.

L'acciaio forgiato a freddo ha gli stessi Punti Ferita e la stessa Durezza dell'acciaio.

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

Alcuni alberi succhiano potenti minerali attraverso le loro radici nello stesso modo in cui altri attingono acqua dal terreno. Anche se questi alberi smussano le seghe e le asce usate per abbatterli e ignorano il fuoco, alla fine soccombono al tempo o agli elementi.

Se correttamente raccolti, questi alberi caduti producono pepite di un metallo chiamato acciaio vivente. Questo metallo verde lucido lentamente si ripara. Un oggetto fatto di acciaio vivente ripara i suoi danni a un ritmo di 2 Punti Ferita al giorno o 1 punto ferita al giorno se ha la condizione Rotto.

Gli oggetti che hanno soltanto una parte in metallo non sono influenzati dall'essere parzialmente in acciaio vivente.

Le armature e gli scudi di acciaio vivente possono danneggiare le armi di metallo che li colpiscono. Ogni volta che chi impugna un'arma di metallo ottiene un 3 naturale a un tiro per colpire contro una creatura che indossa un'armatura di acciaio vivente o brandisce uno scudo di questo metallo, l'oggetto deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con CD 20 o ottiene la condizione Rotto. L'acciaio vivente non può danneggiare in questo modo le armi di Adamantio. L'acciaio vivente ha 35 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

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.

Quindi le armi e le munizioni in adamantio hanno Bonus di +1 ai Tiri per Colpire, e la penalità date dall'armatura (Destrezza 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.

Armi e armature fatte normalmente d'acciaio e costruite con l'adamantio hanno un terzo dei Punti Ferita in più del normale. L'adamantio ha 40 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 20.

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 ad esempio l'adamantio, il ferro freddo e il mithral.

Un complesso processo che coinvolge la metallurgia e l'alchimia può legare l'argento a un'arma fatta d'acciaio in modo che oltrepassi la Riduzione del Danno di creature come i Llicantropi.

L'argento alchemico ha 10 Punti Ferita per ogni 2,5 cm di spessore e Durezza 8.

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%.

Il ferro freddo ha 30 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10.

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 un incantesimo per armature e scudi in mithral diminuiscono di 5 punti e la penalità ad Destrezza diminuiscono di 3 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Il mithral ha 30 Punti Ferita per ogni 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

PELLE DI DRAGO

I fabbricanti di armature possono lavorare le pelli dei draghi per produrre armature o scudi. Un drago fornisce pelle sufficiente per una singola armatura di pelle 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 per una creatura di due taglie più piccola, una mezza armatura per una creatura tre taglie più piccola e una corazza di piastre 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 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 di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite (si raddoppino tutti i risultati di Artigianato).

La pelle di drago ha 10 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10. Solitamente la pelle di drago è spessa da 1,25 a 2,5 cm.

SFONDARE ED ENTRARE

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'oggetto (arma?) o romperlo con la forza bruta.

A seconda delle dimensioni dell'oggetto questo può essere più o meno facile da colpire.

Tabella: Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto

Taglia e Difesa degli Oggetti	Modificatore Difesa	Dimensioni
Colossale	-8	18m+
Mastodontica	-6	9-18m
Enorme	-4	4-9m
Grande	-2	2.4-4m
Media	+0	1.2-2.4m
Piccola	+2	60-120cm
Minuscola	+4	30-60cm
Minuta	+6	15-30cm
Piccolissima	+8	5-20cm

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 Destrezza (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

Tabella: Durezza e PF oggetti

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

DANNEGGIARE GLI OGGETTI

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.

Immunità: 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.

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 alcuni Incantesimi (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 all'incantesimo 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 Saggezza 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.

Tabella: Durezza, Punti Ferita e DC per Rompere Oggetti

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	15
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta di legno robusta	5	20	18
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 forza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Forza per capire 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 Forza per sfondare una porta:

Tabella: Modificatori prova di Forza per Sfondare porta in base alla propria taglia

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 FORZA

Cosa abbatti	DC
Abbatere una porta semplice	13
Abbatere una porta buona	15
Abbatere una porta robusta	18
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbatere una porta robusta	25
Forzare catene legate	26
Abbatere 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)

L'antidoto principale contro un cattivo ambiente consiste, naturalmente, nel sostituirlo con uno buono. (Robert Baden-Powell)

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 gradazioni di luce possono essere:

- **Oscurità**: buio pesto, può essere naturale o magico
- **Penombra**: poca illuminazione permette di riconoscere le sagome
- **Luce**: una luce brillante, coprente, assoluta.

Tabella: 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

La **Luce Normale** è la luce all'aperto sotto il sole, ma anche se si tiene una torcia in mano o in un corridoio illuminato da lanterne. Nel suo piccolo anche una candela fornisce luce normale, ma solo quanto basta ad avvolgere noi stessi e basta.

La **Luce estesa o Penombra** è la luce oltre una fonte di luce. È il passare in un corridoio di 3 metri se è illuminato solo da fioche candele. È una notte di luna piena. 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 piena è essere in penombra (+2 Difesa)

Oscurità: 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** o che combatte nell'oscurità 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. Se tutti i contendenti (personaggi e menici) condividono questa penalità potete semplicemente ignorarla per tutti.

Luce

Per una creatura con visione normale è come essere al centro del raggio di illuminazione, oppure sotto il sole.

- Una creatura con **Visione Normale** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce Normale. Oltre e' Penombra e oltre ancora Oscurita'.
- 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.
- Una creatura con **Scurovisione** vede fino alla distanza indicata dalla sua capacità di Scurovisione, indipendentemente che ci sia luce o meno, oltre non può vedere. La Scurovisione e' una visione in bianco e nero.

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 cio' che la circonda.

ACCECATO

Le creature Accecate perdono la loro Abilità di infliggere danni extra causati ad esempio dall'Abilità di pugnalarle 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 3 metri dal personaggio.

Se la prova riesce è possibile tentare l'attacco a -1d6 nel Tiro per colpire, la creatura gode solo di un +4 alla Difesa, tranne se l'attacco avviene con incantesimi ad area.

Una creatura Accecata subisce penalità -4 alle prove di Consapevolezza e alla maggior parte delle prove basate su Forza e Destrezza e fallisce automaticamente qualsiasi prova di Competenze dipendenti dalla vista.

Inoltre, una creatura accecata dal buio non può usare incantesimi che prevedano l'uso dello sguardo ed è immune agli incantesimi 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 chilometri 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 incantesimi cade, a meno che la caduta non sia superiore a 150 metri o l'incantesimo sia da 1 Azione. Utilizzare un'incantesimo mentre si cade aumenta la Difficoltà di lancio di 10.

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 Costituzione 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 leggera (+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 metà'). 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 fatto di 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 Destrezza). 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 Forza 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 Costituzione, con un minimo di 10 round. Per ogni azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un TS su Tempra con DC 10 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Se il TS fallisce il personaggio va immediatamente a 0 punti ferita e sviene. Dal round successivo incomincia a perdere 1 punto ferita a round fino alla morte (o alla rianimazione!)

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 somma il suo valore di competenza di Sopravvivenza e può dare un bonus ai compagni pari alla metà del valore per lo stesso tiro salvezza. I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all'ora).

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 (con i modificatori di cui sopra) 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 Tiri 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. Gli incantesimi specificano se sono in grado di appiccare il fuoco.

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 (cioè, 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

personaggi 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 3d6 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 tempeste sono accompagnate da pesanti nevicate (1d3 × 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni. Le bufere durano 1d6 ore, le tempeste 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 (grado di Sfida 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 x 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 x

il suo punteggio di Costituzione). 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 x 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 bufore possono provocare danni ingenti a causa della forza del vento.

Tormenta: La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 x 30 cm) e freddo intenso rende le tormentate 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 Forza del Vento

Forza 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.

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 (grado di Sfida 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. incantesimi di Trasformazione o Abiurazione sono di ovvia utilità. Il danno da pressione può essere totalmente evitato tramite incantesimi che offrano una resistenza.

COMBATTIMENTO SOTT'ACQUA

Le creature che vivono sulla terra hanno considerevoli difficoltà a combattere sott'acqua. L'acqua influenza la Difesa di una creatura, i suoi tiri per colpire, i danni e il movimento.

- Una creatura sott'acqua perde il bonus di Destrezza alla Difesa.
- Una creatura che non sia sotto l'incantesimo *Libertà di movimento* o una velocità di Nuotare effettua i Tiri per Colpire con un -1d6 e l'avversario si considera che abbia Resistenza al danno da Taglio e da Botta.
Armi come Tridente, Lancia corta, Spada Corta, Giavellotto non hanno penalità al colpire.
- Se non si ha una movimento di tipo Nuotare ci si può muovere a metà del movimento per Azione di Movimento (terreno difficile)

ATTACCHI A DISTANZA SOTT'ACQUA

Le armi da lancio sono inefficaci sott'acqua, anche quando vengono lanciate da terra. Gli attacchi con le armi a distanza subiscono penalità -2 ai tiri per colpire per ogni 1,5 metri d'acqua che attraversano e -1 al danno.

ATTACCHI DALLA TERRAFERMA

Quei personaggi che nuotano, galleggiano o attraversano l'acqua in superficie, o guadagnano un tratto in cui l'acqua è alta almeno fino al petto, godono di copertura media.

Una creatura completamente sommersa dispone di copertura totale contro gli avversari sulla terraferma.

EFFETTI MAGICI IN ACQUA

Gli effetti magici non sono influenzati, tranne quelli che richiedono un tiro per colpire (che vengono trattati come tutti gli altri effetti) e gli effetti di fuoco.

Fuoco: Il fuoco non magico (incluso il fuoco dell'alchimista) non brucia sott'acqua. Gli incantesimi o gli effetti magici di fuoco sono inefficaci sott'acqua. Una creatura parzialmente sommerso ha resistenza al fuoco.

Lanciare incantesimi sott'acqua

Lanciare incantesimi mentre ci si trova sott'acqua può essere difficile per chi non ha la capacità di respirare sott'acqua.

Una creatura che non è in grado di respirare sott'acqua consuma tre round di trattenere il fiato per lanciare un incantesimo sott'acqua.

Alcuni incantesimi potrebbero funzionare diversamente sott'acqua, a discrezione del Narratore

Ricordo che un personaggio può trattenere il fiato per COS*8, minimo 10 round, round prima di incominciare ad affogare ed ogni Azione consuma un round aggiuntivo.

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. Raffigurare ogni nave piazzando dei segnalini che occupino l'appropriato numero di quadretti (le navi giocattolo sono ottimi segnalini e potete reperirle nei negozi di modellismo).

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

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

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

Una nave può anche tentare di speronare un bersaglio se ospita l'equipaggio minimo. Per speronare un bersaglio, la nave deve muoversi di almeno 9 metri e finire con la prua in un quadretto adiacente ad

esso. Quindi, il capitano della nave effettua una prova di Professione (marinaio): se il risultato è pari o superiore alla Difesa del bersaglio, la nave colpisce il suo obiettivo, infliggendogli danni come indicato nella Tabella: Statistiche delle Navi e allo stesso tempo subendo il danno minimo. Una nave equipaggiata con uno sperone infligge al bersaglio 3d6 danni addizionali (l'imbarcazione attaccante non subisce danno addizionale).

Affondamento

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

Statistiche di una Nave

Nel mondo reale esiste una grande varietà di barche e navi, dalle piccole zattere agli imponenti galeoni. A rappresentanza di ciò, la Tabella: Statistiche delle Navi classifica sette dimensioni standard di nave e le rispettive statistiche. Così come le culture del mondo reale hanno creato ed adattato differenti tipi di imbarcazioni, così le razze di mondi fantasy potrebbero creare le proprie bizzarre navi. I Narratori 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 Saggezza) hanno lo stesso valore. Per determinare gli effettivi modificatori del 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	Quadretti	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 è, quasi per definizione, un luogo senza regole dove la sola legge è quella della giungla: uccidere o essere uccisi.

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

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

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

Limitazioni alle Armi e agli Incantesimi

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

Le leggi cittadine potrebbero non influenzare tutti i personaggi in egual modo. Un uomo di fede che si muove con un'arma al seguito non viene ostacolato in alcun modo dalla legge che impone di legare con un laccio le armi, ma un incantatore subisce una riduzione considerevole del suo potere se il suo Scigno 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 collega l'interno della torre al tetto. Nelle torri più grandi si trovano vere e proprie scale.

L'accesso alla torre è protetto da pesanti porte in legno, con rinforzi in ferro e serrature buone (Disattivare Congegni (Criminalità) 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 di servizio da otto ore ciascuno, col 30% delle sue forze in servizio di giorno (dalle 8 alle 16), il 35% in servizio di sera (dalla 16 alle 24) e il 35% di servizio nel turno di notte (dalle 24 alle 8). In qualsiasi momento, l'80% delle guardie in servizio è di pattuglia per le strade, mentre il 20% rimanente è assegnato a varie postazioni per la città, pronti a reagire ad eventuali allarmi. Una postazione di guardia simile è presente almeno in ogni vicinato cittadino (un vicinato è composto da vari quartieri).

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

Macchine d'Assedio

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

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

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

Se il macigno di una catapulta manca il bersaglio, 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 Forza con DC 15 per abbassare il braccio della catapulta; la maggior parte delle catapulte hanno ruote che permettono fino a due operatori di usare l'azione di Aiutare un Altro per assistere l'operatore principale della carrucola.

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

Una catapulta pesante occupa uno spazio di 4,5 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 Forza con DC 10 per agganciare il braccio al suo posto, e soltanto 2 round per ridirezionare la catapulta.

Una catapulta leggera occupa uno spazio di 3 metri.

Balista: Una balista è in pratica una balestra pesante enorme fissa. La sua taglia rende difficile il suo utilizzo per la maggior parte delle creature. Quindi, una creatura media subisce penalità -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 forza sempre crescente contro un bersaglio. Come unica azione del round, il personaggio più vicino alla punta dell'ariete effettua un TC 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 Forza al danno dell'ariete, se riservano un'azione di attacco per farlo. È necessaria almeno una creatura Enorme o di taglia superiore, 2 creature Grandi, 4 creature Medie oppure 8 creature Piccole per manovrare un ariete (le creature Minuscole o di taglia inferiore non possono usare un ariete).

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

Torre da Assedio: Questo macchinario è un'enorme torre di legno montata su ruote o cilindri che può essere spinta contro un muro per consentire agli assediati 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 piano 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 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 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 rovinare 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.

E' sufficiente invece indicare quali zone sulla mappa sono occupati dalla folla. Se la folla vede qualcosa di pericoloso, si allontanerà alla velocità di 9 metri per round a conteggio di Iniziativa 0. Per entrare in contatto con la folla bisogna avere una distanza di mischia. La folla fornisce Copertura a chiunque riesca a entrarvi, consentendo una prova 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 a spostarsi in una certa direzione, e la folla deve essere in grado di sentire o vedere il personaggio che effettua il tentativo. E' necessaria tutto un round per effettuare la prova di Diplomazia, mentre serve solo un'Azione per effettuare la prova di Intimidire. Se due o più personaggi tentano di spingere la folla in due direzioni diverse, effettuano prove di Diplomazia (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 genere sono grossi edifici indipendenti alti fino a cinque piani.

Infine, le abitazioni, i negozi, i magazzini e i depositi più piccoli sono dei semplici edifici di legno a un piano, specialmente nei quartieri più poveri.

Illuminazione Cittadina

Se una città possiede grandi viali d'accesso, questi saranno illuminati da lanterne appese a un'altezza di circa 2 metri sui lati degli edifici. Queste lanterne sono poste a una distanza di 9 metri l'una dall'altra, quindi l'illuminazione in queste strade è praticamente continua. Le strade secondarie e i vicoli non sono illuminati; è consuetudine per i cittadini pagare un lanternaio che li accompagni, se devono uscire di notte.

I vicoli possono essere luoghi bui anche di giorno, grazie alle ombre degli edifici più alti circostanti. Un vicolo buio di giorno non è buio a sufficienza da poter conferire copertura completa ma leggera.

AVVENTURE E DISASTRI

Per prima cosa, nessuno rimane indietro. (anonimo)

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

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

Vulcani

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

Lava

I flussi lavici generalmente sono associati alle eruzioni non esplosive e possono essere un elemento permanente dei vulcani attivi. Le colate laviche sono per lo più lente e si muovono a 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 grado di Sfida 6). Le creature raggiunte da una colata lavica devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20 o sono sommerse dalla lava. Il successo indica che sono a contatto con la Lava ma non Immerse.

Bombe Laviche (grado di Sfida 2 o 8)

Agglomerati di pietra fusa possono essere scagliati a molti chilometri da un vulcano che erutta, raffreddandosi in solida pietra prima di raggiungere il terreno. Una tipica bomba lavica colpisce un punto designato dal Narratore ed esplode in un raggio 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 uno scudo) ottengono bonus +2 a questo tiro. A volte si formano bombe laviche molto grandi che infliggono 12d6 danni. Le bombe laviche normali hanno grado di Sfida 2, quelle grandi grado di Sfida 5.

Gas Venefici (grado di Sfida 5)

Una delle minacce più insidiose di un vulcano è il gas tossico, spesso non notato tra il fuoco e la distruzione. Diversi tipi di vapori venefici scaturiscono da un'eruzione vulcanica, alcuni visibili, altri no. I gas venefici infliggono 1d3 danni alla Costituzione per round se inalati (Tempra DC 15 nega, la DC aumenta di 1 per ogni 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 (grado di Sfida 10)

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

Tsunami

Gli tsunami, talvolta attribuiti ad onde di marea, sono tremende ondate d'acqua causate da terremoti sottomarini, esplosioni vulcaniche, smottamenti o impatti di asteroidi. Gli tsunami non si possono individuare finché non raggiungono l'acqua poco profonda, quando la massa d'acqua forma una grande onda. A seconda delle 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 Intelligenza, ma il potere magico dietro all'incursione dona loro l'efficienza e l'acume tattico di un esercito di viventi. Gli Scheletri scovano armi e corazze con cui equipaggiarsi per la battaglia. L'élite degli Scheletri campioni guida le truppe, utilizzando Oggetti Magici trafugati da tombe abbandonate. Infine, anche Ghoul e Wight vagano in cerca di preda per le strade durante il buio, insieme ad altri Non Morti minori dotati di libero arbitrio.

Anime Perse

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

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

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

Necropoli

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

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 e tesori 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 sotterranee ed abbandonate 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 probabilmente dispone 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, però, 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 incantesimi di Luce Diurna 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 Forza 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 Incantesimi 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 ricoperta di pietrisco denso costa 2 azioni di movimento. Un pavimento cosperso 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 di Acrobatica 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 Forza 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 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 incantesimi 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 forza 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 forza 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 (Criminalità) 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 Forza 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: Incantesimi messi 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 un incantesimo che scassina o Distruggi magie oppure una prova riuscita di Forza 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 facilità).

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 (Criminalità) (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. 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 Forza 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 Divinazioni. 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 (grado di Sfida 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 forza. 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 Costituzione 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 Forza con DC 25.

Fanghiglie, Muffe e Funghi

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano, temete le colonne di muffa! Per quanto riguarda gli incantesimi ed 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 grado di Sfida, 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 (grado di Sfida 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 1 danno alla Costituzione 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 (infriggendo danni anche alla sua vittima) per essere rimossa. Tutto ciò che infligge danni da fuoco o da freddo, la luce solare o un incantesimo di 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 (grado di Sfida 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 Costituzione. 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 Costituzione. Un Tiro Salvezza riuscito blocca questo effetto. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte.

Muffa Marrone (grado di Sfida 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 di 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 sotterranee o antichi incantesimi falliti.

Antidweomer (grado di Sfida 6)

Zona di entropia magica che distruggono le magie, 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 incantesimo lanciato al suo interno è soggetta ad un contro incantesimo immediato (l'incantatore deve fare un Tiro Salvezza su Volontà a difficoltà 20). Il conseguente rilascio di energia magica infligge 1d6 danni 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 grado di Sfida aumenta il LI delle prove di dissoluzione di 2 e la DC del Tiro Salvezza per i danni dell'esplosione di 1.

Aria Viziata (grado di Sfida 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 grado di Sfida 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 (grado di Sfida 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 un Rimuovi Malattia (o un effetto simile) blocca immediatamente una parassitosi, l'immunità alle Malattie non offre protezione, dato che è causata da parassiti.

Cercaorecchie (grado di Sfida 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 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 Costituzione

Cristalli Mnemonici (grado di Sfida 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 Saggezza 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 (grado di Sfida 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 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 Costituzione per larva

Minerale Magnetizzato (grado di Sfida 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 Forza DC 20-25

Polla Maledetta (grado di Sfida 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 Saggezza 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 polla deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza 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 la Difficoltà degli incantesimi aumenta di 5.

Una polla maledetta irradia una forte magia, e può essere distrutta da Distruzione Magie o da Rimuovi Maledizione.

Quercia Velenosa (grado di Sfida 1 o 3)

Il contatto con una quercia velenosa (grado di Sfida 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 (grado di Sfida 3).

Una prova di Cultura (natura) con DC 15 rivela i pericoli insiti nella pianta all'apparenza innocua.

Questo pericolo può essere usato 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 Destrezza, la creatura è Inferma finché i danni non guariscono

Cura: 1 TS

AVVENTURE E TRAPPOLE

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 peculiarità': grado di Sfida, 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 molti incantesimi che possono essere utilizzate per realizzare trappole pericolose. A meno che la descrizione dell'incantesimo 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 possono essere disarmate da un personaggio che abbia almeno CM pari a 3 e riesca in una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) DC 28.

Le trappole magiche sono a loro volta suddivise in trappole ad incantesimo 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 ad incantesimo non sono altro che incantesimi utilizzati come trappole. Per creare una trappola a incantesimo sono necessari i servigi di un personaggio che sia in grado di lanciare l'incantesimo richiesto, solitamente il personaggio stesso che crea la trappola, oppure un PNG incantatore assunto a tale scopo.

DC DI CONSAPEVOLEZZA E DISATTIVARE CONGEGNI (CRIMINALITÀ)

Il costruttore stabilisce le DC delle prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalità) 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 (Criminalità) hanno una DC base di 20. Aumentare o diminuire una o entrambe le DC modifica il grado di Sfida della trappola (Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche).

Trappola Magica: Tutte le prove di Consapevolezza e di Disattivare Congegni (Criminalità) hanno una DC base di 28. Soltanto i personaggi addestrati su Senso Trappola possono effettuare una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) su una trappola magica.

Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche

Elemento	Modifica al grado di Sfida
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 Prossimità	+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.

Prossimità: 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'Allarme.

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 incantesimo di Illusione per ricreare una sorta di silenzio magico o altri effetti che bloccano l'udito. Una trappola con attivatore sonoro richiede l'uso della Divinazione.

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'incantesimo 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 incantesimo sono dotate di questo tipo di attivatore. La descrizione dell'incantesimo spiegano le modalità di attivazione delle trappole ad attivazione di incantesimi.

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 trappola occorre 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 incantesimo 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 dei materiali 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 incantesimo, invece, consentono di specificare delle condizioni intrinseche che permettono all'incantatore di aggirarle.

Serratura: Una serratura di aggiramento può essere aperta con una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) 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 di Consapevolezza con DC 25 e aperta con una prova di Disattivare Congegni (Criminalità) 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 un incantesimo, 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).

TIPOLOGIA DI TRAPPOLE

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 senza guardare, 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 a chiave una volta scattata, lasciando il personaggio intrappolato incolume, ma prigioniero 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 Forza 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 Forza; che fornisce alla trappola un bonus ai danni pari al suo punteggio di Forza. Queste trappole infliggono il danno a seconda del tipo di munizione impiegata. Se una trappola è costruita con un alto punteggio di forza, 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 per rimettere 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 forza.

Trappole ad incantesimo: Le trappole ad incantesimo producono gli effetti dell'incantesimo caricata. Come tutti gli incantesimi, per ogni trappola ad incantesimo che consente un Tiro Salvezza, la DC è pari alla Difficoltà dell'incantesimo stesso.

Trappole a Congegno Magico: Queste trappole producono gli effetti di tutti gli incantesimi che sono stati lanciati su di esse, secondo le rispettive descrizioni. Se l'incantesimo lanciato su un congegno magico consente un Tiro Salvezza, la DC è quella dell'incantesimo più alto.

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 un incantesimo. Se l'oggetto riproduce l'effetto di un incantesimo, il grado di Sfida viene modificato come indicato nella Tabella: Modificatori al grado di Sfida 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 grado di Sfida superiori. Per calcolare il modificatore di grado di Sfida di un Veleno, vedi la Tabella: Modificatori al grado di Sfida 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 grado di Sfida della trappola che tali elementi comportano (vedi Tabella: Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche) per ottenere il grado di Sfida finale di una trappola. Dal grado di Sfida 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 grado di Sfida 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'incantesimo o incantesimi richieste dalla trappola (o, nel caso non sia in grado di farlo, di assoldare un PNG incantatore che lanci l'incantesimo 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 grado di Sfida della trappola, come indicato nella Tabella: Modificatori al grado di Sfida 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 grado di Sfida.

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 grado di Sfida di ogni trappola separatamente.

Trappole Multiple Dipendenti: Se una trappola dipende dal successo di un'altra (cioè un personaggio evita direttamente la seconda trappola se riesce a sfuggire 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 grado di Sfida della trappola. Se la trappola usa incantesimi 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 grado di Sfida 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.

ESEMPI DI TRAPPOLE

Le seguenti trappole sono solo alcuni esempi delle possibilità offerte dalle trappole per sfidare i personaggi.

Dardo Avvelenato

grado di Sfida: 1

Tipo: meccanico

DC Consapevolezza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: contatto

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco a distanza 12 metri +10 (1d3 di danno più Bava fermentata di Lucos)

Freccia

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 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 Falcicante

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 2

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 26

DC Disattivare Congegni: 26

Attivatore: prossimità (Allarme)

Ripristino: nessuno

Effetto: 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

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 3

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 27

DC Disattivare Congegni: 27

Attivatore: prossimità (Allarme)

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco distanza di 16 metri (2d4 danni da acido per 4 round)

Fossa Celata

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 4

Tipo: meccanico

DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: 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
grado di Sfida: 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
grado di Sfida: 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
grado di Sfida: 5
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 28
DC Disattivare Congegni: 28
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 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
grado di Sfida: 6
Tipo: magico
DC Consapevolezza: 30
DC Disattivare Congegni: 30
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 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
grado di Sfida: 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
grado di Sfida: 7
Tipo: meccanico
DC Consapevolezza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Durata: 3 round
Ripristino: nessuno
Effetto: 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
grado di Sfida: 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
grado di Sfida: 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
grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 9

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 26

DC Disattivare Congegni: 26

Attivatore: prossimità (Allarme)

Durata: 1d6 round

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco di contatto in mischia +9, 4d6 danni da Eletticità Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 6x6x3 metri)

Risucchio di Energia

grado di Sfida: 10

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 34

DC Disattivare Congegni: 34

Attivatore: visivo (Visione del Vero)

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco di contatto a distanza 18 metri +10, 2d4 Livelli Negativi Temporanei

TS: Tempra DC 23 nega dopo 24 ore

Stanza di Lame

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 11

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 30

DC Disattivare Congegni: 30

Attivatore: prossimità (Allarme)

Ripristino: nessuno

Effetto: 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

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 13

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 31

DC Disattivare Congegni: 31

Attivatore: prossimità (Allarme)

Ripristino: nessuno

Effetto: 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

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 16

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 33

DC Disattivare Congegni: 33

Attivatore: visivo (Visione del Vero)

Ripristino: nessuno

Effetto: +9 contatto a distanza 18 metri, 30d6 danni, TS: Tempra DC 19 riduce a 5d6 danni

Ferimento

grado di Sfida: 14

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 31

DC Disattivare Congegni: 31

Attivatore: contatto

Ripristino: nessuno

Effetto: Sanguinamento 6, attacco di contatto in mischia +6

TS: Saggezza DC 19 annulla

Galleria di Fulmini

grado di Sfida: 17

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 29

DC Disattivare Congegni: 29

Attivatore: prossimità (Allarme)

Durata: 1d6 round

Ripristino: nessuno

Effetto: 8d6 danni da Eletticità)

TS: Riflessi DC 16 dimezza

Bersaglio: tutti i bersagli in una corridoio di 12x3x3 metri

Fossa Avvelenata

grado di Sfida: 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

grado di Sfida: 19

Tipo: magico

DC Consapevolezza: 34

DC Disattivare Congegni: 34

Attivatore: visivo

Ripristino: nessuno

Effetto: 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

grado di Sfida: 20

Tipo magico

DC Consapevolezza: 34

DC Disattivare Congegni: 34

Attivatore: prossimità (Allarme)

Ripristino: nessuno

Effetto: 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 incantesimi di rimuovi veleno.

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 Costituzione (3d6+Costituzione) 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 viene 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+Intelligenza 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 consuma le dosi 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 già 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.

Tabella: Veleni

Nome Veleno	Uso	TS	Ins.	Effetto (danno)	Costo
Mistura Rossa	F	13	-	-1d6 TC/TS per 10 minuti	10
Nocciolo di Dennar	I	13	1 turno	-1d2 Forza, per 3gg	15
Succo di Ythis	I	14	1 turno	-1d2 Intelligenza, per 1g	20
Sangue di Thrun	C	26	-	-1d3 Costituzione	80
Erba puntuta rosa	I	22	1 turno	-1d6 Destrezza, per 1 ora	60
Dita di Daraka	F	17	-	-1d6 Forza, per 1 ora	35
Polline di Rosa di Omro	I	15	-	-1d3 Costituzione e Destrezza, per 1 ora	25
Fumi di Curna	R	18	-	-1d3 Saggezza	40
Olio di Nabar	R-F	20	-	Confuso per 2d6 round	50
Bacche Azzurre di fosso	I	21	1 turno	-1d3 Intelligenza e Saggezza per 6 ore	55
Pelle di Rospo Azzurro	C	22	1 minuto	Paralizzato per 1d6 turni	60
Cenere di Cortecchia 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 Saggezza e Intelligenza. 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 Forza per 7 giorni	75
Profumo di Ragmor	R	16	-	-1d3 Carisma, per 1 giorno	30
Grasso di Toporagno Viola	C	13	1 round	2d12 PF	15
Veleno di Ottalm	F	20	-	Morte o -1d2 Costituzione permanente	50

Applicazione: **I**(ngestione), **F**(erimento), **C**(ontatto), **R**(espirazione).

Il Tiro Salvezza e' sempre su Tempra.

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 può beneficiare di più di una dose di pozioni naturali (per tipo) al giorno, a differenza di quelle magiche.

Tabella: Elenco Pozioni

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 Intelligenza e Saggezza	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

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Harlindar	I	1 turno	15	Fa abortire	SS7	20
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 naturali	EW9	100
Muschio argentato	I	-	25	Rimuove Malattie magiche	MU8	250
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	+2 Intelligenza, -2 Destrezza per 10 minuti	MC6	20
Estratto di radice Gisenosa	I	3 turni	15	Cura tosse e raffreddore	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 Destrezza, -4 Tiro Salvezza su Volontà, per 10 minuti	MS6	5
Corteccia polverizzata di Dagmather	R	1 round	25	Rimuove condizione esausto e affaticato	SS5	20
Radice secca di Kathaus	R	-	20	+2 Forza e Destrezza per 1 ora	FW6	25

NOTE SULLE PIANTICINE...

Corteccia di Aklent: chiamato anche *Cespuglio Puzzola* per il suo pungente e caratteristico odore.

Estratto di radice Gisenosa: pianta tipo cardo, estremamente spinosa. Tende a crescere circondata dal *Tribulus terrestris* o "baciapiedi".

Muschio Argentato: molto simile, per un non esperto, al Muschio Bianco. Si raccolgono le bacche.

DROGHE

Tabella: Elenco Droghe

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Foglie fermentate di Luside	I	1 turno	17	Allucinazioni sensoriali per 2d4 ore. +2 Carisma ed Intelligenza	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 Difficoltà 20	AH9	80
Cenere di Arpasur	R	1 round	20	Rimuove condizione di affaticato	FT6	10
Carne secca di Ragno Viola	I	1 round	24	+4 Forza -4 Intelligenza per 1 turno	SH7	30
Estratto alcolico di Melzaa	I	-	20	+1d4 Forza, +1d4 Destrezza . -4 Tiro Salvezza su Volontà. Per 3 ore	AF6	25
Essenza profumata di Inut	R	-	15	+2 Intelligenza, per 1d8 ore	HB6	15
Polline di Julnnaus	R	-	20	+3 Costituzione per 2 ore	FO6	25
Miele polverizzato del fiore di Erain	R	-	20	+2 Forza e Intelligenza e Destrezza. +3d6 PF temporanei, per 1 ora	FT7	75

Le droghe danno dipendenza. Terminato l'effetto effettuare un Tiro Salvezza su Volontà 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. Vedi Dipendenza in Svantaggi.

Tabella decodifica codici località

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.

Tabella: della corrispondenza Pozioni - Luoghi

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 pio- vose
X	Sconosciuto	M	Montagna
		N	Oceano, distese salate
		S	Erba bassa
		T	Erba alta
		U	Caverne e underground
		V	Vulcanica
		W	Discariche/Rifiuti
		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.

Tabella: delle pozioni generiche

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)

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 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.

Il personaggio che corre ha un malus di 12d6 nel Tiro per Colpire e di 4 nella Difesa nel round in cui 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 (movimento locale, via terra)

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 il Movimento tattico.

Le distanze vengono misurate in quadretti da un metro, il movimento e' gestito tramite le Azioni di Movimenti.

Un personaggio può usare 1 Azione (di Movimento) per muoversi fino a tutto il proprio movimento. Può effettuare più volte nel round, fino a 3 volte, l'azione Movimento, spostandosi quindi del triplo del suo movimento.

Può anche effettuare una Azione di Scatto ovvero percorrere il doppio del suo movimento in una sola Azione. Incappa così però nelle penalità per chi corre (-1d6 colpire, -4 Difesa).

Un personaggio può effettuare fino a 3 Azioni di Scatto, ovvero corre per tutto il round percorrendo quindi il suo movimento * 6.

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 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 (9/6 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 attraverso un percorso che ostacola il movimento, ovvero terreno difficile. Il giocatore può tentare una prova di Atletica a DC 20 per riuscire a caricare o correre, comunque percorrendo solo la metà della distanza.

MOVIMENTO LOCALE

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.

In queste situazioni non è fondamentale misurare la distanza in maniera precisa ma appena la situazione diventa "problematica" o richiede attenzione la mappa si converte in movimento tattico, quadrettata e misurata.

- Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale per 8 ore al giorno.
- Correre: Un personaggio può Correre per un numero di round pari al triplo del proprio punteggio di Costituzione su scala locale senza bisogno di riposarsi (minimo un round).

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 (movimento*2) 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 Costituzione e Destrezza.

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	x3/4	x1/2
Pianura	x1	x3/4	x1/2
Tundra Ghiacciata	x1	x3/4	x3/4

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 Costituzione 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 che inseguitore ed inseguito effettuino 3 Tiri Salvezza consecutivi su Riflessi contrapposti.

Chi ottiene i risultati migliori riesce a fare perdere le proprie tracce.

Nel caso di un lungo inseguimento dove non c'è possibilità di nascondersi o fare perdere le proprie tracce, un Tiro Salvezza su Tempra contrapposto 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 o arieti da sfondamento rendono difficile il movimento.

Ogni oggetto ha un valore di Ingombro ovvero quanto 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 Forza+2 con un minimo di 0.

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+Forza.

Ricordate che l'armatura e scudo indossati hanno un ingombro dimezzato rispetto a quanto segnato.

Tabella valori e penalità di Ingombro

Ingombro	Penalità Movimento	Penalità Prova Destrezza
Entro Forza +2	Movimento pieno	Nessuna penalità
Entro Forza +5	velocità Movimento dimezzato	-3
Entro Forza +7	1 metro a Azione di Movimento	-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.

Un corpo di una creatura media ha ingombro di 1 ogni 20 kg di peso, se trascinato la metà.

INGOMBRO DELLE MONETE

E' un ingombro piacevole quando si tratta di monete di Platino o Oro, 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 Forza +2 il personaggio avrà movimento pieno.
- Se è pari a Forza ma non superiore a Forza +5 il movimento è dimezzato.
- Se è superiore a Forza +5 ed inferiore a Forza +7, può spostarlo di 1 metro a round.
- Se è superiore a Forza +7 non puoi spostare o spingere.

In caso piu' creature spingano "l'ingombro" considerate la Forza piena della creatura piu' forte piu' meta' della Forza 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 = Forza /16
- Minuta: Ingombro = Forza /8
- Minuscola: Ingombro = Forza /4
- Piccola: Ingombro = Forza /2 +3
- Grandi: Ingombro = Forza x2 +5
- Enormi: Ingombro = Forza x4 +5
- Mastodontica: Ingombro = Forza x8 +5
- Colossale: Ingombro = Forza x16 +5

LE CREATURE QUADRUPEDI POSSONO TRASPORTARE PESI SUPERIORI

- Piccolissima: Ingombro = Forza $\times 1/4$
- Minuta: Ingombro = Forza $\times 1/2$
- Minuscola: Ingombro = Forza $\times 3/4$
- Piccola: Ingombro = Forza 1
- **media**: Ingombro = Forza $\times 1.5 + 5$
- Grandi: Ingombro = Forza $\times 3 + 5$
- Enormi: Ingombro = Forza $\times 6 + 5$
- Mastodontica: Ingombro = Forza $\times 12 + 5$
- Colossale: Ingombro = Forza $\times 24 + 5$

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 Sopravvivenza. Si guadagna un bonus di +8 su qualsiasi prova di Sopravvivenza 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.

Se non si ha il tipo di movimento Nuotare si considera come "terreno" difficile, e quindi ci si muove a metà della velocità indicata da movimento.

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 Destrezza alla Difesa (se presente) durante la salita, e gli avversari non ottengono bonus speciale per i loro attacchi contro di esso. Non può, tuttavia, utilizzare l'azione correre mentre si arrampica.

Se non si il tipo di movimento Scalare si considera come "terreno" difficile, e quindi ci si muove a metà della velocità indicata da movimento.

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.

CAMMINARE - VELOCITÀ SU TERRENO

La Velocità sul 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.

Volò e Manovrabilità'

Una creatura con una velocità di volare naturale riceve bonus (o penalità) alle prove di Volare in base alla propria manovrabilità'.

Tabella: Manovrabilità' Volo

Manovrabilità	Malus Manovrabilità'	Manovrabilità	Bonus Manovrabilità'
Maldestra	-8	Perfetta	+8
Scarsa	-4	Buona	+4
Media	+0		

Le creature che non hanno una specifica manovrabilità (es. un umano con l'incantesimo di volo attivo), si presume abbiano manovrabilità scarsa.

Volò 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:

Tabella: Modificatori Volo dati dalla Taglia

Taglia	Bonus Manovrabilità'	Taglia	Malus Manovrabilità'
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.

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 delinea la struttura e saranno poi i giocatori ad aggiungere dettagli e situazioni.

Il tuo "lavoro" è fondamentale ed importantissimo, la bontà della sessione di gioco dipende da te. Il tuo scopo è fare divertire, coinvolgere ma anche terrorizzare e fare discutere.

Non sei tu il protagonista nell'avventura, ma i giocatori, i tuoi amici, non rubare la scena ma come un gran ballo sii il direttore d'orchestra dove gli strumenti sono le situazioni che hai previsto (l'avventura) e i ballerini i giocatori.

PUNTI ESPERIENZA

In DBS 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 po' 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 - 16	40 xp per livello
17 in poi	45 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 sedicesimo livello servono 40 punti esperienza ad ogni livello, mentre da 17esimo in poi ne servono 45.

- 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 1-4 punti almeno. Costruite la sessione perché tutti i giocatori possano essere partecipanti e nessuno si senta escluso.

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 valutarne 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 grado di Sfida: Il Grado di Sfida (o grado di Sfida) 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 grado di Sfida 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

Difficoltà	Grado di Sfida (grado di Sfida)
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 arriviate a vostro APL programmato.

Parti calcolando le sfide con grado di Sfida più alto dell'incontro, completando il resto con sfide minori. Per esempio, volete che il vostro gruppo di sei personaggi di 7° livello affronti alcuni Gargoyle (grado di Sfida 2 ciascuno), degli Xorn (grado di Sfida 5) e il loro capo, un Gigante delle Pietre (grado di Sfida 7). I personaggi hanno APL 8 e la Tabella: Determinare gli Incontri stabilisce che una sfida Alta per un APL 8 è un incontro di grado di Sfida 9.

Partendo da un grado di Sfida stabilito (10) seguite questa tabella per stabilire quanti "mostri inserire nello scontro".

Tabella: Peso grado di Sfida per calcolo APL

Sfida obiettivo grado di Sfida	Sfida creatura rispetto ad obiettivo APL	"Peso" per singola creatura
	-7	5
	-6	10
	-5	15
	-4	20
	-3	30
	-2	50
	-1	75
	0	90
	+1	100

Per raggiungere l'obiettivo dobbiamo sommare "i pesi" fino a raggiungere 100, ovvero il 100% della sfida.

Nel nostro esempio un Gigante delle Pietre ha grado di Sfida 7, ovvero un grado di Sfida -2 rispetto al nostro obiettivo di difficoltà grado di Sfida 9, lo Xorn ha grado di Sfida 5 ovvero -4 rispetto al grado di Sfida 9, i Gargoyle hanno grado di Sfida 2 ovvero -7 rispetto al grado di Sfida 9.

Un nemico con grado di Sfida -2 ha peso 50, un grado di Sfida -4 ha peso 20, un grado di Sfida -7 ha un peso di 5.

Per raggiungere l'obiettivo di un grado di Sfida 9 metterò 1 grado di Sfida -2 (ovvero 1 gigante delle pietre), 2 grado Sfida -4 (ovvero due Xorn) e 2 grado di Sfida -7 (ovvero 2 gargoyle). Il Totale sarà 50 (Gigante) +2*20 (due Xorn)+2 + 2*5 (gargoyle) = 50+40+10 = 100. Obiettivo raggiunto!

Avversari con grado di Sfida 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 grado di Sfida

Mentre potete modificare il grado di Sfida 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) dà ai personaggi un vantaggio. Sviluppate l'incontro normalmente considerate l'incontro come se avesse un grado di Sfida più basso del suo grado di Sfida 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 grado di Sfida 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 grado di Sfida 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 grado di Sfida 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 grado di Sfida superiore di 1 al suo grado di Sfida 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 DBS 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 grado di Sfida degli incontri che affrontano: più è alto il grado di Sfida 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.

Le avventure 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	Ricchezza	Livello Personaggio	Ricchezza
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 molto 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 Qualità' (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; zirconio.

Pietre Preziose di Media Qualità' (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 Qualità' (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 più): 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 di Ferro Freddo impreziosita da gemme del valore di 40.000 mo funziona come una normale scimitarra di Ferro Freddo 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 fatti ottimamente (100-300 mo): Questa categoria include attrezzi d'Abilità: 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 dovrete 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.

Vedi capitolo sugli oggetti magici per le tabelle di creazione del tesoro magico.

RECITARE

Un gioco di ruolo non è un semplice tirare dadi, è un incontro di pensieri, opinioni, sfide, lotte. E' un gioco catartico, liberatorio, evolutivo.

E' 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, vantaggi, poteri e 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.

CREARE OGGETTI MAGICI

Per Creare Oggetti Magici è necessario avere le Abilità Creazione oggetti magici.

I costi qui elencati sono quelli di produzione, il ricavo si può attestare almeno attorno al 20% del prezzo di produzione.

In caso di fallimento nella prova di magia per creare un oggetto magico si sprecano componenti pari a metà del costo di produzione, oltre a tutto il tempo impiegato.

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.

Il costo dell'anello è pari a $\text{Difficoltà} \times \text{Difficoltà} \times 50$.

Quindi un Anello con Invisibilità costa $15 \times 15 \times 50 = 11250$ mo

La Difficoltà della prova di magia per creare l'oggetto è pari al doppio della Difficoltà dell'incantesimo da applicare all'anello.

Un anello permette di fissare un incantesimo in un anello per rendere l'effetto sempre attivo. L'anello deve avere un valore intrinseco pari almeno a $10 \times \text{Difficoltà dell'incantesimo}$ che deve ospitare.

Un anello può ospitare un incantesimo di Difficoltà 30 o se più incantesimi la massima Difficoltà è 25.

È anche possibile inserire un incantesimo ad attivazione, in questo caso consultare i costi delle Verghe.

Forgiare un anello richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici Superiori

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 di qualità.

Se i prerequisiti per la creazione dell'armatura comprendono degli incantesimi, l'incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Un armatura magica +1 costa 2250 mo, +2 9000 mo, +3 15000 mo, +4 30000 mo, +5 60000 mo più il prezzo dell'armatura stessa.

Per riuscire a creare l'armatura è necessaria una prova di magia a difficoltà rispettivamente 15, 22, 27, 35, 42.

Infondere un incantesimo in una armatura ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell'incantesimo.

Creare armature magiche richiede un giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

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 di qualità può essere incantata per diventare un'arma magica, 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 +1 per avere una qualsiasi capacità speciale o incantesimo.

Se i prerequisiti per la creazione dell'arma comprendono degli incantesimi, l'incantatore deve conoscere detti incantesimi.

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.

Un Arma +1 costa 1500 mo, +2 5000 mo, +3 15000 mo, +4 35000 mo, +5 60000 mo più il prezzo dell'arma (influenza solo se è di un qualche materiale raro o prezioso).

Una Freccia +1 costa 25 mo, +2 100 mo, +3 400 mo.

Per riuscire a creare un arma magica, o un set (12) di proiettili, è necessaria una prova di magia a difficoltà rispettivamente 15, 22, 27, 35, 42.

Infondere un incantesimo in un arma ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell'incantesimo.

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

CREARE BACCHETTE

Costi Base delle Bacchette

Il costo dell'anello è pari a $\text{Difficoltà} \times \text{Difficoltà} \times 10$.

Quindi una Bacchetta con Invisibilità costa $15 \times 15 \times 10 = 2250$ mo

La Difficoltà della prova di magia è pari 10 + la Difficoltà dell'incantesimo da applicare alla bacchetta.

Una bacchetta è un oggetto magico che conserva in sé un incantesimo caricato in precedenza.

Per ricaricare una bacchetta un incantatore deve infondere lo stesso incantesimo e avere l'Abilità

Creare oggetti magici. La bacchetta recupera una carica ma l'incantatore oltre ad avere usato una magia spende l'equivalente di $10 \times \text{Difficoltà}$ monete d'oro in componenti.

Una Bacchetta può contenere come massima Difficoltà di incantesimo 20.

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 (20 cariche) all'atto della creazione.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella Bacchetta.

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

Il costo del Bastone è pari a $\text{Difficoltà} \times \text{Difficoltà} \times 15$.

Quindi un Bastone con Invisibilità costa $15 \times 15 \times 15 = 3375$ mo

La Difficoltà della prova di magia è pari 15 + la Difficoltà dell'incantesimo da applicare al Bastone.

Un Bastone è un oggetto magico dove si caricano una o più incantesimi.

Quando un bastone viene attivato è possibile usare un incantesimo 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 cariche, all'atto della creazione.

Una Bastone può contenere come massima Difficoltà di incantesimo 25, o in caso di diversi incantesimi la massima Difficoltà contenibile è 23.

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 PERGAMENE

Esistono due tipologie di Pergamene magiche, quelle eseguibili da tutti (dette ISY SCROL, o Facili) e quelle invece che richiedono la capacità magica di lanciare incantesimi.

Le pergamene facili hanno un costo di produzione pari a $\text{Difficoltà} \times \text{Difficoltà} \times 4$.

Le pergamene normali, non facili, hanno un costo di produzione pari a $\text{Difficoltà} \times \text{Difficoltà} \times 2$.

La Difficoltà della prova di magia per creare una pergamena è pari 10 (in caso di ISY SCROL) + la Difficoltà dell'incantesimo da applicare alla Pergamena. In caso di pergamene normali la Difficoltà della prova di magia per creare la pergamena è 5 + Difficoltà dell'incantesimo.

Se una pergamena include più incantesimi il costo è pari alla somma dei vari incantesimi. Su una pergamena ISY SCROL non possono esserci incantesimi da pergamene normali e vice versa.

L'incantatore deve conoscere gli incantesimi che inserisce nella pergamena. Per preparare una pergamena è necessario 10 minuti di lavoro per Difficoltà.

Una pergamena può contenere come massima Difficoltà di incantesimo 30. In caso di più incantesimi la massima difficoltà contenibile è 25.

Per leggere una pergamena è necessario:

in caso di pergamene ISI SCROL:

- per comprendere il contenuto è sufficiente una prova di Arcano a difficoltà DC 10
- per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Intelletto (o Arcana se conosciuta) a Difficoltà 12.

in caso di pergamene normali:

- per comprenderne il contenuto è necessaria una prova di Arcano a Difficoltà 15
- per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di competenza magica a Difficoltà 20.

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 un solo incantesimo, ogni pozione è quindi monouso.

Il costo della Pozione è pari a $\text{Difficoltà} \times \text{Difficoltà}$.

Quindi una Pozione con Invisibilità costa $15 \times 15 = 225$ mo

La Difficoltà della prova di magia è pari 5 + la Difficoltà dell'incantesimo da applicare alla Pozione.

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.

Una Pozione può contenere come massima Difficoltà di incantesimo 15.

Tutti gli ingredienti e i materiali per mescolare una pozione devono essere freschi e mai usati.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo 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.

Il costo della Verga è pari a $\text{Difficoltà} \times \text{Difficoltà} \times 40$.

Quindi una Verga con Invisibilità costa $15 \times 15 \times 50 = 11250$ mo

La Difficoltà della prova di magia è pari al doppio della Difficoltà dell'incantesimo da applicare alla Verga.

Una verga è in grado di lanciare 1 volta al giorno il proprio incantesimo.

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'incantesimo contenuta nella verga, dopo di che la verga si distrugge.

Una Pozione può contenere come massima Difficoltà di incantesimo 18.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo 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 restrizioni sul tipo di poteri aggiuntivi che uno può infondere.

Il costo per aggiungere capacità aggiuntive 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.

REGOLE SU 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 bracciale). L'Armatura e Scudo non si considerano in questo conteggio.
- 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.
- Per riconoscere un oggetto magico e le sue capacità è necessario l'incantesimo Identificare. Una prova di Arcano a Difficoltà 25 può dare indicazioni di massima sui poteri.

TABELLA: GENERAZIONE CASUALE DELLE RARITÀ DEGLI OGGETTI MAGICI

Tira 1d100 e consulta la tabella, il risultato indica l'ammontare di tesoro casuale per rarità che i personaggi trovano.

D100	Comune	Non Comune	Raro	Molto Raro	Leggendario
1-5					Maledetto
6-35	1				
36-40	2				
41-45	3				
46-50	0	1			
51-55	1	1			
56-60	2	1			
61-65	2	2			
66-75	3	2			
76-80	3	3			
81-85	2	1	1		
86-90	3	2	2		
91-92	3	3	2		
93-94	3	3	3		
95-96	3	2	2	1	
97-98	3	3	3	1	
99	3	3	3	2	
100	3	3	3	2	1

TABELLA: GENERAZIONE CASUALE DEGLI OGGETTI MAGICI

Oggetto Comune	Oggetto Non Comune	Oggetto Raro	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 12 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.

Vesti: corazze, armature, tuniche e vesti

Cintura: cinture.

Collo: amuleti, collane, medaglioni, scarabei, spille e talismani.

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, maschere, corone, fasce e filatteri

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 incantesimi o altri effetti magici. Per un Tiro Salvezza contro la magia o un effetto magico generato da un oggetto magico, la DC è sempre la Difficoltà dell'incantesimo generato.

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 Volontà). Il bonus ai Tiri Salvezza di un oggetto magico è pari a $2 + 1/2$ della Difficoltà dell'incantesimo più potente che ospitano. Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i Tiri Salvezza su Volontà basandosi sul loro punteggio di Saggezza.

RIPARARE GLI OGGETTI MAGICI

Per riparare un oggetto magico occorrono materiali e tempo, pari alla metà del tempo e del costo per crearlo.

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 20 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 20, 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'utilità anche se privi di cariche, soltanto parte del valore dell'oggetto sarà basato sul numero di cariche rimaste.

ACQUISIRE OGGETTI MAGICI

Dimensioni Comunità'	Valore Base	Comune	Non Comune	Raro
Insedimento	50mo	1d2 oggetti		
Borgo	200mo	1d4 oggetti		
Villaggio	500mo	1d6 oggetti	1d2 oggetti	
Piccolo paese	1000mo	1d4 oggetti	1d2 oggetti	
Grande paese	2000mo	1d6 oggetti	1d4 oggetti	1d2 oggetti
Piccola città	4000mo	2d4 oggetti	1d6 oggetti	1d4 oggetti
Grande città	8000mo	3d4 oggetti	2d4 oggetti	1d6 oggetti
Metropoli	16000mo	*	3d4 oggetti	2d4 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 degli oggetti 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 in vendita I Narratori che conducono questo tipo di campagne

dovrebbe prevedere delle modifiche alle sfide affrontate 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 possono acquistare 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.

GLI OGGETTI MAGICI

Troverete qui diversi oggetti magici da distribuire con parsimonia ed attenzione ai personaggi, come tesoro per i mostri uccisi o ricompensa per un'eroica missione.

Per molti è segnata la rarità di poterli trovare, usate l'indicazione per avere un'idea su come darli ai giocatori o farli trovare.

NOTE SU ARMATURE, SCUDI, ARMI MAGICHE

Armi: un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1. Le armi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.

Armature: ogni +2 magico si abbassa di 1 la penalità di Prove Destrezza, ed ogni +1 si abbassa di 1 la penalità alle prove di Competenza Magica.

Scudi: ogni +1 magico si abbassa di 1 il malus alla prova di CM.

Armature e scudi: non possono avere bonus alla Difesa superiore a +5.

Attivare capacità magiche: se non indicato diversamente attivare un'abilità magica di un oggetto costa 2 Azioni.

Un oggetto magico che **manifesta incantesimi** non deve fare alcuna prova di magia per riuscirci.

Il costo di Armi e Armature: di dimensioni superiori alle Medie e' almeno il doppio (o quadruplo in base alla taglia). Armature piccole o Armi piccole pur richiedendo meno materiale costano la medesima cifra delle armi e armature medie.

ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico. La descrizione di un oggetto magico fornisce il nome dell'oggetto, la sua categoria, rarità e le sue proprietà magiche.

Benché i costi siano riportati e' sempre bene concedere gli oggetti magici come premi, tesoro, a seguito di missione.

In linea di massima un oggetto Comune, l'unico che potrebbe trovarsi facilmente in una grande città, puoi costare dai 50 ai 100 mo, uno Non Comune tra i 150 ed i 500 mo, uno Raro tra i 500 e i 5000 mo, uno Molto Raro fino a 50000 mo.

Oggetti con un bonus oltre il +3, o Leggendarie, non si comprano mai, deve essere un'epica avventura a farli trovare.

Gli oggetti senza prezzo semplicemente non sono in vendita e quelli con un prezzo indicato con un + ZXY mo significa che sono abilità e capacità da aggiungere al costo di un altro oggetto.

Ali del Volo

Oggetto meraviglioso, raro - 54000 mo

Mentre indossi questa cappa, puoi usare un'azione per pronunciare la sua parola di comando, trasformandola in un paio di ali da pipistrello o da uccello che spuntano dalla tua schiena per 1 ora o finché non ripeti la parola di comando con un'azione. Le ali ti forniscono velocità di volo 18 metri.

Quando scompaiono, non potrai più usarle per 1d12 ore.

Ammazza Draghi

Arma (qualsiasi spada), raro - 8000 mo

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Quando colpisci un drago con quest'arma, il drago subisce 3d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma. Ai fini di quest'arma, "drago" è qualsiasi creatura del tipo drago.

Ammazza Giganti

Arma (qualsiasi ascia o spada), raro - 7000 mo

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Quando colpisci un gigante con quest'arma, il gigante subisce 2d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma e deve superare un

Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o cadere prono. Ai fini di quest'arma, "gigante" qualsiasi creatura del tipo gigante.

Ampolla di Ferro

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa bottiglia di ferro ha un tappo di ottone. Puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando dell'ampolla, prendendo come bersaglio una creatura visibile entro 18 metri da te. Se il bersaglio è nativo di un piano di esistenza diverso da quello in cui ti trovi, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 21 o venir intrappolato nell'ampolla. Se il bersaglio è già stato intrappolato nell'ampolla, riceve +1d6 al Tiro Salvezza. Una volta intrappolata, la creatura rimarrà nell'ampolla finché non sarà liberata. L'ampolla può contenere solo una creatura alla volta. Una creatura intrappolata nell'ampolla non ha bisogno di respirare, mangiare o dormire e non invecchia. Puoi usare un'azione per rimuovere il tappo dell'ampolla e liberare la creatura che contiene.

La creatura sarà amichevole verso di te e i tuoi compagni per 1 ora e obbedirà ai vostri comandi per quella durata. Se non le impartisci comandi o gliene dai uno che provocherebbe la sua morte, si difenderà ma non compirà altre azioni. Al termine della durata, la creatura agirà in base al suo normale comportamento.

L'incantesimo identificare rivela che una creatura si trova all'interno dell'ampolla, ma l'unico modo per determinare che sorta di creatura sia è di aprire l'ampolla. Un'ampolla di ferro appena scoperta potrebbe già contenere una creatura scelta dal Narratore o determinata casualmente.

d100	Contiene
1-50	Vuota
51-66	Demone
67	Angelo Deva
68-69	Diavolo (superiore)
70-73	Diavolo (inferiore)
74-75	Genio Djinni
76-77	Genio Efreeti
78-83	Elementale (qualsiasi)
84-86	Persecutore invisibile
87-90	Megera notturna
91	Angelo Planetar
92-95	Salamandra
96	Angelo Solar
97-99	Succube/Incubo
100	Xorn

Amuleto dei Piani

Oggetto meraviglioso, raro - 160000 mo

Mentre indossi questo amuleto, puoi usare un'azione per nominare un luogo con cui sei familiare e che si trovi su di un altro piano di esistenza. Effettua una prova di Intelligenza con DC 18. Se la prova riesce, lanci l'incantesimo spostamento planare tramite l'amuleto. Se la prova fallisce, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 4,5 metri da te venite trasportati in una destinazione casuale. Tira un 1d8. Da 1 a 4, raggiungi una destinazione casuale sul piano che hai nominato. Da 5 a 8, raggiungi un piano dell'esistenza determinato casualmente.

Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione - 20000 mo

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi questo amuleto sei celato alla magia di divinazione. Non puoi essere preso come bersaglio da queste magie o percepito tramite sensori magici di scrutamento.

Amuleto della Salute

Oggetto meraviglioso, raro - 8000 mo

Mentre indossi questo amuleto hai un +4 ai Tiri Salvezza su Tempra.

Anello Accumula Incantesimi

Anello, raro - 24000 mo

Questo anello immagazzina gli incantesimi lanciati su di esso, conservandoli fino a che chi lo indossa non ne faccia uso. L'anello può accumulare fino a 3 Incantesimi per un totale di Difficoltà massimo di 45, con un massimo di Singola Difficoltà 20.

Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo di Difficoltà da 9 a 20 sull'anello, toccandolo mentre lancia l'incantesimo.

L'incantesimo non ha effetto, oltre quello di essere immagazzinato nell'anello. Se l'anello non può contenere l'incantesimo, l'incantesimo viene speso senza effetti.

Mentre indossi questo anello, puoi lanciare gli incantesimi che contiene. L'incantesimo usa la Difficoltà minima per determinare la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, il bonus per colpire dell'incantesimo e la caratteristica da incantatore dell'incantatore originale, ma per il resto è considerato come se fosse stato lanciato da te.

Un incantesimo lanciato tramite questo anello non è più contenuto al suo interno, e libera spazio per altri incantesimi.

Anello dell'Ariete

Anello, raro - 5000 mo

Mentre indossi questo anello, puoi usare un'azione per spendere da 1 a 3 cariche per attaccare una creatura visibile entro 18 metri da te.

L'anello produce una testa di ariete spettrale ed effettua il suo tiro per colpire con un bonus di +7. Se colpisci, per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 2d10 danni da forza e viene spinto di 1,5 metri lontano da te.

In alternativa, puoi spendere da 1 a 3 cariche dell'anello con un'azione per tentare di rompere un oggetto visibile entro 18 metri da te che non sia indossato o trasportato.

L'anello effettua una prova con Forza +5 ogni carica spesa.

Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Anello di Caduta Morbida

Anello, raro - 2000 mo

Mentre cadi e indossi questo anello, scendi di 18 metri per round e non subisci danni dalla caduta.

Anello di Camminare sull'Acqua

Anello, non comune - 1500 mo

Mentre indossi questo anello, puoi stare in piedi o muoverti su qualsiasi superficie liquida come se fosse terreno solido.

Anello del Calore

Anello, non comune - 5000 mo

Mentre indossi questo anello, hai resistenza ai danni da freddo. Inoltre, tu e tutto quello che indossi e trasporti siete immuni agli effetti delle temperature basse fino a -45° C.

Anello del Comando degli Elementali dell'Acqua

Anello, leggendario Questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Acqua.

Mentre lo indossi, hai +1d6 ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Acqua, ed essi hanno -1d6 ai tiri per colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell'acqua.

Inoltre, puoi stare in piedi e camminare sulle superfici liquide come se fossero terreno solido.

Puoi parlare e comprendere l'Aquan.

Se aiuti a uccidere un elementale dell'acqua mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuovo pari alla tua velocità di passeggio.
- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: creare o distruggere acqua (1 carica), controllare tempo atmosferico (3 cariche), muro di ghiaccio (3 cariche) o tempesta di ghiaccio (2 cariche). L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.
Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

Anello del Comando degli Elementali dell'Aria

Anello, leggendario

Questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Aria.

Mentre lo indossi, hai +1d6 ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Aria, ed essi hanno -1d6 ai tiri per colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell'aria. Inoltre, quando cadi, scendi di 18 metri per round e non subisci danni dalla caduta.

Puoi parlare e comprendere l'Auran.

Se aiuti a uccidere un elementale dell'aria mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da fulmine.
- Hai velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio e puoi fluttuare.
- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: catena di fulmini (3 cariche), folata di vento (2 cariche) o muro di vento (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

Anello del Comando degli Elementali del Fuoco *Anello, leggendario*

Questo anello è collegato al Piano Elementale del Fuoco.

Mentre lo indossi, hai +1d6 ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale del Fuoco, ed essi hanno -1d6 ai tiri per colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale del fuoco.

Inoltre, hai resistenza ai danni da fuoco.

Puoi parlare e comprendere l'Ignan.

Se aiuti a uccidere un elementale del fuoco mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai immunità ai danni da fuoco.
- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: mani brucianti (1 carica), muro di fuoco (3 cariche) o palla di fuoco (2 cariche).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

Anello del Comando degli Elementali della Terra

Anello, leggendario

Questo anello è collegato al Piano Elementale della Terra.

Mentre lo indossi, hai +1d6 ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale della Terra, ed essi hanno -1d6 ai tiri per colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale della terra.

Inoltre, puoi muoverti su terreno difficile composto da macerie, pietre o terra come se fosse terreno normale.

Puoi parlare e comprendere il Terran.

Se aiuti a uccidere un elementale della terra mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da acido.
- Puoi muoverti attraverso la terra o la roccia solida come se fossero terreno difficile. Se vi termini il tuo round, vieni proiettato fuori nello spazio non occupato più vicino che hai occupato per ultimo.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: scolpire pietra (2 cariche), muro di pietra (3 cariche) o pelle di pietra (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

Anello di Elusione

Anello, raro - 5000 mo

Mentre indossi questo anello e fallisci un Tiro Salvezza su Riflessi, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica per riuscire il Tiro Salvezza che hai appena fallito. Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Anello dell'Evocazione dello Djinni

Anello, leggendario

Mentre indossi quest'anello, puoi pronunciarne la parola di comando con un'azione per evocare uno specifico djinni del Piano Elementale dell'Aria. Lo djinni compare in uno spazio non occupato a tua scelta, entro 36 metri da te. Resta finché rimani concentrato (come se ti concentrassi su di un incantesimo), per un massimo di 1 ora, o finché non scende a 0 punti ferita. Poi ritorna al suo piano natio.

Finché resta evocato, lo djinni è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Obbedisce a qualsiasi comando gli dai, non importa la lingua usata. Se non gli impartisci ordini, lo djinni si difenderà dagli attacchi ma non effettuerà nessun'altra azione.

Dopo la partenza dello djinni, esso non potrà più essere evocato prima che siano passate 24 ore, e se lo djinni muore l'anello perde la sua magia.

Anello di Influenza sugli Animali

Anello, raro - 4000 mo

Mentre indossi questo anello, puoi usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: amicizia con gli animali (CD del Tiro Salvezza 15), parlare con gli animali, paura (CD del Tiro Salvezza 15, prende come bersaglio solo bestie che hanno Intelligenza -3 o meno).

Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Anello di Invisibilità

Anello, leggendario - 10000 mo

Mentre indossi quest'anello, puoi renderti invisibile con un'azione. Tutto ciò che indossi o trasporti diventa invisibile assieme a te. Resti invisibile finché l'anello non viene rimosso, attacchi o lanci un incantesimo, o finché non usi un'azione di reazione per tornare visibile.

Anello di Libertà di Azione

Anello, raro - 20000 mo

Mentre indossi questo anello, il terreno difficile non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, la magia non può né ridurre la tua velocità né renderti paralizzato o intralciato.

Anello del Nuoto

Anello, non comune - 3000 mo

Mentre indossi questo anello, hai velocità di nuoto 12 metri.

Anello di Protezione

Anello, raro - 3500 mo, 8000mo, 15000 mo

Mentre indossi questo anello, hai un bonus da +1 a +3 alla Difesa e ai Tiri Salvezza.

Anello Respingi Incantesimi

Anello, leggendario - 30000 mo

Mentre indossi quest'anello, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro qualsiasi incantesimo che prende come bersaglio solo te e non un'area di effetto. Inoltre, se un critico sul Tiro Salvezza e l'incantesimo ha Difficoltà 23 o più basso, l'incantesimo non ha effetto su di te e invece prende come bersaglio l'incantatore.

Anello di Rigenerazione

Anello, molto raro - 12000 mo

Mentre indossi questo anello, recuperi 1d6 punti ferita ogni 10 minuti, purché ti rimanga almeno 1 punto ferita. Se perdi una parte del corpo, l'anello fa sì che la parte mancante ricresca e ritorni alla sua completa funzionalità in 1d6 + 1 giorni, purché per tutto il periodo ti rimanga sempre almeno 1 punto ferita.

Anello di Resistenza

Anello, raro - 6000 mo

Mentre indossi questo anello, hai resistenza a un tipo di danno. La gemma incastonata nell'anello indica il tipo di danno, che viene scelto o determinato casualmente dal Narratore.

d10	Tipo di Danno	Gemma
1	Acido	Perla
2	Forza	Zaffiro
3	Freddo	Tormalina
4	Fulmine	Citrino
5	Fuoco	Granato
6	Vuoto	Giaietto
7	Psichico	Giada
8	Luce	Topazio
9	Tuono	Spinello
10	Veleno	Ametista

Anello del Salto

Anello, non comune - 2500 mo

Mentre indossi questo anello, con un'azione immediata puoi lanciare tramite esso l'incantesimo saltare a volontà, ma il bersaglio puoi essere solo tu.

Anello dello Scudo Mentale

Anello, non comune - 16000 mo

Mentre indossi questo anello, sei immune alla magia che permette alle altre creature di leggere i tuoi pensieri, determinare se stai mentendo, conoscere i tuoi Tratti, o apprendere che tipo di creatura sei. Le creature possono comunicare telepaticamente con te solo se glielo concedi.

Puoi usare un'azione per far diventare invisibile l'anello fino a che un'altra azione non lo renderà di nuovo visibile, finché non lo rimuovi o muori. Se muori mentre indossi questo anello, la tua anima vi viene catturata, a meno che non ospiti già un'altra anima. Puoi decidere di rimanere nell'anello o raggiungere la vita ultraterrena. Finché la tua anima resta nell'anello, puoi comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura lo indossi. Chi lo indossa non può impedire questa forma di comunicazione telepatica.

Anello delle Stelle Cadenti

Anello, molto raro - 14000 mo

Mentre indossi questo anello a luce fioca o all'oscurità, puoi lanciare tramite esso luci danzanti e luce a volontà. Lanciare uno dei due incantesimi tramite l'anello richiede un'azione. L'anello ha 6 cariche per le seguenti altre proprietà.

L'anello recupera 1d6 cariche spese ogni giorno all'alba.

Luminescenza. Spendi 1 carica con un'azione per lanciare tramite l'anello luminescenza. *Palla di fulmini.*

Puoi spendere 2 cariche con un'azione per creare da una a quattro sfere di fulmini di 1 metro di diametro. Più sfere crei, meno potente sarà ciascuna sfera individualmente. Ogni sfera compare in uno spazio non occupato visibile entro 36 metri da te. La sfera dura finché ti concentri su di essa (come se ti concentrassi su di un incantesimo), fino a un massimo di 1 minuto. Ogni sfera irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Con un'azione immediata, puoi muovere ciascuna sfera di massimo 9 metri, ma senza superare i 36 metri di distanza da te. Quando una creatura, a parte te, si trova entro 1,5 metri da una sfera, la sfera scarica i fulmini contro quella creatura e poi scompare. Quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce danni da fulmine in base al numero di sfere da te create (4 sfere, 2d4 danni; 3 sfere, 2d6 danni; 2 sfere, 5d4 danni; 1 sfera, 4d12 danni).

Stelle Cadenti. Puoi spendere da 1 a 3 cariche con un'azione. Per ogni carica spesa, scagli un scintilla di luce dall'anello in un punto visibile entro 18 metri da te. Ogni creatura, in cubo di 4,5 metri di lato originante da quel punto, viene ricoperta di scintille e deve effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza DC 15, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Anello di Telecinesi

Anello, molto raro - 80000 mo

Mentre indossi questo anello, puoi lanciare a volontà l'incantesimo telecinesi, ma puoi prendere come bersaglio solo oggetti che non siano indossati o trasportati.

Anello dei Tre Desideri

Anello, leggendario

Mentre indossi quest'anello, puoi usare un'azione per spendere 1 delle sue 3 cariche per lanciare tramite esso l'incantesimo desiderio. L'anello perde la sua magia quando usi l'ultima carica.

Anello della Vista ai Raggi X

Anello, raro - 6000 mo

Mentre indossi questo anello, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando. Quando lo fai, puoi vedere attraverso la materia solida per 1 minuto. Questa vista ha un raggio di 9 metri. Per te, gli oggetti solidi all'interno del raggio appaiono trasparenti e non impediscono alla luce di attraversarli. Questa vista può penetrare 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune o fino a 90 centimetri di legno o terra. Le sostanze più dense bloccano la vista, così come un sottile foglio di piombo. Ogni qualvolta usi di nuovo l'anello prima di aver terminato una notte di riposo devi superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o diventare affaticato.

Apparato del Granchio

Oggetto meraviglioso, leggendario - 15000 mo

Quest'oggetto appare come un barile di ferro sigillato di taglia Grande e del peso di 250 chili. Il barile nasconde un fermo, che può essere trovato superando una prova di Intelligenza con DC 25. Rimuovere il fermo apre uno scomparto a una delle estremità dell'apparato, che permette a due creature di taglia Media o inferiore di entrarvi dentro. All'estremità opposta sono disposte dieci leve, ciascuna in posizione neutrale, in grado di muoversi verso l'alto o il basso. Quando vengono impiegate determinate leve, l'apparato si trasforma e assomiglia a un'aragosta gigante.

L'apparato è un oggetto Grande con le seguenti statistiche.

Classe Armatura: 20

Punti Ferita: 200

Velocità: 9 m, nuoto 9 m (o 0 m entrambi se le gambe e la coda non vengono estese)

Immunità ai Danni: psichico, veleno

Per essere usato come veicolo, l'apparato necessita un pilota. Quando lo sportello dell'apparato viene chiuso, il compartimento è a tenuta stagna, e non fa filtrare aria o acqua. I compartimenti conservano aria sufficiente per 10 ore, divise per il numero di creature all'interno. L'apparato galleggia in acqua e può anche spingersi sott'acqua fino a una profondità di 270 metri. Al di sotto di questa soglia, l'apparato subisce 2d6 danni contundenti al minuto a causa della pressione. Una creatura all'interno del compartimento può usare un'azione per muovere verso l'alto o il basso fino a due leve. Dopo ciascun uso, la leva torna alla sua posizione neutrale. Ogni leva, da sinistra a destra, funziona come mostrato sulla tabella seguente.

1: Estende gambe e coda, permettendo all'apparato di camminare e nuotare. Ritrae gambe e coda, riducendo la velocità dell'apparato a 0 e rendendolo incapace di beneficiare di bonus alla velocità.

2: Apre l'oblò frontale. Chiude l'oblò frontale.

3: Apre gli oblò laterali (due per lato). Chiude gli oblò laterali (due per lato).

4: Estende due chele dal lato frontale dell'apparato. Ritrae le chele.

5: Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 7 (2d6) danni contundenti. Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: Il bersaglio è afferrato (CD 18 per fuggire).

6: L'apparato cammina o nuota in avanti. L'apparato cammina o nuota indietro.

7 L'apparato svolta di 90 gradi a sinistra. L'apparato svolta di 90 gradi a destra.

8 Delle fessure frontali emettono luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori

9 metri. Spegne le luci. L'apparato affonda di 6 metri nei liquidi. L'apparato risale di 6 metri dai liquidi.

10. Sblocca e apre il portellone posteriore. Chiude e sigilla il portellone posteriore.

Arma +1, +2, +3, +4, +5

Arma (qualsiasi) - +1 1800 mo, +2 6000 mo, +3 17000 mo, +4 45000 mo, +5 80000 mo

Hai un bonus ai tiri per colpire e ai tiri di danno effettuati con quest'arma. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma.

Alcune armi magiche (in particolare le spade) possiedono delle ulteriori proprietà, come l'emettere luce.

Arma Perfida

Arma (qualsiasi), raro - 1500 mo

Quando ottieni 20 al tiro per colpire con quest'arma magica, il bersaglio subisce 7 danni aggiuntivi del tipo dell'arma.

Armatura +1, +2, +3, +4, +5

Armatura (qualsiasi) - +1 2500 mo, +2 10000 mo, +3 18000 mo, +4 35000 mo, +5 80000 mo

Mentre indossi questa armatura ricevi un bonus alla tua Classe Armatura. Il bonus è determinato dalla rarità dell'armatura.

Armatura di Adamantio

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune - +700 mo oltre il prezzo base dell'armatura

Mentre la indossi, qualsiasi colpo critico che subisci diventa un colpo normale.

Armatura di Cuoio Borchiato Elegante

Armatura (cuoio borchiato), raro - 2800 mo

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa. Puoi anche usare un'azione immediata per pronunciare la parola di comando dell'armatura e far sì che l'armatura assuma l'aspetto di un comune abito o qualche altro tipo di armatura. Decidi tu l'aspetto, compreso il colore, lo stile e gli accessori, ma l'armatura mantiene il suo normale ingombro e peso. L'aspetto illusorio dura finché non usi di nuovo questa proprietà o ti togli l'armatura.

Armatura Demoniaci

Armatura (di piastre), molto raro - 2000 mo

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa, e puoi comprendere e parlare l'Abissale. Inoltre, le manopole artigliate dell'armatura trasformano i colpi disarmati effettuati con le tue mani in armi magiche che infliggono danni taglienti, con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri di danno e il d8 come dado di danno.

Maledizione. Una volta indossata questa armatura maledetta, non potrai più rimuoverla a meno che non diventi bersaglio dell'incantesimo rimuovi maledizione o una simile magia. Mentre indossi questa armatura, hai -1d6 ai tiri per colpire contro i demoni e ai Tiri Salvezza contro i loro incantesimi e capacità speciali.

Armatura di Maglia Elfica

Armatura (giaco di maglia), raro - 4000 mo

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa. Sei considerato competente con quest'armatura anche se non sei competente con le armature medie.

Armatura di Mithral

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune +800 mo oltre il prezzo base dell'armatura

Il mithral è un metallo leggero e flessibile. Un giaco di maglia o un pettorale di mithral possono essere indossati sotto abiti normali. Riduce di 1 la categoria di peso per determinare malus alle prove di Destrezza e Magia

Armatura di Piastre dell'Eterealtà *Armatura (di piastre), leggendario* - 48000 mo

Mentre la indossi, con un'azione puoi pronunciare la sua parola di comando per ottenere l'effetto dell'incantesimo forma eterea che dura 10 minuti o finché non rimuovi l'armatura o usi un'azione per pronunciare di nuovo la parola di comando. Questa proprietà dell'armatura non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Armatura di Piastre dell'Invulnerabilità

Armatura (di piastre), leggendario

Mentre indossi questa armatura hai resistenza ai danni non magici. Inoltre, puoi usare un'azione per renderti immune ai danni non magici per 10 minuti o fino a che non starai più indossando questa armatura. Una volta usata l'armatura in questo modo, non potrai più usarla così fino alla prossima alba.

Armatura di Piastre Nanica

Armatura (di piastre), molto raro

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +4 alla CA. Inoltre, se un effetto ti muove sul terreno contro la tua volontà, puoi usare la tua reazione per ridurre di 3 metri la distanza di cui sei mosso.

Armatura di Resistenza

Armatura (leggera, media o pesante), raro - 9000 mo

Mentre la indossi, hai resistenza ad un tipo di danno. Il Narratore sceglie il tipo tra le opzioni seguenti: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, Vuoto, psichico, Luce, tuono o veleno.

Armatura di Scaglie di Drago

Armatura (di scaglie), molto raro - 4000 mo

L'armatura di scaglie di drago è fatta con le scaglie di una specie di drago.

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla Difesa, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro la Presenza Spaventosa e le armi a soffio dei draghi, e hai resistenza a un tipo di danno determinato dalla specie di drago che ha fornito le scaglie (Argento/freddo, Bianco/freddo, Blu/fulmine, Bronzo/fulmine, Nero/acido, Oro/fuoco, Ottone/fuoco, Rame/acido, Rosso/fuoco, Verde/veleno).

Inoltre, con un'azione puoi focalizzare i tuoi sensi per determinare magicamente la distanza e la direzione in cui si trovi il drago più vicino entro 45 chilometri che sia della stessa specie dell'armatura. Quest'azione speciale non può essere più usata fino alla prossima alba.

Armatura di Vulnerabilità

Armatura (di piastre), raro - 2000 mo

Mentre la indossi, hai resistenza a uno dei seguenti tipi di danno: contundente, perforante o tagliente. Il Narratore sceglie il tipo.

Maledizione. L'armatura è maledetta, cosa che viene rivelata solo quando le viene lanciato sopra l'incantesimo identificare o la si indossa

Mentre sei maledetto, hai vulnerabilità a due dei tre tipi di danno associati con l'armatura (che non siano quello a cui hai resistenza).

Ascia del Berserker

Arma (qualsiasi ascia), raro - 3000 mo

Hai un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri di danno effettuati con quest'arma magica. Inoltre, mentre quest'arma è la tua arma principale, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 per ogni livello di esperienza che possiedi.

Maledizione. Finché rimani maledetto, non vorrai separarti dall'ascia, tenendola sempre a portata.

Inoltre hai -1d6 ai tiri per colpire con armi diverse da questa, a meno che non ci sia alcun avversario che tu possa vedere o sentire nel giro di 18 metri da te.

Ogni qualvolta una creatura ostile ti danneggia mentre l'ascia è in tuo possesso, devi superare un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 o entrare in berserk. Mentre sei in berserk, ogni round devi usare la tua azione per attaccare con l'ascia la creatura che si trovi più vicina a te entro 18 metri

Bacchetta dei Dardi Incantati

Bacchetta, non comune - 8000 mo

Mentre impugn timer questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite essa l'incantesimo dardo incantato. Ogni carica genera 1 dardo.

La bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno.

Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta dei Fulmini

Bacchetta, raro - 32000 mo

Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 o più cariche per lanciare tramite essa l'incantesimo fulmine (CD del Tiro Salvezza 18).

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta di Individuazione del Magico

Bacchetta, non comune - 1500 mo

Mentre impugni questa bacchetta, con un'azione puoi spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo individuazione del magico. Questa bacchetta ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Bacchetta di Individuazione dei Nemici

Bacchetta, raro - 4000 mo

Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per pronunciare la parola di comando. Per il minuto successivo, conosci in che direzione si trovi la creatura ostile più vicina entro 18 metri da te, ma non la distanza che vi separa. La bacchetta può percepire la presenza di creature ostili che siano eteree, invisibili, camuffate, o nascoste, oltre che di quelle in piena vista. L'effetto termina se smetti di impugnare la bacchetta.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta del Mago da Guerra, +1, +2 o +3

Bacchetta, non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3) - 1500 mo, 5500 mo, 25000 mo

Mentre impugni questa bacchetta, ottieni un bonus ai tiri per colpire con gli incantesimi determinato dalla rarità della bacchetta. Inoltre, ignori metà copertura quando effettui un attacco con incantesimo.

Bacchetta della Metamorfosi

Bacchetta, molto raro - 32000 mo

Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo metamorfosi (CD del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta delle Meraviglie

Bacchetta, raro

Mentre impugni questa bacchetta, puoi spendere 1 carica con un'azione e scegliere un bersaglio entro 36 metri da te. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o un punto nello spazio. Il Narratore decide o determina casualmente cosa accadrà quando fai uso della bacchetta. Gli incantesimi lanciati tramite la bacchetta hanno DC del Tiro Salvezza 18. Se l'incantesimo normalmente ha una gittata espressa in metri, la gittata diventa 36 metri qualora non lo sia già. Se un effetto copre un'area, devi centrare l'incantesimo sul bersaglio e includervelo. Se un effetto più agire su più soggetti possibili, il Narratore determina casualmente chi sia affetto.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Ogni volta che fai uso della bacchetta delle meraviglie tira un d100 e consulta questa tabella.

d100 Contenuti

- 01-05 Lanci lentezza.
- 06-10 Lanci fuoco delle fate.
- 11-15 Sei stordito fino all'inizio del tuo prossimo round, e ritieni che sia accaduto qualcosa di stupefacente.
- 16-20 Lanci folata di vento.
- 21-25 Lanci individuazione dei pensieri sul bersaglio da te scelto. Se il tuo a bersaglio non è una creatura, subisci invece 1d6 danni.
- 26-30 Lanci nube maleodorante.
- 31-33 Pioggia abbondante precipita in un raggio di 18 metri centrato sul bersaglio. L'area diventa oscurata leggermente. La pioggia continua a cadere fino all'inizio del tuo prossimo round.
- 34-36 Compare un animale nello spazio non occupato più vicino al bersaglio. L'animale non è sotto il tuo controllo e agisce come di norma. Tira un d100 per determinare che specie di animale compaia. 01-25, un rinoceronte; 26-50, un elefante; 51-100, un ratto.
- 37-46 Lanci fulmine.
- 47-49 Una nube di 600 enormi farfalle riempie un raggio di 9 metri intorno al bersaglio. L'area diventa oscurata pesantemente. Le farfalle restano per 10 minuti.
- 50-53 Ingrandisci il bersaglio come se avessi lanciato l'incantesimo ingrandire/ridurre. Se il bersaglio non può essere soggetto all'incantesimo, o se non è una creatura, tu diventi il bersaglio.
- 54-58 Lanci oscurità.
- 59-62 Erba folta spunta in un raggio di 18 metri intorno al bersaglio. Se vi è già dell'erba, questa cresce di dieci volte e resta così per 1 minuto.
- 63-65 Un oggetto a scelta del Narratore scompare sul Piano Etereo. L'oggetto non deve essere né indossato né trasportato, deve essere entro 36 metri dal bersaglio, e non più grande di 3 metri in ciascuna dimensione.
- 66-69 Ti rimpicciolisci come se avessi lanciato su di te l'incantesimo ingrandire/ridurre.
- 70-79 Lanci palla di fuoco.
- 80-84 Lanci invisibilità su di te.
- 85-87 Sul bersaglio crescono delle foglie. Se hai scelto un punto nello spazio come bersaglio, le foglie spunteranno sulla creatura più vicina a quel punto. A meno che non vengano strappate, le foglie diventeranno marroni e cadranno dopo 24 ore.
- 88-90 Un flusso di 1d4 x 10 gemme del valore di 1 mo ciascuna scaturisce dalla punta della bacchetta in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni gemma infligge 1 danno contundente, e il loro danno totale è diviso equamente tra tutte le creature sulla linea.
- 91-95 Una raffica di luci scintillanti e colorate si estende da te in un raggio di 9 metri. Tu e tutte le creature nell'area dovete superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restare accecati per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.
- 96-97 La pelle del bersaglio assume un colorito blu intenso per 1d10 giorni. Se hai scelto un punto nello spazio, il soggetto sarà la creatura più vicina a quel punto.
- 98-00 Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra con DC 18. Se il bersaglio non è una creatura, il bersaglio diventi tu e sarai tu a effettuare il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è pietrificato. Se il Tiro Salvezza fallisce di meno, il bersaglio è intralciato e inizia a trasformarsi in pietra. Mentre è intralciato a questo modo, il bersaglio deve ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, diventando pietrificato in caso di fallimento o terminando l'effetto in caso di successo. Il bersaglio resta pietrificato finché non sarà liberato dall'incantesimo ristorare inferiore o simili magie.

Bacchetta delle Palle di Fuoco

Bacchetta, raro - 32000 mo

Mentre impugnì questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 o più cariche per lanciare tramite essa l'incantesimo palla di fuoco (CD del Tiro Salvezza 18).

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta della Paralisi

Bacchetta, raro - 16000 mo

Mentre impugnì questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per far sì che un sottile raggio parta dalla sua punta verso una creatura visibile entro 18 metri da te. Il bersaglio deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare paralizzato per 1 minuto.

Al termine di ciascun round del bersaglio, questi può effettuare un tiro Salvezza su Tempra DC 15, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta della Paura

Bacchetta, raro - 10000 mo

Questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Comando. Mentre impugnì questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica e comandare a un'altra creatura di scappare o strisciare, come per l'incantesimo comando (CD del Tiro Salvezza 18).

Cono di Paura. Mentre impugnì questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 2 cariche, facendo sì che la punta della bacchetta emetta luce in un cono di 18 metri. Ogni creatura nel cono deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 18 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura deve spendere i suoi turni cercando di muoversi più lontano possibile da te, e non può muoversi volontariamente entro 9 metri da te.

Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, la creatura può usare solo l'azione Scattare o cercare di scappare da un effetto che le impedisca di muoversi. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'azione Schivare. Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Bacchetta della Ragnatela

Bacchetta, non comune - 8000 mo

Mentre la impugnì, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo ragnatela (CD del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta dei Segreti

Bacchetta, non comune - 1500 mo

Mentre impugnì questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica, e se una porta segreta o trappola si trova entro 9 metri da te, la bacchetta pulsa e punta a quella più vicina a te. La bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera 1d3 cariche spese all'alba di ciascun giorno.

Bacchetta del Vincolo

Bacchetta, raro - 10000 mo

Questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 3d6 se ottieni 5 o meno la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Incantesimi. Mentre impugnì questa bacchetta, puoi usare un'azione e spendere alcune delle sue cariche per lanciare uno dei seguenti incantesimi (CD del Tiro Salvezza 21):

blocca mostri (5 cariche) o **blocca persone** (2 cariche).

Fuga Assistita. Mentre impugnì questa bacchetta, puoi usare la tua reazione e spendere 1 carica per ottenere +1d6 ai Tiri Salvezza che effettui per evitare di restare paralizzato o intralciato, o puoi

spendere 1 carica per ottenere +1d6 su qualsiasi prova effettuata per sfuggire un tentativo di afferrare.

Barca Pieghevole

Oggetto meraviglioso, raro - 12000 mo

Questo oggetto sembra una scatola di legno che misura 30 centimetri di lunghezza, 15 centimetri di larghezza e 15 centimetri di profondità. Pesa 2 chili e galleggia. Può essere aperta per porvi oggetti all'interno. Quest'oggetto possiede tre parole di comando, ciascuna delle quali richiede un'azione per essere pronunciata. Una parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una barca lunga 3 metri, larga 1,2 metri e profonda 50 centimetri. La barca ha un paio di remi, un'ancora, un albero e una vela. La barca può contenere fino a quattro creature di taglia Media.

La seconda parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una nave lunga 7,2 metri, larga 2,5 metri e profonda 2 metri. La nave ha un ponte, file di voga, cinque serie di remi, un remo direzionale, un'ancora, una cabina e un albero con la vela quadrata. La nave può contenere quindici creature di taglia Media.

La terza parola di comando fa sì che la barca pieghevole ritorni a piegarsi nella scatola, purché nessuna creatura sia a bordo. Qualsiasi oggetto a bordo che non possa entrare nella scatola resta fuori della scatola mentre questa si piega. Qualsiasi oggetto a bordo che possa entrare nella scatola, vi entra.

Bastone di Avvizzimento

Bastone, raro - 3000 mo

Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico. Se colpisci, infligge danni come un normale bastone da combattimento, e puoi spendere 1 carica per infliggere 2d10 danni necrotici aggiuntivi al bersaglio.

Inoltre, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o avere -1d6 per 1 ora a qualsiasi prova di caratteristica o Tiro Salvezza che richieda Costituzione.

Questo bastone ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Bastone dei Boschi

Bastone, raro - 44000 mo

Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con esso. Quando lo impugni hai anche un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimi. Questo bastone ha 10 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.

Incantesimi. Puoi usare un'azione per spendere 1 o più cariche del bastone per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC del Tiro Salvezza degli incantesimi: amicizia con gli animali (1 carica), localizza animali e piante (1 carica), muro di spine (6 cariche), parlare con gli animali (3 cariche), pelle coriacea (2 cariche) o risveglio (5 cariche). Puoi inoltre usare un'azione per lanciare tramite il bastone l'incantesimo passare senza tracce senza spendere cariche.

Forma d'Albero. Puoi usare un'azione per piantare un'estremità del bastone su terreno fertile e spendere 1 carica per trasformare il bastone in un albero vigoroso. L'albero è alto 18 metri, con un tronco di 1,5 metri di diametro; in cima i suoi rami si estendono per 6 metri. L'albero sembra un albero normale ma irradia una debole aura di magia di trasmutazione, qualora sia bersaglio odell'incantesimo individuazione del magico. Mentre sei in contatto con l'albero e usi un'altra azione per pronunciarne la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale. Qualsiasi creatura sull'albero, cade quando questo si ritrasforma in bastone.

Bastone dello Charme

Bastone, raro - 12000 mo

Mentre impugni questo bastone, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per lanciare tramite esso charme su persone, comando o comprendere linguaggi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi. Il bastone può essere usato come bastone da combattimento magico.

Se stai impugnando il bastone e fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te e non un'area, puoi trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo.

Non potrai più usare questa proprietà del bastone fino all'alba del giorno successivo.

Se riesci in un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo

te, con o senza l'intervento del bastone, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica dal bastone e rivolgere l'incantesimo contro chi lo ha lanciato, come se l'incantesimo fosse stato lanciato da te. Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d8 + 2 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone diventa un bastone da combattimento normale.

Bastone del Colpire

Bastone, molto raro - 25000 mo

Questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e di danno effettuati con esso.

Quando colpisci con un attacco da mischia facendo uso del bastone, puoi spendere fino a 3 delle sue cariche. Per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 1d6 danni da forza aggiuntivi.

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone diventa un bastone da combattimento normale.

Bastone del Fuoco

Bastone, molto raro - 16000 mo

Mentre impugni questo bastone, hai resistenza al danno da fuoco.

Inoltre, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi: mani brucianti (1 carica), muro di fuoco (4 cariche) o palla di fuoco (3 cariche).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.

Bastone del Gelo

Bastone, molto raro - 26000 mo

Mentre impugni questo bastone, hai resistenza ai danni da freddo.

Inoltre, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi: cono di freddo (5 cariche), muro di ghiaccio (4 cariche), nube di nebbia (1 carica) o tempesta di ghiaccio (4 cariche).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone si trasforma in acqua ed è distrutto.

Bastone di Guarigione

Bastone, raro - 13000 mo

Mentre lo impugni, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: cura ferite leggere (1 carica), ristorare inferiore (2 cariche), o cura ferite di massa (5 cariche). Questo bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone svanisce in un lampo di luce, perso per sempre.

Bastone degli Insetti Sciamanti

Bastone, raro - 160000 mo

Questo bastone ha 10 cariche che puoi impiegare per usare le proprietà sotto descritte e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno uno sciame di insetti consuma e distrugge il bastone, e poi si disperde.

Incantesimi. Mentre impugni questo bastone, puoi usare un'azione per spendere le sue cariche ed lanciare uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la DC dell'incantesimo: insetto gigante (4 cariche) o piaga degli insetti (5 cariche).

Nube di Insetti. Mentre impugni questo bastone, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per fa sì che uno sciame di insetti innocui si diffonda in un raggio di 9 metri intorno a te. Gli insetti rimangono per 10 minuti, rendendo l'area oscurata pesantemente per tutti tranne te. Lo sciame si muove assieme a te, rimanendo centrato su di te. Un vento di almeno 15 chilometri all'ora disperde lo sciame e termina l'effetto.

Bastone del Pitone

Bastone, non comune - 2000 mo

Puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del bastone e scagliarlo sul terreno fino a 3

metri di distanza. Il bastone diventa un serpente costrittore gigante sotto il tuo controllo e agisce al proprio congegno di iniziativa. Utilizzando un'azione immediata per pronunciare di nuovo la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale nello spazio precedentemente occupato dal serpente.

Durante il tuo round puoi impartire ordini mentali al serpente finché si trova entro 18 metri da te e non sei inabile. Decidi tu quali azioni effettuerà il serpente e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure puoi impartirgli un comando generico, come quello di attaccare i tuoi nemici o difendere un luogo. Se il serpente viene ridotto a 0 punti ferita, muore e ritorna alla sua forma di bastone. Poi, il bastone si frantuma ed è distrutto. Se il serpente si ritrasforma in forma di bastone prima di perdere tutti i suoi punti ferita, recupera tutti quelli persi.

Bastone del Potere

Bastone, molto raro

Questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con esso. Mentre lo impugni, ricevi un bonus di +2 alla Difesa, ai Tiri Salvezza, e ai tiri per colpire con incantesimi. Questo bastone ha 20 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 2d8 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 3d6 se ottieni 5 o meno il bastone mantiene il suo bonus di +2 ai tiri per colpire e danno ma perde tutte le altre proprietà. Se il risultato è 20, il bastone recupera 1d8 + 2 cariche.

Colpo di Potere. Quando colpisci con un attacco in mischia usando questo bastone, puoi spendere 1 carica per infliggere 1d6 danni da forza aggiuntivi al bersaglio.

Incantesimi. Mentre impugni questo bastone, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC del Tiro Salvezza degli incantesimi e la tua abilità da incantatore: blocca mostri (5 cariche), cono di freddo (5 cariche), globo di invulnerabilità (6 cariche), levitazione (2 cariche), muro di forza (5 cariche), palla di fuoco (3 cariche), dardo incantato (1 carica), raggio di indebolimento (1 carica) o fulmine (3 cariche).

Colpo di Vendetta. Puoi usare un'azione per spezzare il bastone sul tuo ginocchio o contro una superficie solida, eseguendo un colpo di vendetta. Il bastone viene distrutto e libera la sua magia rimanente in un'esplosione che si espande fino a riempire una sfera di 9 metri di raggio centrata su di esso.

Hai il 50% di probabilità di viaggiare istantaneamente in un piano di esistenza a caso, evitando così l'esplosione. Se non riesci a evitare l'effetto, subisci danni da forza pari a 16 x il numero di cariche nel bastone. Ogni altra creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce un ammontare di danno basato sulla distanza dal punto di origine dell'esplosione, come mostrato sulla tabella seguente.

Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni.

Distanza dall'Origine	Danno
------------------------------	--------------

3 metri o meno	8 x il numero di cariche nel bastone
Fino a 6 metri	6 x il numero di cariche nel bastone
Fino a 9 metri	4 x il numero di cariche nel bastone

Bastone dei Tuoni e Fulmini

Bastone, molto raro - 10000 mo

Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con esso. Inoltre ha le seguenti proprietà. Quando viene usata una di queste proprietà, non se ne potrà più far uso fino all'alba successiva.

Fulmine. Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bersaglio subisca 2d6 danni da fulmine aggiuntivi.

Tuono. Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bastone emetta il suono di un tuono, udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio colpito deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o restare stordito fino al termine del tuo prossimo round.

Colpo Fulminante. Puoi usare un'azione per far sì che una fulmine balzi dalla punta del bastone in una linea larga 1,5 metri e lunga 36 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21, subendo 9d6 danni da fulmine se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Rombo di Tuono. Puoi usare un'azione per far sì che il bastone produca un rombo di tuono assordante, udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura entro 18 metri da te (te escluso) deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da tuono e resta assordata per 1 minuto. Se supera il Tiro Salvezza, subisce la metà dei danni e non è assordata. *Tuoni e Fulmini.* Puoi usare due Azioni per usare le proprietà Colpo Fulminante e Rombo di Tuono assieme. Farlo non consuma l'uso giornaliero di quelle proprietà, ma solo l'uso di questa.

Battaglio dell'Apertura

Oggetto meraviglioso, raro - 1500 mo

Questo tubo metallico cavo misura circa 30 centimetri di lunghezza e pesa 0,5 chili. Puoi batterlo con un'azione, puntandolo verso un oggetto entro 36 metri che può essere aperto, come una porta o una serratura. Il battaglio emette un suono limpido, e una serratura o laccio dell'oggetto si apre a meno che il suono sia impedito dal raggiungere l'oggetto. Se non rimangono serrature o lacci da aprire, l'oggetto si apre da sé.

Il battaglio può essere usato dieci volte. Dopo la decima, si spacca e diventa inutilizzabile.

Borsa Conservante

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Lo spazio interno di questo sacco di tela è molto più grande di quanto le sue dimensioni esterne suggerirebbero, circa 60 centimetri all'ingresso e profondo 1,20 metri. La borsa può contenere fino a 250 chili, senza eccedere il volume di 1,8 metri³.

La borsa pesa 7,5 chili, quale che sia il suo contenuto. Recuperare un oggetto dalla borsa richiede l'uso di un'azione.

Se la borsa è sovraccarica, perforata o strappata, la borsa si rompe ed è distrutta e il suo contenuto sparpagliato per il Piano Astrale. Se la borsa viene rivoltata, i suoi contenuti vengono espulsi, illesi, ma la borsa dev'essere rimessa nel verso giusto prima che possa essere riutilizzata. Le creature che respirano, piazzate nella borsa, possono sopravvivervi per un numero di minuti pari a 10 diviso il numero di creature (minimo 1 minuto), dopodiché inizieranno a soffocare.

Piazzare una borsa conservante all'interno dello spazio extradimensionale generato da uno zainetto pratico, un buco portatile o simile oggetto, distrugge entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina nel punto in cui un oggetto è stato posto all'interno dell'altro.

Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e ricompare in un posto a caso sul Piano Astrale, poi il portale si richiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Borsa Divorante

Oggetto meraviglioso, molto raro - 2000 mo

La borsa appare come una borsa conservante. Se la borsa viene rivolta le sue proprietà smettono di funzionare.

La creatura extradimensionale attaccata alla borsa può percepire qualsiasi cosa vi venga posta all'interno. La materia animale o vegetale posta interamente dentro la borsa viene divorata ed è persa per sempre. Quando una parte di una creatura vivente viene posta nella borsa, c'è una probabilità del 50% che la creatura venga trascinata dentro la borsa. Una creatura all'interno della borsa può usare un'azione per cercare di fuggirne superando una prova di Forza con DC 18.

Un'altra creatura può usare un'azione per afferrare la creatura all'interno della borsa e tirarla fuori, superando una prova di Forza con DC 20 (e sempre che non venga a sua volta trascinata dentro la borsa). Qualsiasi creatura che inizi il proprio round all'interno della borsa viene divorata, il suo corpo distrutto.

All'interno della borsa possono essere posti oggetti inanimati, fino a 27 dm³ di materiale.

Tuttavia, una volta al giorno, la borsa inghiotte qualsiasi oggetto posto al suo interno e lo risputa fuori in un altro piano di esistenza. Il Narratore determina il momento e il piano. Se la borsa venisse fatta a pezzi o strappata, è distrutta, e qualsiasi cosa contenga verrebbe trasportata in un luogo casuale del Piano Astrale.

Borsa dei Fagioli

Oggetto meraviglioso, raro

All'interno di questa borsa si trovano 3d4 fagioli secchi. La borsa pesa 250 grammi più 125 grammi per

ogni fagiolo che contiene.

Se riversi il contenuto della borsa sul terreno, i fagioli esplodono in un raggio di 3 metri. Ogni creatura nell'area, te compreso, deve effettuare un Tiro Salvezza di Rifless con DC 18, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati. Se rimuovi il fagiolo dalla borsa, lo pianti nel terreno o la sabbia, e lo innaffi, il fagiolo produrrà un effetto 1 minuto dopo, a partire dal punto del terreno in cui è stato piantato. Il Narratore sceglie l'effetto o lo determina casualmente.

d100 Effetto

- 01 Spuntano 5d4 funghi. Se una creatura mangia un fungo, tira un dado. Se il risultato è dispari, costui deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subire 5d6 danni da veleno e restare avvelenato per 1 ora. Se il risultato è pari, costui ottiene 5d6 punti ferita temporanei per 1 ora.
- 02-10 Erutta un geyser che sputa acqua, birra, succo di frutta, tè, aceto, vino od olio (a discrezione del Narratore) 9 metri in aria per 1d12 round.
- 11-20 Spunta un uomo albero. C'è una probabilità del 50% che l'uomo albero sia caotico malvagio e ti attacchi.
- 21-30 Una statua di pietra animata con le tue fattezze si leva dal terreno. Essa comincerà a minacciarti verbalmente. Se dovessi andartene e altre persone giungessero sul posto, la statua ti descriverebbe come il più pericoloso dei criminali, e li esorterebbe ad cercarti e attaccarti. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza della statua, essa saprà sempre dove sei. Dopo 24 ore la statua diventerà inanimata.
- 31-40 Un fuoco da campo che produce fiamme blu spunta dal terreno e brucia per 24 ore (o finché non viene spento).
- 41-50 Sputano 1d6 + 6 funghi urlatori.
- 51-60 Compaiono 1d4 + 8 rospi fuxia. Ogniqualvolta un rospo viene toccato, si trasforma in un mostro di taglia Grande o inferiore a scelta del Narratore. Il mostro resta per 1 minuto e poi scompare in un sbuffo di fumo fuxia. 61-70 Un bulette esce dal terreno e attacca.
- 71-80 Cresce un albero da frutta. Possiede 1d10 + 20 frutti. 1d8 di questi funzionano come una pozione magica determinata a caso, mentre uno di loro funge da veleno ingerito del tipo determinato dal Narratore. L'albero svanisce dopo 1 ora. I frutti raccolti invece rimangono, e mantengono la propria magia per 30 giorni.
- 81-90 Compare un nido con 1d4 + 3 uova. Qualsiasi creatura che mangi un uovo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 28. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura aumenta permanentemente il suo punteggio di caratteristica più basso di 1, scegliendo casualmente in caso di parità. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 10d6 danni da forza a causa di un'esplosione magica al suo interno.
- 91-99 Spunta dal terreno una piramide dalla base quadrata di 18 metri. All'interno c'è un sarcofago che contiene una mummia sovrana. La piramide è considerata come la tana della mummia sovrana, e il suo sarcofago contiene un tesoro a scelta del Narratore.
- 100 Un enorme pianta di fagioli cresce sul posto, fino a un'altezza a scelta del Narratore. La cima conduce dovunque voglia il Narratore, che sia il castello di un gigante delle nuvole o un altro piano di esistenza.

Borsa dei Trucchi

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa borsa dall'aspetto normale appare vuota.

Allungare la mano all'interno della borsa, tuttavia, rivela la presenza di un piccolo oggetto peloso. La borsa pesa 250 grammi.

Puoi usare un'azione per estrarre l'oggetto peloso dalla borsa e scagliarlo fino a 6 metri di distanza.

Quando l'oggetto atterra, si trasforma in una creatura determinata dal lancio di un d8 e consultando la tabella che corrisponde al colore della borsa. Vedi l'elenco dei mostri per le statistiche della creatura.

La creatura svanisce all'alba successiva o quando viene ridotta a 0 punti ferita.

La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni, e agisce durante il tuo round. Puoi usare un'azione immediata per ordinare alla creatura di muoversi e quale azione debba effettuare durante il suo prossimo round, o darle ordini generici, come quello di attaccare i tuoi nemici. In assenza di simili ordini, la creatura agisce in maniera appropriata alla sua natura e resterà per 10 minuti prima di svanire. Una volta che tre oggetti pelosi sono stati estratti dalla borsa, questa non potrà più essere usata fino alla prossima alba.

Bottiglia dell'Efreeti

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questa bottiglia di ottone dipinta pesa 500 grammi. Quando usi un'azione per rimuoverne il tappo, una nube di denso fumo fuoriesce dalla bottiglia. Al termine del tuo round, il fumo si dissipa in un lampo di fuoco innocuo, e un efreeti compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te. La prima volta che la bottiglia viene aperta, il Narratore determina casualmente cosa accade.

3d6 Effetto

- 3-5 L'efreeti ti attacca. Dopo aver combattuto per 5 round, l'efreeti scompare e la bottiglia perde la sua magia.
- 6-16 L'efreeti ti obbedisce per 1 ora, agendo ai tuoi comandi. Poi torna nella bottiglia, e un nuovo tappo lo protegge.
- 17-18 L'efreeti può lanciare l'incantesimo desiderio a tuo favore per tre volte. Scompare quando conferisce il desiderio.

Bottiglia Fumante

Oggetto meraviglioso, non comune - 1200 mo

Dalla bocca di questa bottiglia di ottone fuoriesce continuamente del fumo, trattenuto dal suo tappo di piombo. La bottiglia pesa 500 grammi. Quando usi un'azione per rimuovere il tappo, una nube di denso fumo si sparge in un raggio di 18 metri intorno alla bottiglia. L'area della nube è oscurata pesantemente. Per ciascun minuto in cui la bottiglia resta aperta e all'interno della nube, il raggio aumenta di 3 metri finché non raggiunge il raggio massimo di 36 metri.

La nube persiste fino a quando la bottiglia resta aperta. Chiudere la bottiglia richiede che tu pronunci la sua parola di comando con un'azione. Una volta chiusa la bottiglia, la nube si disperde dopo 10 minuti. Un vento moderato (dai 15 ai 30 km/h) può disperdere il fumo in 1 minuto, e un vento forte (più di 30 km/h) può disperderlo in 1 round.

Bracciali dell'Arciere

Oggetto meraviglioso, non comune - 1500 mo

Mentre indossi questi bracciali, hai competenza con l'arco lungo e l'arco corto, e ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno degli attacchi a distanza effettuati con queste armi.

Bracciali della Difesa *Oggetto meraviglioso, raro - 6000 mo, 15000 mo, 30000 mo, 45000 mo, 60000 mo*

Mentre indossi questi bracciali, hai un bonus di +1, +2, +3, +4, +5 alla tua Difesa se non indossi nessuna armatura e non usi nessuno scudo.

Braciore del Comando degli Elementali del Fuoco - 8000 mo

Oggetto meraviglioso, raro

Mentre il fuoco arde all'interno di questo braciore di ottone, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del braciore ed evocare un elementale del fuoco, come se avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali. Il braciore non può di nuovo essere usato a questo modo, fino alla prossima alba.

Il braciore pesa 2,5 chili.

Brando del Gelo

Arma (qualsiasi spada), molto raro - 2500 mo

Quando colpisci con un attacco che usi questa spada magica, il bersaglio subisce 1d6 danni da freddo aggiuntivi. Inoltre, mentre impugnati questa spada, hai resistenza ai danni da fuoco.

A temperature gelide, la lama irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Quando estrai quest'arma, puoi estinguere tutte le fiamme non magiche entro 9 metri da te.

Questa proprietà non può essere usata più di una volta all'ora.

Brocca dell'Acqua Infinita

Oggetto meraviglioso, non comune - 12000 mo

Quest'ampolla tappata emette un suono di liquido quando viene smossa, come se contenesse acqua.

La brocca pesa 1 chilo. Puoi usare un'azione per rimuovere il tappo e pronunciare una delle tre parole

di comando, e a quel punto un ammontare di acqua fresca o acqua salata (a tua scelta) si riverserà fuori dell'ampolla, fino all'inizio del tuo prossimo round. Scegli una delle opzioni seguenti:

- "Ruscello" produce 4 litri d'acqua.
- "Fontana" produce 20 litri d'acqua.
- "Geyser" produce 150 litri d'acqua che vengono proiettati da un geyser lungo 9 metri e largo 30 centimetri. Con un'azione, mentre impugnati la brocca, puoi prendere come bersaglio del geyser una creatura visibile entro 9 metri da te.
Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subire 1d4 danni contundenti e cadere prono. Invece di una creatura, puoi prendere come bersaglio un oggetto che non sia indossato o trasportato e che non pesi più di 100 chili. L'oggetto viene ribaltato o spinto 4,5 metri lontano da te.

Buco Portatile

Oggetto meraviglioso, raro - 10000 mo

Questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in uno strato circolare di 1,8 metri di diametro. Puoi usare un'azione per dispiegare un buco portatile e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il buco portatile crea un foro extradimensionale profondo 3 metri. Lo spazio cilindrico all'interno del foro si trova su di un piano diverso, e quindi non può essere usato per aprire dei passaggi. Qualsiasi creatura all'interno di un buco portatile aperto può uscirne fuori arrampicandosi fuori di esso.

Puoi usare un'azione per chiudere un buco portatile prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegare il tessuto chiude il buco, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno rimane nello spazio extradimensionale. Non importa quello che contiene, il buco non pesa nulla.

Se il buco viene ripiegato, una creatura all'interno dello spazio dimensionale del buco può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con DC 10. Se la prova riesce, la creatura riesce a liberarsi e ricompare entro 1,5 metri dal buco portatile o della creatura che lo trasporta. Una creatura che respira può sopravvivere all'interno di un buco portatile chiuso per un massimo di 10 minuti, dopodiché iniziare a soffocare.

Piazzare un buco portatile all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsaconservante, uno zainetto pratico o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui un oggetto è stato piazzato all'interno dell'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Candela di Invocazione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questa lunga e sottile candela è dedicata a una divinità e ne condivide i Tratti. I Tratti della candela possono essere individuati tramite un rituale di 1 ora di affiancamento alla candela.

Il Narratore sceglie il Patrono e i Tratti associato a esso o lo determina casualmente.

La magia della candela si attiva quando la candela viene accesa con un'azione. Dopo aver bruciato per 4 ore, la candela è distrutta. Puoi decidere di spegnerla anticipatamente per riutilizzarla più tardi.

Dedurre il tempo che rimane alla candela prima di estinguersi a incrementi di 1 minuto, per determinare per quanto abbia bruciato la candela.

Quando è accesa, la candela irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Qualsiasi creatura all'interno della luce Devota o Seguace a quello della candela effettua tiri per colpire, Tiri Salvezza e prove di abilità con +1d6.

In alternativa, quando accendi la candela per la prima volta, puoi lanciare l'incantesimo portale. Farlo distrugge la candela.

Cappa dell'Aracnide

Oggetto meraviglioso, molto raro - 5000 mo

Mentre indossi questo elegante abito di seta nera intessuto con fili d'argento, ottieni i seguenti benefici:

- Hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio.
- Puoi muoverti verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali e a testa in giù sui soffitti, tenendo le mani libere.
- Non puoi essere catturato da alcuna sorta di ragnatela e ti muovi attraverso le ragnatele come fossero terreno difficile.
- Puoi usare un'azione per lanciare l'incantesimo ragnatela (CD del Tiro Salvezza 15). La ragnatela creata dall'incantesimo riempie il doppio della sua normale area. Una volta usata, questa proprietà della cappa non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Cappa di Distorsione

Oggetto meraviglioso, raro - 60000 mo

Mentre indossi questa cappa, essa proietta un'illusione che ti fa apparire come se stessi in un punto vicino alla tua reale posizione, facendo sì che tutte le creature abbiano -1d6 ai tiri per colpire contro di te. Se subisci danni, la proprietà cessa di funzionare fino all'inizio del tuo prossimo round. Questa proprietà è soppressa mentre sei inabile, intralciato o altrimenti impossibilitato a muoverti.

Cappa degli Elfi

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Mentre indossi questa cappa tirando su il cappuccio, le prove di Saggezza (Percezione) effettuate per notarti hanno -1d6, e hai +1d6 alle prove di Destrezza effettuate per nasconderti. Tirare su o giù il cappuccio richiede un'azione.

Cappa della Manta

Oggetto meraviglioso, non comune - 6000 mo

Mentre indossi questa cappa con il cappuccio tirato su, puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuoto 18 metri. Tirare su o giù il cappuccio richiede 1 azione.

Cappa del Pipistrello *Oggetto meraviglioso, raro - 6000 mo*

Mentre indossi questa cappa, hai +1d6 alle prove di Destrezza. In aree di luce fioca o oscurità, puoi afferrare i bordi della cappa con entrambe le mani e usarla per muoverti a velocità di volo 12 metri. Se dovessi smettere di tenere i bordi della cappa mentre voli a questo modo, perdi la tua velocità di volo. Mentre indossi la cappa in un'area di luce fioca o oscurità, puoi usare la tua azione per lanciare metamorfosi su di te, trasformandoti in un pipistrello. Quando sei in forma di pipistrello, mantieni i tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. La cappa non può essere impiegata di nuovo in questo modo fino alla prossima alba.

Cappa di Protezione

Oggetto meraviglioso, non comune - 3500 mo, 6000 mo, 15000 mo

Mentre indossi questa cappa, ottieni un bonus di +1,+2,+3 alla Difesa e ai Tiri Salvezza.

Cappello del Camuffamento

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Mentre indossi questo cappello, puoi usare un'azione per lanciare a volontà l'incantesimo camuffare sé stesso. L'incantesimo termina quando il cappello viene rimosso.

Cepi Dimensionali

Oggetto meraviglioso, raro - 4000

Puoi usare 2 Azioni per piazzare queste manette su di una creatura inabile. Le manette si adattano a qualsiasi creatura da taglia Piccola a Grande. Oltre a servire da comuni manette, i cepi impediscono a una creatura legata con essi dall'usare qualsiasi metodo di movimento extradimensionale, compreso il teletrasporto o il viaggio verso piani diversi dell'esistenza. Tuttavia non impediscono a una creatura di attraversare un portale interdimensionale.

Tu e qualsiasi creatura da te indicata quando fai uso dei ceppi potete usare un'azione per rimuoverli. Una volta ogni 30 giorni, la creatura legata può effettuare una prova di Forza con DC 40. Se la supera, la creatura si libera e distrugge i ceppi.

Cerchietto dell'Esplosione

Oggetto meraviglioso, non comune - 1500 mo

Mentre indossi questo cerchietto, puoi usare un'azione per lanciare tramite esso l'incantesimo raggio rovente. Quando effettui gli attacchi dell'incantesimo, puoi farlo con bonus di CM +5. Il cerchietto non potrà essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.

Cintura dei Giganti

Oggetto meraviglioso, rarità varia

Mentre indossi questa cinta, il tuo punteggio raggiunge il punteggio conferito dalla cinta. Se il tuo punteggio di Forza è già pari o superiore al punteggio della cinta, l'oggetto non ha effetto su di te. Esistono quattro varianti di questa cinta, corrispondenti ciascuna a una specie di veri giganti. La cinta del gigante di pietra e la cinta del gigante del gelo appaiono diverse, ma hanno lo stesso effetto.

Tipo	Forza	Rarità
Gigante di collina	5	Raro
Gigante di pietra/del gelo	6	Molto raro
Gigante del fuoco	7	Molto raro
Gigante delle nuvole	8	Leggendario
Gigante delle tempeste	9	Leggendario

Cintura dei Nani

Oggetto meraviglioso, raro - 6000 mo

Mentre indossi questa cinta, ottieni i seguenti benefici:

Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Hai +1d6 alle prove di Carisma effettuate per interagire con i nani.

Inoltre, mentre sei indossi la cintura hai il 50% di probabilità ogni giorno all'alba di vederti spuntare una folta barba, se può crescerti, oppure di vedere la tua ancora più folta, se già la hai.

Se non sei un nano, ottieni i seguenti benefici aggiuntivi quando indossi questa cintura:

Hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro veleno e hai resistenza ai danni da veleno.

Hai scurovisione con una gittata di 18 metri. Puoi parlare, leggere e scrivere in Nanico.

Collana dell'Adattamento

Oggetto meraviglioso, non comune - 1500 mo

Mentre indossi questa collana, puoi respirare normalmente in qualsiasi ambiente, e hai +1d6 ai Tiri Salvezza effettuati contro gas e vapori nocivi.

Colla Suprema

Oggetto meraviglioso, leggendario - 400 mo

Questa sostanza bianco latte e viscosa può formare un legame adesivo permanente tra qualsiasi due oggetti. Deve essere contenuto in una giara o ampolla che è stata ricoperta all'interno di olio di scivolosità. Quando viene trovata, il suo contenitore ne tiene 1d6 + 1 per 30 grammi.

30 grammi di colla possono coprire una superficie quadrata di 30 centimetri di lato. La colla ci mette 1 minuto per fissarsi. Una volta fissata la colla, il legame creato può essere spezzato solo dal solvente universale o l'olio della forma eterea, o tramite l'incantesimo desiderio.

Collana delle Palle di Fuoco

Oggetto meraviglioso, raro - a seconda delle sfere presenti: 500 mo, 1000 mo, 1600 mo, 2300 mo, 3100 mo, 4000 mo, 4500 mo, 5000 mo, 5500 mo, 6000 mo

Da questa collana pendono 1d6 + 3 sfere. Puoi usare un'azione per staccare una sfera e lanciarla fino a 18 metri di distanza. Quando essa raggiunge il termine della sua traiettoria, la sfera detona come un incantesimo palla di fuoco (DC 18).

Collana del Rosario

Oggetto meraviglioso, raro - 3000 mo + variabile

Questa collana possiede 1d4 + 2 sfere magiche fatte di acquamarina, perla nera o topazio. Possiede anche diverse sfere non magiche. Se una sfera magica venisse rimossa dalla collana, quella sfera

perderebbe la sua magia.

Esistono sei tipi di sfere magiche. Il Narratore decide il tipo di ciascuna sfera facente parte della collana. Una collana può avere più di una sfera dello stesso tipo. Per usarla, devi indossare la collana. Ogni sfera contiene un incantesimo che puoi lanciare con un'azione, con DC dell'Incantesimo in caso di Tiro Salvezza. Una volta che l'incantesimo di una sfera magica è stato lanciato, non potrai usare di nuovo quella sfera fino all'alba successiva.

3d6	Sfera di...	Incantesimo
3-5	Benedizione	benedizione
6-11	Cura	cura ferite (2° livello) o ristorare inferiore
12-14	Favore	ristorare superiore
15-16	Punire	punizione marchiante
17	Camminare nel vento	camminare nel vento
18	Convocare	alleato planare

Corda da Arrampicata

Oggetto meraviglioso, non comune - 2000 mo

Questa corda di seta lunga 18 metri, pesa 1,5 chili e può sostenere fino a 1.500 chili. Se impugni un'estremità della corda e usi un'azione per pronunciare la parola di comando, la corda si anima. Con un'azione immediata, puoi comandare all'altra estremità di muoversi verso una destinazione di tua scelta. Quell'estremità si muove di 3 metri durante il tuo round quando riceve il tuo primo comando, e di 3 metri durante ciascun round successivo finché non raggiunge la sua destinazione, fino alla sua lunghezza massima, o finché non le dici di fermarsi. Puoi anche dire alla corda di stringersi o sganciarsi da un oggetto, annodarsi o snodarsi, o riavvolgersi per essere trasportata. Se dici alla corda di compiere un nodo, grossi nodi compariranno a intervalli di 30 centimetri lungo la corda. Mentre è annodata, la corda diminuisce fino a un lunghezza di 15 metri e conferisce +1d6 alle prove effettuate per arrampicarvisi.

La corda ha Difesa 20 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.

Corda dell'Intralcio

Oggetto meraviglioso, raro - 4000 mo

Questa corda è lunga 9 metri e pesa 1,5 chili. Se tieni un'estremità della corda e usi un'azione per pronunciare la sua parola di comando, l'altra estremità scatterà in avanti per impigliare una creatura visibile entro 6 metri da te. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18 o restare intralciato. Puoi rilasciare la creatura usando un'azione immediata per pronunciare una seconda parola di comando. Un bersaglio intralciato dalla corda può usare un'azione per effettuare una prova di Forza o Agilità con DC 18 (a scelta del bersaglio). Se la supera, la creatura non è più intralciata dalla corda. La corda ha Difesa 20 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.

Corno di Distruzione

Oggetto meraviglioso, raro - 750 mo

Puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del corno e poi suonarlo, emettendo uno scoppio tonante in un cono di 9 metri e udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 18. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da tuono e resta assordata per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni e non è assordata. Le creature e gli oggetti fatti di vetro o cristallo hanno -1d6 al Tiro Salvezza e subiscono 10d6 danni da tuono anziché 5d6.

Ogni uso della magia del corno ha il 20% di probabilità di farlo esplodere. L'esplosione infligge 10d6 danni da fuoco a chi lo suona e distrugge il corno.

Corno del Valhalla

Oggetto meraviglioso, raro (argento, ottone), molto raro (bronzo) o leggendario (ferro) - 6000 mo base

Puoi usare due Azioni per suonare questo corno. Come risposta, entro 18 metri da te appaiono gli spiriti guerrieri di Asgard. Questi spiriti usano le statistiche dei berserker. Essi ritornano ad Asgard

dopo 1 ora o quando scendono a 0 punti ferita. Una volta usato, il corno non potrà essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Esistono tre tipi di corno del Valhalla, ognuno fatto di un metallo differente. Il tipo di corno determina quanti spiriti guerrieri rispondano all'evocazione, oltre al requisito necessario per l'uso. Il Narratore sceglie il tipo di corno o lo determina casualmente.

d100	Tipo Berserker	Evocati	Requisiti
01-40	Argento	2d4 + 2	CA 0
41-75	Ottone	3d4 + 3	CA 1
76-90	Bronzo	4d4 + 4	CA 2
91-100	Ferro	5d4 + 5	CA 3

Se suoni il corno senza soddisfarne i requisiti, gli spiriti guerrieri evocati ti attaccheranno. Se soddisfi i requisiti, essi saranno amichevoli verso di te e i tuoi compagni, ed eseguiranno i tuoi ordini.

Cubo di Forza

Oggetto meraviglioso, raro - 16000 mo

Questo cubo ha 2,5 centimetri di spigolo. Ogni faccia ha un marchio unico che può essere premuto. Il cubo inizia con 36 cariche, e recupera 3d6 cariche spese ogni giorno all'alba. Puoi usare due Azioni per premere una delle facce del cubo, spendendo un numero di cariche basate sulla faccia del cubo, come mostrato sulla tabella Facce del Cubo di Forza.

Ogni faccia ha un effetto diverso. Se al cubo non rimangono più cariche, non succede nulla. Altrimenti, si erge una barriera di forza invisibile, che forma un cubo di 4,5 metri di spigolo. La barriera è centrata su di te, si muove con te, e dura per 1 minuto, fino a che non usi un'azione per premere la sesta faccia del cubo, o il cubo esaurisce le cariche. Puoi cambiare l'effetto della barriera premendo una faccia diversa del cubo e spendendo il numero di cariche richiesto, resettandone la durata.

Se il tuo movimento fa sì che la barriera entri a contatto con un oggetto solido che non può attraversare il cubo, finché rimane la barriera non potrai avvicinarti all'oggetto.

Faccia	Cariche	Effetto
1	1	Gas, vento e nebbia non possono penetrare la barriera
2	2	La materia non vivente non può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla.
3	3	La materia vivente non può attraversare la barriera.
4	4	Gli effetti dell'incantesimo non possono attraversare la barriera.
5	5	Nulla può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione.
6	0	La barriera si disattiva.

Il cubo perde cariche quando la barriera viene presa come bersaglio da certi incantesimi o entra a contatto con certi incantesimi o effetti di oggetti magici, come indicato nella tabella seguente.

Incantesimo o Oggetto	Cariche Perse
Corno dell'esplosione	1d10
Disintegrazione	1d12
Muro di fuoco	1d4
Passapareti	1d6
Spruzzo prismatico	3d6

Difensore

Arma (qualsiasi spada), leggendario - 35000 mo, 45000 mo, 70000 mo

Ottieni un bonus di +3, +4, +5 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica.

La prima volta che attacchi con questa spada durante un tuo round, puoi trasferire parte o tutto il suo bonus alla tua Difesa, invece di usare il bonus sugli attacchi di questo round. Il bonus così modificato rimane efficace fino all'inizio del tuo prossimo round, ma dovrai impugnare la spada per ottenere il bonus alla CA da parte sua.

Elmo della Comprensione dei Linguaggi

Oggetto meraviglioso, non comune - 600 mo

Mentre indossi questo elmo, puoi usare un'azione per lanciare a volontà tramite esso l'incantesimo comprendere linguaggi.

Elmo della Lucentezza

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo elmo luminoso è incastonato con 1d10 diamanti, 2d10 rubini, 3d10 opali di fuoco e 4d10 opali. Qualsiasi gemma estratta dall'elmo si riduce in polvere. Quando tutte le gemme sono rimosse o distrutte, l'elmo perde la sua magia.

Mentre lo indossi ottieni i seguenti benefici:

- Puoi usare un'azione per lanciare uno dei seguenti incantesimi, usando una delle gemme dell'elmo del tipo specificato come componente: luce diurna (opale), muro di fuoco (rubino), palla di fuoco (opale di fuoco) o spruzzo prismatico (diamante). Quando l'incantesimo viene lanciato la gemma è distrutta e scompare dall'elmo.
- Finché possiede almeno un diamante, l'elmo emette luce fioca in un raggio di 9 metri quando almeno un non morto si trova entro quest'area. Qualsiasi non morto che inizi il suo round all'interno dell'area subisce 1d6 danni da Luce.
- Finché l'elmo possiede almeno un rubino, hai resistenza ai danni da fuoco.

Finché l'elmo possiede almeno un opale di fuoco, puoi usare un'azione e pronunciare una parola di comando per far sì che un'arma che stai impugnando venga avvolta dalle fiamme. Le fiamme emettono luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Le fiamme sono innocue per te e per l'arma. Quando colpisci con un attacco sferrato con l'arma infiammata, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Le fiamme perdurano fino a quando non userai un'azione per pronunciare la parola di comando di nuovo o fino a quando non lascerai cadere o rinfoderai l'arma. Se stai indossando l'elmo e subisci danni da fuoco in seguito al fallimento di un Tiro Salvezza contro un incantesimo con 3 uno l'elmo emette un fascio di luce tramite le gemme rimanenti. Ogni creatura entro 18 metri dall'elmo, a parte te, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21 o venire colpita dal fascio, subendo danni di Luce uguali al numero di gemme nell'elmo. Poi, le gemme e l'elmo vengono distrutti.

Elmo della Telepatia

Oggetto meraviglioso, non comune - 12000 mo

Mentre indossi questo elmo, puoi usare un'azione per lanciare tramite esso l'incantesimo individuazione dei pensieri (CD del Tiro Salvezza 13). Finché mantieni la concentrazione sull'incantesimo, puoi usare un'azione immediata per inviare un messaggio telepatico alla creatura su cui sei concentrato. Essa può replicare (usando un'azione immediata per farlo) fino a quando continui a concentrarti su di lei.

Mentre ti concentri su di una creatura con individuazione dei pensieri, puoi usare un'azione per lanciare tramite l'elmo l'incantesimo suggestione (CD del Tiro Salvezza 13) su quella creatura. Una volta usata, la proprietà suggestione non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Elmo del Teletrasporto

Oggetto meraviglioso, raro - 64000 mo

Mentre indossi questo elmo, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare l'incantesimo teletrasporto tramite esso. L'elmo ha 3 cariche, e ne recupera 1d3 ogni mattina all'alba.

Faretra Efficiente

Oggetto meraviglioso, non comune - 2500 mo

Ciascuno dei tre compartimenti della faretra è collegato a uno spazio extradimensionale che le permetta di trasportare numerosi oggetti non pesando mai più di 1 chilo.

Il compartimento più piccolo può contenere fino a 60 frecce, saette od oggetti simili. Il compartimento mediano può contenere fino a 18 giavellotti od oggetti simili. Il compartimento più lungo può contenere fino a 6 oggetti lunghi, come archi, bastoni da combattimento o lance. Puoi estrarre qualsiasi oggetto contenuto nella faretra come se lo stessi prendendo da una normale faretra o fodero.

Fasce di Ferro del Vincolo

Oggetto meraviglioso, raro - 5000 mo

Questa sfera di ferro arrugginita misura 7,5 centimetri di diametro e pesa 500 grammi. Puoi usare un'azione per pronunciare una parola di comando e scagliare la sfera contro una creatura visibile di taglia Enorme o inferiore entro 18 metri da te. La sfera si muove nell'aria, aprendosi in un reticolato di fasce metalliche. Effettua un tiro per colpire a distanza, se colpisci, il bersaglio è intralciato fino a quando non effettuerai un'azione per pronunciare una parola di comando e liberarlo. Farlo, o mancare l'attacco, fa sì che le fasce si contraggano e ritornino a essere una sfera.

Una creatura, compresa quella intralciata, può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con DC 25 per spezzare le fasce di ferro. Se la riesce, l'oggetto viene distrutto, e la creatura intralciata è libera. Se la prova fallisce, qualsiasi ulteriore tentativo effettuato dalla creatura fallisce automaticamente fino a quando non saranno trascorse 24 ore.

Una volta che le fasce sono state usate non potranno più esserlo fino alla prossima alba.

Bandana dell'Intelligenza

Oggetto meraviglioso, non comune - 8000 mo

Mentre indossi questa bandana il tuo Intelligenza è +4. La fascetta non ha effetto se hai già Intelligenza è già +4 o più alta.

Filtro d'Amore

Pozione, non comune - 120

Resterai affascinato per 1 ora dalla prima creatura che vedrai entro 10 minuti da quando avrai bevuto questo filtro. Se la creatura è di una specie o genere da cui sei normalmente attratto, finché sei affascinato la considererai il tuo unico e grande amore.

Fortezza Istantanea

Oggetto meraviglioso, raro - 75000 mo

Puoi usare un'azione per porre questo cubo di metallo di 2,5 centimetri di spigolo sul terreno e pronunciarne la parola di comando. Il cubo cresce rapidamente fino a diventare una fortezza che resterà fino a quando userai un'azione per pronunciare la parola di comando che la congela, la quale funziona solo quando la fortezza è vuota.

La fortezza è una torre quadrata, 6 metri per lato e alta 9 metri, con feritoie su tutti i lati e spalti in cima. Il suo interno è diviso in due piani, con una scala che corre lungo una parete a congiungerli. La scala termina con una botola che si apre sul tetto. Quando viene attivata, la torre presenta una piccola porta sul lato rivolto verso di te. La porta si apre solo al tuo comando, che puoi pronunciare con un'azione immediata. È immune all'incantesimo scassinare e magie simili, come quella del battaglio dell'apertura.

Ogni creatura nell'area in cui la fortezza compare deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 17, subendo 10d10 danni contundenti se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. In entrambi i casi, la creatura viene spinta in uno spazio fuori della fortezza ma in sua prossimità. Gli oggetti nell'area che non sono indossati o trasportati subiscono gli stessi danni e vengono spinti automaticamente.

La torre è fatta di adamantio, e la sua magia le impedisce di venir ribaltata. Il tetto, la porta e le mura hanno 100 punti ferita ognuno, immunità ai danni dalle armi non magiche a eccezione delle armi da assedio, e resistenza a tutti gli altri danni.

Solo l'incantesimo desiderio può riparare la fortezza. Ciascun lancio di desiderio fa sì che il tetto, la porta o una delle pareti recuperi 50 punti ferita.

Gemma Elementale

Oggetto meraviglioso, non comune - 1200 mo

Questa gemma contiene una scintilla di energia elementale. Quando usi un'azione per infrangere la gemma, questa evoca un elementale come se tu avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali, e la magia della gemma svanisce. Il tipo di gemma determina l'elementale evocato dall'incantesimo.

Gemma Elementale Evocato

Corindone rosso	Elementale del fuoco
Diamante giallo	Elementale della terra
Smeraldo	Elementale dell'acqua
Zaffiro	blu Elementale dell'aria

Gemma della Luminosità

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Questo prisma ha 50 cariche. Mentre lo impugni, puoi usare un'azione per pronunciare una delle tre parole di comando per provocare uno dei seguenti effetti:

- La prima parola di comando fa sì che la gemma produca una luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. L'effetto non consuma cariche. Dura finché non userai un'azione per ripetere la parola di comando o finché non impiegherai un'altra funzione della gemma.
- La seconda parola di comando spende 1 carica e fa sì che la gemma proietti una fascio di luce luminoso contro una creatura visibile entro 18 metri da te. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare accecata per 1 minuto.
- La terza parola di comando spende 5 cariche e fa sì che la gemma irradia una luce accecante in un cono di 9 metri originante da te. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un Tiro Salvezza come se fosse stata colpita dal fascio creato dalla seconda parola di comando.

Quando tutte le cariche della gemma sono state spese, la gemma diventa un comune gioiello del valore di 50 mo.

Gemma della Vista

Oggetto meraviglioso, raro - 32000 mo

Con un'azione, puoi pronunciare la parola di comando della gemma e spendere 1 carica. Per i successivi 10 minuti, quando guardi attraverso la gemma possiedi la visione del vero fino a 36 metri di distanza. La gemma ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Giavellotto dei Fulmini

Arma (giavellotto), non comune - 1500 mo

Questo giavellotto è un'arma magica. Quando lo scagli e pronuncii la sua parola di comando, si trasforma in un fulmine, formando una linea larga 1 metro che si estende da te verso un bersaglio entro 36 metri. Ogni creatura sulla linea, escluso te e il bersaglio, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15, subendo 4d6 danni da fulmine se lo fallisce o la metà di questi danni se lo riesce. Il fulmine ridiventa un giavellotto quando raggiunge il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce i danni del giavellotto più 4d6 danni da fulmine.

La proprietà del giavellotto non può più essere usata fino alla prossima alba. Nel frattempo, il giavellotto può essere comunque usato come arma magica.

Guanti Afferra Proiettili

Oggetto meraviglioso, non comune - 3000 mo

Questi guanti sembrano quasi fondersi con la tua pelle quando li indossi. Quando un attacco con arma a distanza ti colpisce mentre li indossi, puoi usare una Reazione per ridurre il danno di 1d10 + Destrezza, purché tu abbia una mano libera. Se riduci il danno a 0, e il proiettile è piccolo a sufficienza da essere tenuto in mano, puoi afferrarlo.

Guanti d'Arme del Potere Ogre

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi queste manopole la tua Forza è 4. Le manopole non hanno effetto se la tua Forza è già +4 o più.

Guanti del Nuoto e della Scalata

Oggetto meraviglioso, non comune - 2000 mo

Mentre indossi entrambi questi guanti, la scalata e il nuoto non ti costano movimento aggiuntivo. Inoltre, hai un bonus di +1d6 alle prove di Costituzione e Saggezza effettuate mentre scali o nuoti.

Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria

Oggetto meraviglioso, raro - 8000 mo

Mentre l'incenso brucia all'interno di questo incensiere, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale dell'aria, come se avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali. L'incensiere non può di nuovo essere usato a questo modo fino alla prossima alba.

Questo incensiere largo 15 centimetri e alto 30 centimetri assomiglia a un calice dalla copertura decorata. Pesa 0,5 chili.

Ladra delle Nove Vite

Arma (qualsiasi spada), molto raro - 12000 mo

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Se ottieni un colpo critico contro una creatura che ha meno di 100 punti ferita, questa deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o venire immediatamente uccisa, mentre la spada ne risucchia la forza vitale dal corpo (i costrutti e i non morti sono immuni a questa proprietà).

La spada ha 1d8 + 1 cariche, e perde 1 carica quando una creatura viene uccisa. Quando la spada non ha più cariche, perde questa proprietà.

Lama della Fortuna

Arma (qualsiasi spada), leggendario

Ottieni un bonus di +1,+2,+3 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Finché hai addosso la spada ricevi anche un bonus di +1 ai Tiri Salvezza.

Fortuna. Se hai addosso la spada, puoi affidarti alla sua fortuna (non richiede un'azione) per ripetere un tiro per colpire, prova di caratteristica o Tiro Salvezza il cui risultato non ti soddisfa. Sei obbligato a usare il secondo risultato del dado. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Desiderio. Mentre la impugnai, puoi usare un'azione per spendere 1 carica e lanciare tramite essa l'incantesimo desiderio. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba. La spada ha 1d4-1 cariche, e perde questa proprietà se finisce le cariche.

Lama del Sole

Arma (spada lunga), raro - 12000 mo

Quest'oggetto sembra l'impugnatura di una spada lunga, ma senza lama. Quando ne afferri l'impugnatura, puoi usare un'azione per far sì che una lama di pura luminescenza si formi, o faccia sparire la lama inserita nell'impugnatura.

Finché la spada esiste, questa spada lunga magica ha la proprietà Versatile.

Se sei competente con le spade corte o le spade lunghe, sei competente anche con la lama del sole.

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma, che infligge danni da Luce anziché danni taglienti. Quando colpisci con essa una creatura non morta, il bersaglio subisce 1d8 danni da Luce aggiuntivi.

La lama luminosa della spada emette luce intensa in un raggio di 4,5 metri e penombra per ulteriori 4,5 metri. La luce è luce solare. Finché la lama è attiva, puoi usare un'azione per espandere o ridurre il raggio della luce intensa e penombra di 1,5 metri ciascuno, fino a un massimo di 9 metri o un minimo di 3 metri ciascuno.

Lanciatore Nanico

Arma (martello da guerra), molto raro - 18000 mo

Ottieni un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Ha Gittata di 6 metri.

Quando colpisci con un attacco a distanza usando quest'arma, essa infligge 1d8 danni aggiuntivi o, se il bersaglio è un gigante, 2d8 danni aggiuntivi. Subito dopo l'attacco, l'arma vola indietro nella tua mano.

Lanterna della Rivelazione

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Mentre è accesa, questa lanterna coperta brucia per 6 ore con 1 pinta d'olio, irradiando luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature e gli oggetti invisibili sono resi visibili mentre si trovano sotto la luce intensa della lanterna.

Puoi usare un'azione per abbassare la copertura, riducendo la luce a penombra con un raggio di 1,5 metri.

Lingua di Fuoco

Arma (qualsiasi spada), raro - 5000 mo

Puoi usare un'azione immediata per pronunciare la parola di comando di questa spada magica, facendo sì che dalla sua lama eruttino fiamme. Queste fiamme irradiano luce intensa in un raggio di 12

metri e luce fioca per ulteriori 12 metri. Mentre la spada è in fiamme, infligge 2d6 danni da fuoco aggiuntivi a qualsiasi bersaglio colpisca. Le fiamme durano fino a che non usi un'azione immediata per pronunciare di nuovo la parola di comando o finché non lasci cadere o rinfoderi l'arma.

Mantella del Ciarlatano

Oggetto meraviglioso, raro - 8000 mo

Mentre indossi questa mantella che odora lievemente di zolfo, puoi usarla per lanciare l'incantesimo porta dimensionale con un'azione. La proprietà di questa mantella non può essere usata di nuovo fino all'alba. Quando scompari, ti lasci alle spalle una nube di fumo, e riapparisci alla tua destinazione all'interno di una simile nube di fumo. Questo fumo oscura leggermente lo spazio che hai lasciato e quello dove riapparisci, e si dissipa alla fine del tuo prossimo round. Un vento leggero o più forte disperde il fumo.

Mantello della Resistenza agli Incantesimi

Oggetto meraviglioso, raro - 30000 mo

Mentre indossi questa cappa, hai +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.

Manuale degli Esercizi Pratici

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro descrive esercizi atletici, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1, poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Manuale dei Golem

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo tomo contiene le informazioni e incantamenti necessari a costruire un tipo particolare di golem. Il Narratore sceglie il tipo di golem che è possibile costruire o lo determina casualmente. Per decifrare e usare il manuale devi avere almeno CM 10. Una creatura che non possa usare il manuale dei golem e provi a leggerlo, subisce 6d6 danni psichici.

3d6	Golem	Tempo	Costo
3-4	Argilla	30 giorni	65.000 mo
5-16	Carne	60 giorni	50.000 mo
17	Ferro	120 giorni	100.000 mo
18	Pietra	90 giorni	80.000 mo

Per creare un golem, devi trascorrere il tempo sopra indicato, lavorando senza interruzione con il manuale a disposizione e riposando per non più di 8 ore al giorno. Devi anche pagare il costo specificato per acquistare i materiali necessari.

Una volta finito di creare il golem, il libro viene consumato da fiamme arcane. Il golem si anima quando le ceneri del manuale saranno sparse su di esso. Sarà sotto il tuo controllo, e comprende e obbedisce gli ordini pronunciati da te.

Manuale della Rapidità d'Azione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene esercizi di coordinazione ed equilibrio, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Martello dei Fulmini

Arma (maglio), leggendario - 20000 mo

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire e di danno effettuati con quest'arma magica.

Anatema dei Giganti. Devi indossare una *cintura dei giganti* (qualsiasi varietà) e i *guanti d'arme della forza* o *ogre* per poter usare quest'arma.

Mentre usi il martello il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 (fino ad un massimo di 15).

Quando ottieni un critico sul tiro per colpire effettuato con quest'arma contro un gigante, il gigante deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o morire.

Puoi spendere 1 carica ed effettuare un attacco con arma a distanza con il martello, scagliandolo come se avesse la proprietà da lancio con un gittata normale di 6 metri. Se l'attacco colpisce, il martello

produce un tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio e tutte le creature entro 9 metri da esso devono superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o restare stordite fino al termine del tuo prossimo round.

Il martello ha 5 cariche, e recupera 1d4 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba.

Mazza della Distruzione

Arma (mazza), raro - 12000 mo

Quando colpisci un immondo o un non morto con quest'arma magica, quella creatura subisce 2d6 danni da Luce aggiuntivi. Se, dopo aver subito il danno, al bersaglio rimangono 25 punti ferita o meno, questi deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o venire distrutto. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura resta spaventata da te fino al termine del tuo prossimo round.

Mentre impugni quest'arma, essa irradia luce intensa in un raggio di 6 metri e penombra per ulteriori 6 metri.

Mazza della Punizione

Arma (mazza), raro - 7000 mo

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Il bonus aumenta a +3 quando usi quest'arma per attaccare un costrutto.

Quando ottieni un critico al tiro per colpire effettuato con quest'arma, il bersaglio subisce 7 danni contundenti aggiuntivi, o 14 danni contundenti aggiuntivi se è un costrutto. Se, dopo aver subito questi danni, a un costrutto restano 25 punti ferita o meno, viene distrutto.

Mazza del Terrore

Arma (mazza), raro - 8000 mo

Mentre la impugni, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per scatenare un'ondata di terrore.

Ogni creatura di tua scelta, in un raggio di 9 metri a partire da te, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata a questo modo, una creatura deve impiegare i suoi turni a cercare di muoversi più lontano possibile da te, e non può consapevolmente muoversi in uno spazio che sia entro 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può usare solo l'azione di Movimento per scappare. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'Azione Difesa Totale.

Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto per sé in caso lo superi. Quest'arma magica ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche ogni giorno all'alba.

Mazzo delle Illusioni

Oggetto meraviglioso, non comune - 6500 mo

Questa scatola contiene un set di carte di pergamena. Un mazzo completo contiene 34 carte, ognuna raffigurante una creatura diversa. Le creature rappresentate vengono lasciate alla discrezionalità del Narratore. Di solito i mazzi trovati in giro sono privi di 3d6-3 carte.

La magia del mazzo funziona solo se le carte vengono pescate a caso (potete usare un mazzo di normali carte da gioco modificato per simulare il mazzo delle illusioni). Puoi usare un'azione per pescare una carta dal mazzo e scagliarla in un punto sul terreno a 9 metri da te.

L'illusione di una o più creature si forma sopra la carta lanciata e rimane finché non viene dissolta. La creatura illusoria sembra reale, della taglia appropriata, e si comporta come fosse una vera creatura, eccetto che non può recare danni. Finché resti entro 36 metri dalla creatura illusoria e puoi vederla, puoi usare un'azione per muoverla magicamente in qualsiasi punto entro 9 metri dalla carta. Qualsiasi interazione fisica con la creatura illusoria la rivela come illusione, dato che gli oggetti le passano attraverso. Qualcuno che usi un'azione per ispezionare visivamente la creatura, la identifica come illusoria superando una prova di Intelligenza con DC 17. La creatura le apparirà quindi trasparente. L'illusione permane finché la carta non viene mossa o l'illusione dissolta. Quando l'illusione termina, l'immagine sulla carta scompare, e quella carta non potrà più essere usata.

Carta da Gioco	Illusione	Carta da Gioco	Illusione
Asso di cuori	Drago rosso	Asso di quadri	Beholder
Re di cuori	Cavaliere e quattro guardie	Re di quadri	Arcimago e mago apprendista
Regina di cuori	Succube o incubo	Regina di quadri	Megera notturna
Fante di cuori	Druido	Fante di quadri	Assassino
Dieci di cuore	Gigante delle nuvole	Dieci di quadri	Gigante del fuoco
Nove di cuori	Ettin	Nove di quadri	Oni
Otto di cuori	Bugbear	Otto di quadri	Gnoll
Due di cuori	Goblin	Due di quadri	Coboldo
Asso di picche	Lich	Asso di fiori	Golem di ferro
Re di picche	Sacerdote e due accoliti	Re di fiori	Capitano bandito e tre banditi
Regina di picche	Medusa	Regina di fiori	Erinni
Fante di picche	Veterano	Fante di fiori	Berserker
Dieci di picche	Gigante del gelo	Dieci di fiori	Gigante di collina
Nove di picche	Troll	Nove di fiori	Ogre
Otto di picche	Hobgoblin	Otto di fiori	Orco
Due di picche	Goblin	Due di fiori	Coboldo
Jolly (2)	Tu (il proprietario del mazzo)		

Mazzo delle Meraviglie

Oggetto meraviglioso, leggendario

Di solito lo si trova in un borsello o una scatola, che contiene delle carte fatte d'avorio o vello. La maggior parte di questi mazzi (il 75%) ha solo tredici carte, mentre i restanti mazzi ne hanno ventidue. Prima di pescare una carta, devi dichiarare quante carte intendi pescare e poi pescarle casualmente (puoi usare un mazzo di carte da gioco modificato per simulare il mazzo). Qualsiasi carta pescata in eccesso di questo numero non ha effetto. Altrimenti, appena peschi una carta dal mazzo, la sua magia ha effetto.

Devi pescare ciascuna carta entro 1 ora dalla pescata precedente. Se non peschi il numero scelto di carte, il numero di carte rimanenti uscirà fuori dal mazzo spontaneamente e avrà effetto in contemporanea. Una volta estratta una carta, questa svanirà dall'esistenza. A meno che la carta non sia il Matto o il Buffone, la carta ricompare nel mazzo, rendendo possibile pescare due volte la stessa carta.

Carta da Gioco	Carta	Carta da Gioco	Carta
Asso di quadri	Visir*	Asso di cuori	Fato*
Re di quadri	Sole	Re di cuori	Trono
Regina di quadri	Luna	Regina di cuori	Chiave
Fante di quadri	Stella	Fante di cuori	Cavaliere
Due di quadri	Cometa*	Due di cuori	Gemma*
Asso di fiori	Speroni*	Asso di picche	Dongione*
Re di fiori	Il Vuoto	Re di picche	Rovina
Regina di fiori	Fiamme	Regina di picche	Euriale
Fante di fiori	Teschio	Fante di cuori	Furfante
Due di fiori	Idiota	Due di picche	Appeso*
Jolly	Matto*	Jolly	Buffone

* Solo in mazzo da 22 carte

Appeso (solo in mazzo da 22). La tua mente è sconvolta, e cambi 2 Tratti

Buffone. Ottieni 35 PX o puoi pescare due carte aggiuntive oltre alle tue pescate dichiarate.

Cavaliere. Ottieni i servizi di un guerriero con CA 4 livello che compare in uno spazio a tua scelta entro 9 metri da te. Il guerriero è della tua stessa razza e ti servirà lealmente fino alla morte, credendo che sia stato il fato a portarlo al tuo servizio. Il personaggio è controllato da te.

Chiave. Un'arma magica rara, molto rara o leggendaria con la quale sei competente comparire tra le tue mani. Il Narratore determina di che tipo di arma si tratta.

Cometa (solo in mazzo da 22). Se sconfiggi da solo il prossimo mostro o gruppo ostile che incontrerai, otterrai abbastanza punti esperienza da guadagnare un livello. Altrimenti, questa carta non avrà effetto.

Euriale. Sei maledetto dalla carta e subisci una penalità di -2 a tutti i Tiri Salvezza finché resterai maledetto a questo modo. Solo un Patrono o la magia della carta del Fato può porre fine a questa maledizione.

Fato (solo in mazzo da 22). La struttura della realtà si dissolve e riforma, permettendoti di evitare o cancellare un evento come se non fosse mai accaduto. Puoi usare la magia di questa carta non appena l'hai pescata o aspettare un qualsiasi altro momento fino alla tua morte.

Fiamme. Un potente diavolo diventa tuo nemico. Il diavolo cercherà di rovinare e infestare la tua esistenza, assaporando le tue sofferenze fino al momento in cui cercherà di ucciderti. Questa inimicizia durerà fino alla morte tua o del diavolo.

Furfante. Un personaggio non dei giocatori a scelta del Narratore diventa ostile nei tuoi confronti. L'identità del nuovo nemico è ignota fino a quando il PNG o qualcun altro la rivelerà. Nulla a meno di un desiderio o intervento divino potrà porre fine all'ostilità del PNG nei tuoi confronti.

Gemma (solo in mazzo da 22). Davanti ai tuoi piedi compaiono venticinque gioielli del valore di 2.000 mo ciascuno o cinquanta gemme del valore di 1.000 mo ciascuna.

Idiota (solo in mazzo da 22). Riduci permanentemente il tuo punteggio di Intelligenza di 2 (fino a un punteggio minimo di 3). Puoi pescare un'ulteriore carta prima delle tue altre pescate dichiarate.

Luna. Ricevi la capacità di lanciare l'incantesimo desiderio 1d3 volte.

Matto (solo in mazzo da 22). Perdi 10.000 PE, scarti questa carta, e peschi di nuovo dal mazzo, contando entrambe le pescate come solo una delle tue pescate. Se perdere quel numero di PE ti farebbe perdere un livello, rimarrai invece con il numero di PE appena sufficienti per mantenere il tuo livello.

Rovina. Perdi tutte le ricchezze che hai con te, a parte gli altri oggetti magici. Attività, edifici e le terre che possiedi vengono perse nel modo che altera di meno la realtà. Qualsiasi documento che provi che tu sia il proprietario di qualcosa che hai perso a causa di questa carta, scompare.

Sole. Ottieni 35 PX, e un oggetto meraviglioso (determinato dal Narratore) compare tra le tue mani.

Sotterraneo (solo in mazzo da 22). Scompari e vieni sepolto in uno stato di animazione sospesa all'interno di una sfera extradimensionale. Tutto ciò che stavi indossando o trasportando rimane nello spazio da te occupato quando sei scomparso. Rimarrai imprigionato finché non sarai ritrovato e rimosso dalla sfera. Non puoi essere localizzato tramite nessuna magia di divinazione, ma l'incantesimo desiderio può rivelare la posizione della tua prigionia. Non si pescano ulteriori carte.

Speroni (solo in mazzo da 22). Ogni oggetto magico che indossi o trasporti viene disintegrato. Gli artefatti in tuo possesso non vengono disintegrati, ma svaniscono.

Stella. Aumenta un tuo punteggio di caratteristica di 1. Il punteggio può superare il 5, ma non può superare 7. *Teschio*. Evochi un'avatara della morte (uno spettrale scheletro umanoide avvolto in una vestaglia nera e sbrindellata, il quale impugna una falce spettrale). Esso compare in uno spazio a scelta del Narratore entro 3 metri da te e ti attacca, avvisando tutti gli altri che devi vincere la battaglia da solo. L'avatara combatte fino alla tua morte o finché non scende a 0 punti ferita, al che svanisce. Se qualcuno cerca di aiutarti, costui evocherà il proprio avatara della morte. Una creatura uccisa da un'avatara della morte non può essere riportata in vita.

Trono. Ottieni +4 in Oratoria. Inoltre, ottieni il diritto di proprietà su di una piccola rocca da qualche parte nel mondo. Tuttavia, la rocca è attualmente occupata da mostri, che dovrai cacciare prima di poterla rivendicare come tua.

Visir (solo in mazzo da 22). In qualsiasi momento di tua scelta, entro un anno da quando hai pescato questa carta, puoi chiedere, meditando, risposta a una tua domanda e ricevere una risposta veritiera a essa. A parte fornire informazioni, la risposta può aiutarti a risolvere un problema complesso o un dilemma. In altre parole, la conoscenza è fornita assieme alla saggezza su come impiegarla.

Vuoto. Questa carta nera è indice di disastro. La tua anima viene rapita dal corpo e imprigionata all'interno di un oggetto in un luogo a scelta del Narratore. Una o più potenti creature proteggono questo luogo. Finché la tua anima è così intrappolata, il tuo corpo è inabile. L'incantesimo desiderio non è in grado di ripristinare la tua anima, ma può rivelare il luogo in cui si trova l'oggetto che la

contiene. Non si pescano più carte.

Avatara della Morte

Non morto media, neutrale malvagio

Forza +3

Destrezza' +3

Intelligenza +3

Saggezza +3

Carisma +3

Difesa 20

Punti Ferita metà dei punti ferita del suo evocatore

Movimento: Velocità 18 m, volo 18 m (fluttua)

Immunità ai Danni: necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato, svenuto

Sensi: scurovisione 18 m, visione del vero 18 m

Linguaggi: tutti i linguaggi conosciuti dal suo evocatore

Sfida – (0 PE)

Movimento Incorporeo. L'avatara può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile.

Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio round all'interno di un oggetto.

Immunità allo Scacciare. L'avatara è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Falce Mietitrice. L'avatara affonda la sua falce spettrale in una creatura entro 1,5 metri da esso, infliggendo 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da Energia Negativa.

Medaglione dei Pensieri

Oggetto meraviglioso, non comune - 3000 mo

Mentre indossi questo medaglione, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare tramite esso l'incantesimo individuazione dei pensieri (CD del Tiro Salvezza 15). Il medaglione ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Miniatura dal Potere Meraviglioso

Oggetto meraviglioso, rarità in base alla miniatura

Una miniatura dal potere meraviglioso è una statuetta di una bestia, piccola a sufficienza da entrare in tasca. Se usi un'azione per pronunciare una parola di comando e lanciare la miniatura in un punto del terreno entro 18 metri da te, la miniatura diventa una creatura vivente. Se lo spazio in cui la creatura dovesse apparire è occupato da un'altra creatura od oggetto, o se non c'è spazio sufficiente per la creatura, la miniatura non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni. Comprende i tuoi linguaggi e obbedisce agli ordini impartitele. Se non le impartisci ordini, la creatura si difende ma non effettua altre azioni. Vedi il Bestiario per le altre statistiche della creatura.

La creatura resta per la durata specificata per ciascuna miniatura. Al termine della durata, la creatura ritorna alla sua forma di miniatura. Si trasforma anticipatamente se scende a 0 punti ferita o se usi un'azione per pronunciare la parola di comando di nuovo mentre la tocchi. Dopo che la creatura è tornata a essere una miniatura, le sue proprietà non possono più essere usate fino a quando non sarà trascorso un certo ammontare di tempo, come specificato nella descrizione della miniatura.

Cane di Onice (Raro). Questa statuetta di onice raffigura un cane. Può diventare un mastino per un massimo di 6 ore. Il mastino ha Intelligenza 8 e può parlare Comune. Inoltre ha scurovisione con una gittata di 18 metri e può vedere le creature e gli oggetti invisibili entro quella gittata. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Caprone d'Avorio (Raro). Queste statuette d'avorio di caproni sono sempre create in set da tre. Ogni caprone ha un aspetto unico e funziona in modo diverso dagli altri. Le loro proprietà sono le seguenti:

- Il caprone del terrore può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Il caprone non può attaccare, ma puoi rimuoverne i corni e usarli come armi. Un corno diventa una lancia da cavaliere +1 mentre l'altro diventa una spada lunga +2.

Rimuovere un corno richiede un'azione, e le armi scompaiono e i corni ricompaiono quando il caprone

torna alla sua forma di miniatura. Inoltre, il caprone irradia un'aura di terrore con raggio 9 metri finché lo cavalchi. Qualsiasi creatura a te ostile che inizi il proprio round all'interno dell'aura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata dal caprone per 1 minuto, o finché il caprone non torna alla forma di miniatura. La creatura spaventata può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo supera. Una volta che ha riuscito il Tiro Salvezza contro questo effetto, una creatura è immune all'aura del caprone per le successive 24 ore. Una volta usata, la miniatura non può essere usata di nuovo prima che siano passati 15 giorni.

- Il caprone del travaglio può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Una volta usato, non può essere usato di nuovo prima che siano passati 30 giorni. - Il caprone del viaggio può diventare un caprone Grande con le stesse statistiche di un cavallo da corsa. Ha 24 cariche, e ciascuna ora o porzione di essa che trascorre in forma di bestia costa 1 carica. Finché ha cariche, lo puoi usare quanto ti pare. Una volta terminate le cariche, ritorna a essere una miniatura e non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni, allorché avrà recuperato tutte le sue cariche.

Corvo d'Argento (Non Comune). Questa statuetta d'argento raffigura un corvo. Può diventare un corvo per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Mentre è in forma di corvo, la miniatura ti permette di lanciare a volontà l'incantesimo *messaggero animale* su di essa.

Destriero di Ossidiana (Molto Raro). Questa statuetta di ossidiana liscia diventa un incubo per un massimo di 24 ore. L'incubo combatte solo per difendersi. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Elefante di Marmo (Raro). Questa statuetta di marmo è larga e alta circa 10 centimetri. Può diventare un elefante per un massimo di 24 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Grifone di Bronzo (Raro). Questa statuetta di bronzo raffigura un grifone rampante. Può diventare un grifone per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Gufo Serpentino (Raro). Questa statuetta serpentina di un gufo può diventare un gufo gigante per un massimo di 8 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Se vi trovate sullo stesso piano di esistenza, il gufo può comunicare telepaticamente con te a qualsiasi distanza.

Leoni d'Oro (Raro). Queste statuette d'oro di leoni sono sempre create a coppie. Puoi usare una o entrambe le miniature contemporaneamente. Ciascuna può diventare un leone per un massimo di 1 ora. Una volta usato uno dei leoni, questi non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Munizione dell'Uccisione

Arma (freccia, saetta), molto raro - 700 mo

Se una creatura appartenente al tipo, razza o gruppo a cui la freccia dell'uccisione è associata subisce danni dalla freccia, la creatura deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21, subendo 6d10 danni perforanti aggiuntivi se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Una volta che la freccia dell'uccisione ha inflitto danni aggiuntivi alla creatura, diventa una freccia non magica.

Occhi Affascinanti

Oggetto meraviglioso, non comune - 3000

Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi spendere 1 carica con un'azione per lanciare l'incantesimo *charme* su persone (CD del Tiro Salvezza 15) su di un umanoide entro 9 metri da te, purché tu e il bersaglio vi possiate vedere. Le lenti hanno 3 cariche e recuperano tutte quelle spese ogni giorno all'alba.

Occhi dell'Aquila

Oggetto meraviglioso, non comune - 2500 mo

Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista. In condizioni di visibilità limpida, puoi distinguere i dettagli anche di creature e oggetti molto distanti delle dimensioni di 50 centimetri.

Occhi della Vista Dettagliata

Oggetto meraviglioso, non comune - 2500 mo

Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi vedere molto meglio del normale fino a una distanza di 30 centimetri. Hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basata su vista mentre perlustri un'area o studi un oggetto a distanza.

Occhiali da Notte

Oggetto meraviglioso, non comune - 1500 mo

Mentre indossi queste lenti scure, possiedi la scurovisione, con una gittata di 18 metri. Se già possiedi la scurovisione, indossare questi occhiali ne aumenta la gittata di 18 metri.

Olio di Affilatezza

Pozione, molto raro - 3200 mo

Quest'olio può ricoprire un'arma tagliente o perforante o fino a 5 munizioni taglienti o perforanti. Applicare l'olio richiede 1 minuto. Per 1 ora, l'arma ricoperta dall'olio è magica e ha un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno.

Olio di Forma Eterea

Pozione, raro - 2000 mo

Una dose di olio è sufficiente a ricoprire una creatura di taglia Media o inferiore, e l'equipaggiamento che indossa e trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. Dopodiché la creatura ottiene l'effetto dell'incantesimo forma eterea per 1 ora.

Olio di Scivolosità

Pozione, non comune - 500 mo

L'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, insieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. La creatura ottiene poi il beneficio dell'incantesimo libertà di movimento per 8 ore. In alternativa, con un'azione si può versare l'olio sul terreno, duplicando per 8 ore l'effetto dell'incantesimo unto su quell'area.

Palla di Cristallo

Oggetto meraviglioso, molto raro o leggendario - 50000 mo

Una tipica palla di cristallo ha il diametro di circa 15 centimetri. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite essa l'incantesimo scrutare (CD del Tiro Salvezza 21). Le seguenti palle di cristallo varianti sono oggetti leggendari e hanno proprietà aggiuntive.

Palla di Cristallo di Lettura del Pensiero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (CD del Tiro Salvezza 21). Puoi usare un'azione per lanciare l'incantesimo individuazione dei pensieri (CD del Tiro Salvezza 21) mentre stai scrutando tramite questa palla di cristallo, prendendo come bersaglio le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Non devi concentrarti su questo individuazione dei pensieri per mantenerlo per la sua durata, che termina quando termina scrutare.

Palla di Cristallo di Telepatia. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (CD del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti tramite questa palla di cristallo, puoi comunicare telepaticamente con le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Puoi anche usare un'azione per lanciare l'incantesimo suggestione (CD del Tiro Salvezza 21) su una di queste creature tramite il sensore. Non devi concentrarti su questa suggestione per mantenerla per la sua durata, che termina se termina scrutare. Una volta usato, il potere suggestione della palla di cristallo non può essere usato di nuovo fino alla prossima alba.

Palla di Cristallo di Visione del Vero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (CD del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti con questa palla di cristallo, hai visione del vero con un raggio di 36 metri centrato sul sensore dell'incantesimo.

Pantofole del Ragno

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Mentre indossi queste scarpe leggere, puoi muoverti verso l'alto, il basso, e lungo superfici verticali e a testa in giù sul soffitto, lasciando libere le mani. Hai una velocità di scalata pari alla velocità di passeggio. Tuttavia, le pantofole non ti permettono di muoverti a questo modo su superfici scivolose, come quelle coperte da ghiaccio o da olio.

Pergamena degli Incantesimi

Pergamena, varia - vedi costi creazione pergamena

Una pergamena degli incantesimi riporta le parole di un singolo incantesimo, scritte in un codice mistico. Per lanciare un incantesimo da pergamena è necessario una prova di Competenza Magica a Difficoltà meta' dell'incantesimo che si vuole manifestare (una prova ad un quarto per capire che incantesimo è).

Lanciare l'incantesimo leggendolo da una pergamena richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le parole sulla pergamena svaniscono, e la pergamena viene ridotta in polvere. Se il lancio viene interrotto, la pergamena non si dissolve.

Perla del Potere

Oggetto meraviglioso, non comune - 6000 mo

Mentre hai la perla con te, puoi usare un'azione per recuperare un uso di incantesimi al giorno. Una volta usata, la perla non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Pietra Arcana

Oggetto meraviglioso, rarità varia

Esistono diversi tipi di pietra arcana, ogni tipo una specifica combinazione di forme e colori.

Quando usi un'azione per lanciare una di queste pietre in aria, la pietra inizia a orbitare intorno alla tua testa alla distanza di 1d3 x 30 centimetri e ti conferisce un beneficio.

Dopodiché, un'altra creatura dovrà usare un'azione per afferrare o imbrigliare la pietra e separarla da te, riuscendo in un tiro per colpire contro Difesa 24 o superando una prova di Destrezza con DC 31.

Puoi usare un'azione per afferrare e mettere da parte la pietra, terminandone l'effetto.

Una pietra ha CA 24, 10 punti ferita e resistenza a tutti i danni. Mentre orbita intorno alla tua testa è considerata un oggetto indossato.

Destrezza (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo

Assorbimento (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa, puoi usare una tua Azione per cancellare un incantesimo di Difficoltà 18 o inferiore lanciato da una creatura visibile e che prende a bersaglio solo te. Una volta che la pietra ha cancellato 5 Incantesimi, si esaurisce e diventa grigia opaca, perdendo la sua magia. 6000 ,p

Autorità (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo

Consapevolezza (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa non puoi essere sorpreso. 12000 mo

Forza (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo

Intelligenza (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 5. 3000 mo

Intuizione (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2, fino a un massimo di 5. 3000 mo

Protezione (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa ottieni un bonus di +1 alla Difesa. 10000 mo

Sostentamento (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa non hai bisogno di mangiare né di bere. 3500 mo

Pietra della Buona Sorte

Oggetto meraviglioso, non comune - 4500 mo

Finché la pietra è con te, ottieni un bonus di +1 alle prove di caratteristica e ai Tiri Salvezza.

Pietra del Controllo degli Elementali della Terra - 8000 mo

Oggetto meraviglioso, raro

Se la pietra tocca terra, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando ed evocare un elementale della terra, come se avessi lanciato l'incantesimo evocare elementali. La pietra non può di

nuovo essere usata a questo modo, fino alla prossima alba. La pietra pesa 2,5 chili.

Piffero delle Fogne

Oggetto meraviglioso, non comune - 2000 mo

Devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Mentre usi questo piffero, i ratti normali e i ratti giganti sono indifferenti nei tuoi confronti e non ti attaccheranno a meno che non li minacci o li danneggi. Se con un'azione suoni il piffero, puoi usare un'azione immediata per spendere da 1 a 3 cariche, richiamando uno sciame di ratti per ogni carica spesa, purché ci siano abbastanza ratti entro 750 metri da te da richiamare in questa maniera (a discrezione del Narratore). Se non ci sono abbastanza ratti da formare uno sciame, la carica è sprecata. Gli sciami richiamati si muovono verso la musica tramite la rotta più breve possibile, ma non sono in alcun altro modo sotto il tuo controllo. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Ogni qualvolta uno sciame di ratti che non sia sotto il controllo di un'altra creatura si avvicina entro 9 metri da te mentre stai suonando il piffero, puoi effettuare una prova di Carisma contesa dalla prova di Saggezza dello sciame. Se perdi la contesa, lo sciame si comporta come di norma e non può essere di nuovo distratto dalla musica del piffero per le successive 24 ore. Se vinci la contesa, lo sciame è attratto dalla musica del piffero e diventa amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni fino a che continui a suonare il piffero con un'azione ogni round. Uno sciame amichevole obbedisce ai tuoi comandi. Se non impartisci ordini a uno sciame amichevole, questo si difenderà ma non compirà altre azioni. Se uno sciame amichevole all'inizio del round non può udire la musica del piffero, il tuo controllo su quello sciame termina, e lo sciame si comporta come farebbe normalmente e non può essere attirato nuovamente dalla musica del piffero per le successive 24 ore.

Piffero dello Spavento

Oggetto meraviglioso, non comune - 6000 mo

Devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Puoi usare un'azione per suonarlo e spendere 1 carica per creare un suono incantevole e spettrale. Ogni creatura entro 9 metri da te e che ti oda suonare deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata da te per 1 minuto. Se lo desideri, tutte le creature nell'area che non ti siano ostili possono superare automaticamente il loro Tiro Salvezza. Una creatura che fallisca il Tiro Salvezza può ripeterlo alla fine del suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una creatura che superi il Tiro Salvezza è immune all'effetto di questo piffero per 24 ore. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Pigmenti delle Meraviglie

Oggetto meraviglioso, molto raro - 400 mo

Trovati solitamente in 1d4 vasetti all'interno di eleganti scatole di legno assieme a un pennello (del peso totale di 500 grammi), questi pigmenti ti permettono di creare oggetti tridimensionali, dipingendoli a due dimensioni. La pittura fluisce dal pennello per formare l'oggetto desiderato mentre ti concentri sull'immagine.

Ogni vasetto di pittura è sufficiente a coprire 90 m² di una superficie, permettendoti di creare oggetti inanimati e caratteristiche del terreno (porte, fosse, fiori, alberi, celle, stanze o armi) che occupino un totale di 270 m³. Ci vogliono 10 minuti per coprire 90 m².

Quando completi il dipinto, l'oggetto o la caratteristica del terreno dipinta diventa un oggetto reale, non magico. Quindi, dipingere una porta su di una parete crea una vera porta che può essere aperta per accedere a ciò che si trova oltre di essa. Dipingere una fossa sul pavimento crea una vera fossa, la cui profondità è conteggiata nell'area totale degli oggetti che puoi creare.

Nulla di ciò che viene creato dai pigmenti può avere un valore superiore ai 25 mo. Se dipingi un oggetto di valore superiore (un diamante o una pila d'oro), l'oggetto sembrerà autentico, ma un attento esame rivelerà che è fatto di gesso, ossa o qualche altro materiale privo di valore.

Se dipingi una forma di energia, come fuoco o fulmine, l'energia compare ma si dissipa non appena completi il dipinto, senza recare danni a niente.

Piuma Arcana

Oggetto meraviglioso, raro

Questo minuscolo oggetto assomiglia a una piuma. Esistono diversi tipi di piume arcane, ciascuno

dotato di un singolo effetto monouso. Il Narratore sceglie il tipo di piuma arcana.

Albero. Devi trovarti all'aperto per poter usare questa piuma arcana. Puoi usare un'azione per appoggiarla a uno spazio non occupato sul terreno. La piuma svanisce e al suo posto spunta un albero di quercia non magico. L'albero è alto 18 metri e ha un tronco di 1,5 metri di diametro. In cima, i suoi rami si estendono per un massimo di 6 metri. 50 mo

Ancora. Puoi usare un'azione per appoggiare la piuma arcana a una barca o nave. Per le successive 24 ore, il vascello non potrà essere mosso in alcun modo. Toccare di nuovo il vascello con la piuma arcana termina questo effetto. Quando l'effetto termina, la piuma svanisce. 50 mo

Frusta. Puoi usare un'azione per lanciare la piuma arcana verso un punto entro 3 metri da te. La piuma svanisce e al suo posto compare una frusta fluttuante. Puoi poi usare un'azione immediata per effettuare un attacco con incantesimo in mischia contro una creatura entro 3 metri dalla frusta, con un bonus di attacco +9. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 + 5 danni da forza. Durante il tuo round, con un'azione immediata, puoi dirigere la frusta affinché voli per un massimo di 6 metri e ripeta l'attacco contro una creatura entro 3 metri da essa. La frusta svanisce dopo 1 ora, quando usi un'azione per congedarla, o quando sei inabile o muori. 250 mo

Nave Cigno. Puoi usare un'azione per appoggiare la piuma arcana su di una massa d'acqua di almeno 18 metri di diametro. La piuma svanisce e al suo posto compare una barca lunga 15 metri e larga 6 metri dalla forma di cigno. La barca si sposta da sola e si muove in acqua alla velocità di 9 chilometri all'ora. Puoi usare un'azione, mentre sei a bordo per comandarle di muoversi o voltare di 90 gradi. La barca può trasportare fino a trentadue creature di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande conta come quattro creature Medie, mentre una creatura Enorme conta come nove creature Medie. La barca svanisce dopo 24 ore. Puoi congedare la barca con un'azione. 3000 mo

Uccello. Puoi usare un'azione per lanciare la piuma arcana 1,5 metri nell'aria. La piuma svanisce e un enorme uccello multicolore ne prende il posto. L'uccello ha le statistiche di un roc, ma obbedisce a comandi semplici e non può attaccare. Può trasportare fino a 250 chili mentre vola alla sua velocità massima (24 chilometri all'ora per un massimo di 216 chilometri al giorno, con un'ora di riposo ogni 3 ore di volo), o 500 chili di peso a metà velocità. L'uccello svanisce dopo aver volato per la distanza massima possibile in un giorno o se scende a 0 punti ferita. Puoi congedare l'uccello con un'azione. 3000 mo

Ventaglio. Se ti trovi su di una barca o una nave, puoi usare un'azione per lanciare la piuma arcana fino a 3 metri in aria. La piuma svanisce e un gigantesco ventaglio compare al suo posto. Il ventaglio galleggia e crea un vento forte abbastanza da gonfiare le vele della nave, aumentandone la velocità di 7,5 chilometri all'ora per 8 ore. Puoi congedare il ventaglio con un'azione. 250 mo

Polvere dell'Aridità

Oggetto meraviglioso, raro - 120 mo

Questa piccola confezione contiene 1d6 + 4 pizzichi di polvere. Puoi usare un'azione per spargere un pizzico di polvere sull'acqua. La polvere trasforma un cubo d'acqua di 4,5 metri di spigolo in una pallina delle dimensioni di una biglia, che fluttua o si deposita nel punto in cui è stata gettata la polvere. Il peso della pallina è trascurabile.

Chiunque può usare un'azione per spaccare la pallina contro una superficie dura, facendo sì che la pallina si rompa e liberi l'acqua assorbita dalla polvere. Farlo esaurisce la magia della pallina.

Un elementale composto principalmente d'acqua e che venga esposto a un pizzico di questa polvere, deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15, subendo 10d6 danni necrotici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Polvere della Sparizione

Oggetto meraviglioso, non comune - 300 mo

Rinvenuta in piccoli sacchetti, questa polverina sembra sabbia molto sottile. In un sacchetto ce n'è a sufficienza per un uso. Quando usi un'azione per lanciare la polvere in aria, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 3 metri da te diventate invisibili per 2d4 minuti. La durata è la stessa per tutti i soggetti, e quando la magia prende effetto la polvere si consuma. Se una creatura sotto l'effetto della polvere attacca o lancia un incantesimo, l'invisibilità ha fine solo per quella creatura.

Polvere dello Starnuto e del Soffocamento

Oggetto meraviglioso, non comune - 480 mo

Trovata in piccoli contenitori, questa polverina sembra sabbia sottile. Appare simile alla polvere della sparizione, e l'incantesimo identificare la rivela come tale. Ce n'è a sufficienza per un uso. Quando usi un'azione per lanciare una manciata di polvere in aria, tu e tutte le creature che necessitano di respirare e si trovino entro 9 metri da te dovete superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o smettere di respirare, e iniziare a starnutire in maniera incontrollabile. Una creatura afflitta a questo modo è inabile e soffoca. Finché è cosciente, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ciascun suo round, terminando l'effetto in caso lo superi. Anche l'incantesimo ristorare inferiore può terminare l'effetto che affligge la creatura.

Portale Cubico

Oggetto meraviglioso, leggendario - 40000 mo

Questo cubo di 7,5 centimetri di spigolo irradia una palpabile energia magica. Le sei facce del cubo sono ciascuna collegata a un diverso piano di esistenza, uno dei quali è il Piano Materiale. Le altre facce sono collegate a piani determinati dal Narratore.

Puoi usare un'azione per premere una faccia del cubo per lanciare tramite esso l'incantesimo portale, aprendo un passaggio verso il piano collegato a quella faccia. In alternativa, se usi un'azione per premere una faccia due volte, puoi lanciare l'incantesimo spostamento planare (CD del Tiro Salvezza 17) tramite il cubo e trasportarne i bersagli al piano collegato a quella faccia. Il cubo ha 3 cariche. Ogni uso del cubo spende 1 carica. Il cubo recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Pozione di Amicizia con gli Animali

Pozione, non comune - 200 mo

Quando bevi questa pozione, per 1 ora puoi lanciare a volontà l'incantesimo amicizia con gli animali (CD del Tiro Salvezza 15).

Pozione di Arrampicata

Pozione, comune - 250 mo

Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio. Durante questo periodo hai +1d6 alle prove di Resistenza che compi per effettuare una scalata.

Pozione di Chiaroveggenza

Pozione, raro - 1000 mo

Quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo chiaroveggenza.

Pozione di Crescita

Pozione, non comune - 300 mo

Quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto "ingrandire" dell'incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).

Pozione di Eroismo

Pozione, raro - 200

Quando bevi questa pozione, ottieni 10 punti ferita temporanei che durano 1 ora. Per la stessa durata sei sotto l'effetto dell'incantesimo benedizione (non richiede concentrazione).

Pozione di Forma Gassosa

Pozione, raro

Quando bevi questa pozione, per 1 ora o finché non terminerai l'effetto con un'azione immediata, ottieni l'effetto dell'incantesimo forma gassosa (non richiede concentrazione).

Pozione di Forza dei Giganti

Pozione, rarità varia

Quando bevi questa pozione, per 1 ora il tuo punteggio di Forza cambia. Il tipo di gigante determina il punteggio (vedi la tabella seguente). La pozione non ha effetto se il tuo punteggio di Forza è pari o superiore al nuovo punteggio.

La pozione della forza del gigante del gelo e la pozione della forza del gigante di pietra hanno lo stesso effetto.

- Gigante di colline, Forza 5, Non comune - 500 mo
- Gigante di pietra o del gelo, Forza 6, Raro - 1000 mo
- Gigante del fuoco, Forza 7, Raro - 2000 mo

- Gigante delle nuvole, Forza 8, Molto raro - 5000 mo
- Gigante delle tempeste, Forza 9, Leggendaro - 10000 mo

Pozione di Guarigione

Pozione, rarità varia

Quando bevi da questa pozione, recuperi un numero di punti ferita che varia a seconda della rarità della pozione, come mostrato sulla tabella Pozioni di Guarigione.

- Guarigione Comune, PF 2d4 + 2, 75 mo
- Guarigione maggiore, PF 4d4 + 4, 220 mo
- Guarigione superiore, PF 8d4 + 8, 2200 mo
- Guarigione suprema, PF 10d4 + 20, 22000 mo

Pozione di Invisibilità

Pozione, molto raro - 200 mo

Quando bevi questa pozione, per 1 ora diventi invisibile. Mentre sei invisibile, tutto ciò che trasporti o indossi resta anch'esso invisibile assieme a te. L'effetto ha termine qualora tu attacchi o lanci un incantesimo.

Pozione di Lettura del Pensiero

Pozione, raro - 200 mo

Quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo individuazione dei pensieri (CD del Tiro Salvezza 15).

Pozione di Resistenza

Pozione, non comune - 300 mo

Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni resistenza a un tipo di danno. Il Narratore sceglie il tipo di danno o lo determina casualmente (Acido, Freddo, Fuoco, Forza, Fulmine, Vuoto, Veleno, Psicico, Luce, Tuono)

Pozione di Rimpicciolimento

Pozione, raro - 300 mo

Quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto "ridurre" dell'incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).

Pozione di Respirare Sott'Acqua

Pozione, non comune - 200 mo

Dopo aver bevuto questa pozione, puoi respirare sott'acqua per 1 ora.

Pozione di Veleno

Pozione, non comune - 100 mo

Questo distillato assomiglia, odora e ha il sapore di una pozione di guarigione o di un'altra pozione benefica. Tuttavia è in realtà un veleno mascherato da magie di illusione. L'incantesimo identificare ne rivela la vera natura.

Se lo bevi, subisci 3d6 danni da veleno, e devi superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restare avvelenato. All'inizio di ciascun tuo round, finché resti avvelenato a questo modo, subisci 3d6 danni da veleno. Puoi ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun tuo round. Se il Tiro Salvezza riesce, il danno da veleno subito nei turni successivi diminuisce di 1d6. Il veleno cessa i suoi effetti quando il danno scende a 0d6.

Costo 250 mo.

Pozione di Velocità

Pozione, molto raro - 400 mo

Quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo velocità per 1 minuto (non richiede concentrazione).

Pozione di Volo

Pozione, molto raro - 500 mo

Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di volo pari alla tua normale velocità di passeggio e puoi fluttuare. Se la pozione ha termine mentre stai volando, cadi a meno che non possiedi qualche altro metodo per restare in aria.

Pozzo dei Molti Mondi

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, è avvolto fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in un foglio circolare di 1,8 metri di diametro. Puoi usare un'azione per dispiegare e piazzare il pozzo dei molti mondi su di una superficie solida, su cui crea un portale bidirezionale verso un altro mondo o piano di esistenza. Ogni volta che l'oggetto apre un portale, il Narratore decide il posto a cui conduce. Puoi usare un'azione per chiudere un portale aperto afferrando i margini del tessuto e ripiegandoli. Una volta che un pozzo dei molti mondi ha aperto un portale, non potrà farlo di nuovo prima che siano passate 1d8 ore.

Pugnale del Veleno

Arma (pugnale), raro - 3000 mo

Hai un bonus di +1 ai tiri per colpire e tiri di danno per gli attacchi effettuati con quest'arma magica. Una volta al giorno, puoi usare un'azione per far sì che un denso veleno nero ricopra la lama. Il veleno resta per 1 minuto o finché non colpisci con un attacco usando quest'arma. Quando colpisci una creatura con il pugnale avvelenato, il bersaglio deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa avvelenato per 1 minuto e subisce 2d10 danni da veleno. Il pugnale non può essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.

Sacro Vendicatore

Arma (qualsiasi spada), leggendario

Ottieni un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Quando con essa colpisci un immondo o un non morto, quella creatura subisce 2d10 danni da Luce aggiuntivi. Mentre impugnai la spada sguainata, essa crea un'aura di 3 metri di raggio attorno a te. Tu e tutte le creature a te amichevoli all'interno dell'aura ottenete +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici. Se hai CA 13 o più, il raggio dell'aura aumenta a 9 metri.

Scarabeo di Protezione

Anello, leggendario - 36000 mo

Se tieni questo medaglione a forma di scarabeo tra le tue mani per 1 round, su di esso compare un'iscrizione che ne rivela la natura magica. Mentre è addosso a te, fornisce due benefici:

- Hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.
- Lo scarabeo ha 12 cariche. Se fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di necromanzia o un effetto nocivo originante da una creatura non morta, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica e trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo. Lo scarabeo si riduce in polvere ed è distrutto quando viene spesa la sua ultima carica.

Scimitarra di Velocità

Arma (scimitarra), molto raro - 9000 mo

Ottieni un bonus di +2 all'iniziativa ed ai tiri per colpire, +1 al danno, con quest'arma magica. Inoltre, come azione immediata durante ciascun tuo round puoi effettuare un attacco aggiuntivo.

Scopa Volante

Oggetto meraviglioso, non comune - 8000 mo

Questa scopa di legno, del peso di circa 1,5 chili, funziona come una normale scopa fino a quando non vi siedi sopra e ne pronunci la parola di comando. Essa inizia così a fluttuare sotto di te e può essere cavalcata in aria. Ha velocità di volo 15 metri. Può trasportare fino a 200 chili, ma la sua velocità di volo diventa 9 metri se dovesse trasportare più di 100 chili. Quando atterri, la scopa smette di fluttuare. Pronunciando la parola di comando, nominando il posto e se vi sei familiare, puoi inviare la scopa da sola in un posto fino a 1,5 chilometri da te. La scopa tornerà da te quando pronuncerai un'altra parola di comando, purché si trovi ancora entro 1,5 chilometri da te.

Scudo +1, +2, +3, +4, +5

Scudi (piccoli, medi, pesanti): +1 1500 mo, +2 4000 mo, +3 9000 mo, +4 20000 mo, +5 35000 mo

Mentre impugnai questo scudo, hai un bonus alla Difesa determinato dal bonus magico dello scudo. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus alla Difesa fornito dallo scudo. Ogni +1 magico si abbassa di 1 il malus alla prova di CM.

Scudo Afferra Frecce

Armatura (scudo), raro

Mentre impugni questo scudo, hai un bonus di +2 alla Difesa contro gli attacchi a distanza. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus dello scudo alla Difesa. Inoltre, ogni volta che una creatura effettua un attacco a distanza contro un bersaglio entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per divenire il bersaglio dell'attacco.

Scudo Animato

Armatura (scudo), molto raro - 6000 mo

Mentre impugni questo scudo, con un'azione immediata puoi pronunciare una parola di comando e farlo animare. Lo scudo fluttuerà nell'aria all'interno del tuo spazio per proteggerti come se lo stessi impugnando, lasciandoti libera la mano.

Lo scudo resta animato per 1 minuto, finché non usi un'azione immediata per terminarne l'effetto, sei inabile o muori: a quel punto lo scudo cadrà a terra o tornerà nella tua mano se ne hai una libera.

Scudo dell'Attrazione dei Proiettili

Armatura (scudo), raro - 2000 mo

Mentre impugni questo scudo apparentemente hai resistenza ai danni da parte degli attacchi con arma a distanza.

Maledizione Questo scudo è maledetto.

Togliersi lo scudo non pone fine alla maledizione. Ogni qualvolta un attacco con arma a distanza viene effettuato contro un bersaglio entro 3 metri da te, la maledizione fa sì che diventi tu il bersaglio dell'attacco.

Scudo di Difesa dagli Incantesimi

Armatura (scudo), molto raro - 50000 mo

Mentre impugni questo scudo, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici, e gli attacchi con incantesimo subiscono -1d6 quando effettuati contro di te.

Sfera dell'Annientamento

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa sfera nera di 50 centimetri di diametro è in realtà un foro nella struttura del multiverso, che fluttua nello spazio ed è stabilizzata dal campo magico che la circonda.

La sfera annienta tutta la materia che attraversa e tutta la materia che l'attraversa. L'unica eccezione sono gli artefatti. A meno che l'artefatto non sia suscettibile ai danni della sfera dell'annientamento, esso può attraversare la sfera senza problemi. Qualsiasi altra cosa tocchi la sfera e non ne sia completamente avvolta e annientata da essa, subisce 4d10 danni da forza.

La sfera resta immobile fino a quando qualcuno non la controlla. Se ti trovi entro 18 metri da una sfera incontrollata, puoi impiegare un'azione per effettuare una prova di Arcano con DC 30. Se la superi, la sfera levita in una direzione a tua scelta, per un numero di metri pari a $1,5 \times$ l'Intelligenza (minimo 1,5 metri). Se fallisci, la sfera si muove di 3 metri verso di te. Una creatura nel cui spazio entri la sfera, deve superare un Tiro Salvezza di Riflessi con DC 15 o venire toccata da essa, subendo 4d10 danni da forza. Se tenti di controllare una sfera che si trova sotto il controllo di un'altra creatura, effettui una prova contesa di Arcano contro Arcano dell'altra creatura. Il vincitore della contesa ottiene il controllo della sfera e può farla levitare come di norma.

Se la sfera entra in contatto con un portale planare, come quello creato dall'incantesimo portale, o uno spazio extradimensionale, come quello all'interno di un buco portatile, il Narratore determina casualmente ciò che accade, utilizzando la tabella seguente.

3d6 Risultato

3-10 La sfera è distrutta

12-16 La sfera si muove attraverso il portale o all'interno dello spazio extradimensionale.

17-18 Un squarcio spaziale spedisce ogni creatura e oggetto entro 54 metri dalla sfera, sfera inclusa, in un piano

Solvente Universale

Oggetto meraviglioso, leggendario - 300 mo

Questo tubetto contiene un liquido bianco con un forte odore di alcool. Puoi usare un'azione per versarne i contenuti su di una superficie a portata. Il liquido dissolve istantaneamente 1.000 cm² di adesivo con cui entra in contatto, compresa la colla suprema.

Spada dell'Affilatezza

Arma (qualsiasi spada che infligga danni taglienti), molto raro + 15000 mo

Quando attacchi un oggetto con quest'arma magica e colpisci, massimizza i dadi di danno della tua arma contro il bersaglio.

Quando attacchi una creatura con quest'arma e fai un critico al tiro per colpire, il bersaglio subisce 14 danni taglienti aggiuntivi. Se effettui due critici recidi uno degli arti del bersaglio: l'effetto di questa perdita è determinato dal Narratore. Se la creatura non ha arti da recidere, verrà tagliata una parte del suo corpo.

Inoltre, puoi pronunciare la parola di comando della spada per far sì che la lama irradi luce intensa in un raggio di 3 metri e luce penombra per ulteriori 3 metri.

Pronunciando di nuovo la parola di comando o rinfoderando la spada, la luce si spegne.

Spada Danzante

Arma (qualsiasi spada), molto raro + 3000 mo

Puoi usare un'azione immediata per scagliare questa spada magica nell'aria e pronunciare la parola di comando.

Quando lo fai, la spada inizia a fluttuare, vola fino a 9 metri, e attacca una creatura a tua scelta entro 1,5 metri da essa. La spada usa il tuo tiro per colpire e il la tua Forza per il danno.

Mentre la spada fluttua, puoi usare un'azione per farla volare di massimo 9 metri verso un altro punto entro 9 metri da te. Come parte della stessa azione, puoi far sì che la spada attacchi una creatura entro 1,5 metri da essa.

Dopo che la spada fluttuante avrà attaccato per la quarta volta, volerà per un massimo di 9 metri e cercherà di tornare tra le tue mani. Se non hai mani libere, la spada cadrà sul terreno ai tuoi piedi. Se la spada non ha strada libera verso di te, si muoverà più vicino possibile a te e poi cadrà a terra. Cesserà di fluttuare anche nel caso in cui tu la afferri o ti allontani più di 9 metri da essa.

Spada Ruba Vita

Arma (qualsiasi spada), raro + 5000 mo

Quando attacchi una creatura con quest'arma magica e ottieni un critico al tiro per colpire, il bersaglio, a parte i costrutti e i non morti, subisce 10 danni da Vuoto aggiuntivi. Inoltre, tu guadagni 10 punti ferita temporanei.

Spada del Sanguinamento

Arma (qualsiasi spada), raro + 15000 mo

I punti ferita persi a causa dei danni di quest'arma, possono essere recuperati solo tramite riposo naturale, anziché tramite la rigenerazione, la magia o altri metodi.

Una volta per round, quando colpisci una creatura con un attacco usando quest'arma magica, puoi far sanguinare il bersaglio. All'inizio di ciascun round della creatura sanguinante, essa subisce 1d4 danni da sanguinamento per ogni volta che l'hai ferita a questo modo, ed essa può effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17, terminando l'effetto su tutte le ferite sanguinanti in caso di successo. In alternativa, la creatura sanguinante, o una creatura entro 1,5 metri da essa, può usare un'azione per effettuare una prova di Sopravvivenza (Pronto Soccorso) con DC 17, terminando l'effetto del sanguinamento in caso la superi.

Spada Vorpai *Arma (qualsiasi spada che infligga danni taglienti), leggendario*

Ottieni un bonus di +5 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Inoltre, l'arma ignora la resistenza ai danni taglienti. Quando attacchi una creatura che abbia almeno una testa con quest'arma e ottieni un critico al tiro per colpire, tagli una delle teste della creatura. La creatura muore se non può sopravvivere senza la perdita della testa.

Una creatura è immune a questo effetto se è immune ai danni taglienti, non possiede o non ha bisogno di una testa o il Narratore decide che la creatura è troppo grossa perché la sua testa sia recisa da quest'arma.

Una creatura del genere subisce invece 6d8 danni taglienti aggiuntivi dal colpo subito.

Specchio Intrappola Vita

Oggetto meraviglioso, molto raro - 18000 mo

Quando questo specchio alto 120 centimetri viene guardato in maniera indiretta, la sua superficie mostra una vaga immagine della creatura. Lo specchio pesa 25 chili, ha Difesa 11, 10 punti ferita e

vulnerabilità ai danni contundenti. Si frantuma ed è distrutto quando viene ridotto a 0 punti ferita. Se lo specchio è appeso a una superficie verticale e ti trovi entro 1,5 metri da esso, puoi usare un'azione per pronunciare la sua parola di comando e attivarlo. Rimarrà attivo fino a quando non pronuncerai di nuovo la parola di comando.

Qualsiasi creatura, a parte te, che veda il suo riflesso nello specchio attivato mentre si trova entro 9 metri da esso deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o finire intrappolata, insieme a tutto ciò che indossa o trasporta, in una delle dodici celle extradimensionali dello specchio. Questo Tiro Salvezza riceve +1d6 se la creatura conosce la natura dello specchio, e i costrutti riescono automaticamente il Tiro Salvezza.

Una cella extradimensionale è uno spazio infinito colmo di una densa foschia che riduce la visibilità a 3 metri. Le creature intrappolate nelle celle dello specchio non invecchiano, e non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire. Una creatura intrappolata all'interno di una cella può fuggirne usando la magia che permette di viaggiare tra i piani. Altrimenti, la creatura è confinata nella cella fino a quando non sarà liberata.

Se lo specchio intrappola una creatura ma le sue dodici celle extradimensionali sono già occupate, lo specchio libera una delle creature intrappolate a caso per alloggiare il nuovo prigioniero. La creatura liberata compare in uno spazio non occupato in vista dello specchio ma rivolta dalla parte opposta. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature che contiene sono liberate e ricompaiono in uno spazio non occupato in sua prossimità.

Mentre ti trovi entro 1,5 metri dallo specchio, puoi usare un'azione per pronunciare il nome di una delle creature intrappolate al suo interno o richiamare un particolare numero di cella. La creatura nominata o contenuta nella cella nominata appare come immagine sulla superficie dello specchio. Dopodiché tu e la creatura nominata potete comunicare normalmente.

In un modo simile, puoi usare un'azione per pronunciare una seconda parola di comando e liberare una delle creature intrappolate nello specchio. La creatura liberata compare, insieme a tutte le sue proprietà, nello spazio non occupato più vicino allo specchio e rivolta nella direzione opposta a esso.

Spilla della Difesa

Oggetto meraviglioso, non comune - 7500 mo

Mentre indossi questa spilla, hai resistenza ai danni da forza, e hai immunità al danno generato dall'incantesimo dardo incantato.

Stivali Alati

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi questi stivali, hai una velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio. Puoi usare questi stivali per volare per un massimo di 4 ore, tutte insieme o divise in brevi voli, ciascuno dei quali impiega un minimo di 1 minuto di durata. Se la durata termina mentre stai volando, scendi alla velocità di 9 metri per round finché non atterri.

Gli stivali recuperano 2 ore di capacità di volo ogni 12 ore che non sono in uso.

Stivali della Corsa e del Salto

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Mentre indossi questi stivali, la tua velocità di passeggio diventa 9 metri, a meno che non sia superiore, e la tua velocità non viene ridotta qualora tu sia ingombrato o stia indossando un'armatura pesante.

Inoltre, salti tre volte la normale distanza, fino ad un massimo di 9 metri.

Stivali degli Elfi

Oggetto meraviglioso, non comune - 3000 mo

Mentre indossi questi stivali, i tuoi passi non emettono suoni, quale che sia la superficie che stai attraversando. Hai +1d6 alle prove di Destrezza che si basano sul muoversi silenziosamente.

Stivali dell'Inverno

Oggetto meraviglioso, non comune - 10000 mo

Mentre indossi questi stivali, ottieni i seguenti benefici:

- Hai resistenza ai danni da freddo.
- Ignori il terreno difficile prodotto da neve o ghiaccio.
- Puoi tollerare le temperature fino ai -45° C senza bisogno di ulteriori protezioni. Se indossi abiti

pesanti, puoi tollerare temperature fino a -75° C.

Stivali della Levitazione

Oggetto meraviglioso, raro - 5000 mo

Mentre indossi questi stivali, puoi usare a volontà un'azione per lanciare l'incantesimo levitazione su di te.

Stivali della Velocità

Oggetto meraviglioso - 5000 mo

Mentre indossi questi stivali, puoi usare un'azione immediata per raddoppiare la tua velocità di passeggio, e qualsiasi creatura che effettui un attacco di opportunità contro di te, ha -1d6 al tiro per colpire. Puoi terminare l'effetto quando vuoi.

Quando la proprietà degli stivali è stata usata per un totale di 10 minuti, la magia cessa di funzionare fino all'arrivo della prossima alba.

Talismano di Protezione dal Veleno

Oggetto meraviglioso, raro - 5000 mo

Mentre indossi questo pendente i veleni non hanno alcun effetto su di te. Sei immune alla condizione avvelenato e hai immunità ai danni da veleno.

Talismano della Salute

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Mentre indossi questo pendente sei immune alla possibilità di contrarre qualsiasi malattia. Se sei già infetto da una malattia, i suoi effetti vengono sospesi finché indossi questo pendente.

Talismano della Sfera

Oggetto meraviglioso, leggendario

Quando effettui una prova di Arcano controllare una sfera dell'annientamento mentre stai impugnando questo talismano hai un bonus di 5. Inoltre, quando inizi il round con il controllo di una sfera dell'annientamento, puoi usare un'azione per farla levitare di 3 metri più un numero di metri aggiuntivi pari a 3 x il tuo valore di Intelligenza.

Tappeto Volante

Oggetto meraviglioso, molto raro - 15000 mo

Puoi pronunciare la parola di comando del tappeto con un'azione per far fluttuare e volare il tappeto. Esso si muove in base alle direzioni indicategli a voce, purché ti trovi entro 9 metri da esso.

Esistono quattro taglie di tappeto volante. Il Narratore sceglie la taglia del tappeto o la determina casualmente.

d100	Taglia	Capacità	Velocità di Volo
01-20	90 cm x 1,5 m	100 kg	24 metri
21-55	1,2 m x 1,8 m	200 kg	18 metri
56-80	1,5 m x 2,1 m	300 kg	12 metri
81-100	1,8 m x 2,7 m	400 kg	9 metri

Il tappeto può trasportare fino al doppio del peso indicato sulla tabella, ma vola a velocità dimezzata se trasporta più della sua capacità di carico.

Tomo dell'Autorità e dell'Influenza

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene indicazioni su come influenzare e affascinare il prossimo, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Tomo della Comprensione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene esercizi di intuizione e discernimento, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Tomo del Pensiero Limpido

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene esercizi di memoria e logica, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Tridente del Comando dei Pesci

Arma (tridente), non comune - 1000 mo

Questo tridente è un'arma magica. Finché lo porti con te, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare tramite esso dominare bestie (CD del Tiro Salvezza 15) su di una bestia che abbia una velocità di nuoto innata. Il tridente ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Unguento Ristorativo

Oggetto meraviglioso, non comune - 5000 mo

Questa giara di vetro, 7,5 centimetri di diametro, contiene 1d4 + 1 dosi di una densa mistura. La giara e i suoi contenuti pesano 250 grammi. Con un'azione, si può inghiottire o applicare sulla pelle una dose di unguento. La creatura che lo riceve recupera 2d8 + 2 punti ferita, smette di essere avvelenata e viene curata da qualsiasi malattia.

Ventaglio Arcano

Oggetto meraviglioso, non comune - 1500 mo

Mentre impugn timer questo ventaglio, puoi usare un'azione per lanciare tramite esso l'incantesimo folata di vento (CD del Tiro Salvezza 15). Una volta usato, il ventaglio non dovrebbe essere usato di nuovo fino alla prossima alba. Ogni volta che venga usato prima di allora, c'è una probabilità cumulativa del 20% che non funzioni e si rompa in inutili brandelli privi di magia.

Verga dell'Assorbimento

Verga, molto raro - 50000 mo

Mentre impugn timer questa verga, puoi usare una Azione per assorbire un incantesimo che prenda come bersaglio solo te e privo di un'area di effetto. L'effetto dell'incantesimo assorbito è cancellato, e l'energia dell'incantesimo (non l'incantesimo stesso) viene assorbita dalla verga. Nel corso della sua esistenza la verga può assorbire e contenere fino ad una somma di 120 Difficoltà di incantesimi. Una volta che la verga ha assorbito 8 incantesimi (max Difficoltà 18), non ne potrà più assorbire. Se sei il bersaglio di un incantesimo che la verga non può contenere, la verga non ha alcun effetto sull'incantesimo.

Quando prendi in mano la verga, sai quanti incantesimi la verga ha assorbito finora.

Se sei un incantatore e impugn timer la verga, puoi convertire l'energia contenuta per avere +1d6 alla prova di magia per incantesimo assorbito.

Verga Inamovibile

Verga, non comune - 5000 mo

Questa verga di ferro piatta ha un pulsante a un'estremità. Puoi usare un'azione per premere il pulsante, che fa sì che la verga resti magicamente fissata sul posto. Fino a quando tu o un'altra creatura userete un'azione per premere di nuovo il pulsante, la verga non si muoverà, anche se dovesse sfidare la gravità. La verga può sostenere fino a 4.000 chili di peso. Un peso maggiore fa sì che la verga si disattivi e cada. Una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con DC 30, spostando la verga di 3 metri in caso di successo.

Verga della Forza Sovrana

Verga, leggendario - 30000 mo

Questa verga ha una testa flangiata, e funziona come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con essa. La verga ha delle proprietà associate ai sei diversi pulsanti che sono disposti lungo il manico. Possiede anche altre tre proprietà descritte di seguito.

Sei Pulsanti. Puoi premere uno dei sei pulsanti della verga con un'azione immediata. L'effetto del pulsante dura finché non premi un pulsante differente o premi di nuovo lo stesso pulsante, facendo tornare la verga alla sua forma normale.

Se premi il *pulsante 1*, la verga diventa un'arma lingua di fuoco, e una lama infuocata fuoriesce dall'estremità opposta alla testa flangiata.

Se premi il *pulsante 2*, la testa flangiata della verga si ripiega e fuoriescono due lame a mezzaluna, che trasformano la verga in un'ascia da battaglia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con essa.

Se premi il *pulsante 3*, la testa flangiata della verga si ripiega, e una punta di lancia esce fuori dall'estremità della verga, mentre il manico si allunga fino a 1,8 metri, trasformando la verga in una lancia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con essa.

Se premi il *pulsante 4*, la verga si trasforma in un'asta per scalare lunga fino a 15 metri, come specificato da te. Sulle superfici dure come il granito, uno spuntone sul fondo e tre in cima tengono l'asta fissa sul posto. Sbarre orizzontali lunghe 7,5 centimetri si dipanano lungo i lati della verga, a 30 centimetri di distanza l'uno dall'altro, per formare una scala. L'asta può sostenere 2.000 chili. Un peso superiore o la mancanza di un ancoraggio solido fa sì che la verga torni alla sua forma normale.

Se premi il *pulsante 5*, la verga si trasforma in un ariete da sfondamento e conferisce a chi lo usa un bonus di +10 alle prove di Forza effettuate per sfondare porte, barricate o altre barriere.

Se premi il *pulsante 6*, la verga assume o rimane nella sua forma normale e indica il nord magnetico (non accade nulla se questa funzione della verga viene impiegata in zone prive di un nord magnetico). La verga ti fornisce anche un'approssimativa conoscenza della profondità sottoterra e della tua altezza sul livello del mare. Risucchiare Vita. Quando colpisci una creatura con un attacco in mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 4d6 danni necrotici aggiuntivi, e tu recuperi un numero di punti ferita pari alla metà del danno necrotico inflitto. Una volta usata, questa proprietà non può essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Paralizzare. Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo. Terrorizzare. Mentre impugnai questa verga, puoi obbligare ogni creatura che vedi entro 9 metri da te a effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato da te per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Verga della Prontezza

Verga, molto raro - 25000 mo

Questa verga dalla testa flangiata ha le seguenti proprietà.

Prontezza. Mentre impugnai questa verga, hai +1d6 alle prove di Saggezza e ai tiri di iniziativa.

Incantesimi. Mentre impugnai questa verga, puoi usare un'azione per lanciare tramite essa uno dei seguenti incantesimi: individuazione del bene e del male, individuazione del magico, individuazione del veleno e delle malattie o vedere invisibilità.

Aura Protettiva. Con un'azione, puoi piantare l'estremità appuntita della verga nel terreno. A quel punto la testa della verga irraderà luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. All'interno di questa luce intensa, tu e qualsiasi creatura a te amichevole otterrete un bonus di +1 alla Difesa e ai Tiri Salvezza e potrete percepire la posizione di qualsiasi creatura invisibile ostile che si trovi anch'essa all'interno della luce intensa. La testa della verga smette di emettere luce e termina l'effetto dopo 10 minuti, o quando una creatura usa un'azione per estrarre la verga dal terreno. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino all'alba del giorno successivo.

Verga della Sicurezza

Verga, molto raro - 90000 mo

Mentre impugnai questa verga, puoi usare un'azione per attivarla. Di conseguenza la verga trasporta te e fino ad altre 199 altre creature consenzienti visibili in un paradiso collocato in uno spazio extraplanare. Sarai tu a scegliere la forma di questo paradiso. Potrebbe essere un placido giardino, una gradevole radura, un'allegria taverna, un immenso palazzo, un'isola tropicale, o una fantastica fiera o qualsiasi altra cosa tu riesca a immaginare. Quale che sia la sua natura, il paradiso contiene cibo e bevande sufficienti ad alimentare i suoi visitatori. Tutto ciò con cui si può interagire nello spazio

extraplanare può esistere solo al suo interno.

Per ogni ora trascorsa in questo paradiso, un visitatore recupera punti ferita come se avesse speso 1 Dado Vita. Inoltre, finché le creature restano nel paradiso non invecchiano, sebbene il tempo trascorra normalmente. I visitatori possono restare nel paradiso per un massimo di 200 giorni diviso il numero di creature presenti (arrotondare per difetto).

Quando il tempo termina o usi un'azione per farlo terminare, tutti i visitatori ricompaiono nel luogo da loro occupato quando hai attivato la verga, o nello spazio non occupato più vicino a quello. La verga non potrà essere usata di nuovo prima che siano passati dieci giorni.

Verga della Sovranità

Verga, raro - 16000 mo

Puoi usare un'azione e presentare la verga e richiedere obbedienza a ciascuna creatura visibile entro 36 metri da te di tua scelta. Ogni bersaglio deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o restare affascinato da te per 8 ore. Mentre è affascinata in questa maniera, la creatura ti considera un capo fidato. Se le viene recato danno da te o dai tuoi compagni, o le viene ordinato di fare qualcosa contrario alla sua natura, il bersaglio smetterà di essere affascinato in questa maniera. La verga non può essere usata di nuovo prima della prossima alba.

Verga Tentacolare

Verga, raro - 5000 mo

Questa verga è un'arma magica che termina in tre tentacoli gommosi. Mentre impugnati la verga, puoi usare un'azione per dirigere ciascun tentacolo per attaccare una creatura visibile entro 4,5 metri da te. Ogni tentacolo effettua un tiro per colpire da mischia con un bonus di +9. Se colpisci, il tentacolo infligge 1d6 danni contundenti. Se colpisci un bersaglio con tutti e tre i tentacoli, esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Costituzione con DC 15. Se lo fallisce, la velocità della creatura è dimezzata, ha s+1d6 ai Tiri Salvezza di Riflessi, e per 1 minuto non può usare le sue reazioni. Inoltre, durante ciascun suo round, egli può effettuare un'azione o un'azione immediata, ma non entrambe. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Vestaglia dei Colori Scintillanti

Oggetto meraviglioso, molto raro - 6000 mo

Questa vestaglia ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Quando la indossi, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per far sì che l'indumento produca una trama mutevole di colori abbaglianti fino al termine del tuo prossimo round. Durante questo periodo, la vestaglia emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature che ti vedono hanno -1d6 ai tiri per colpire contro di te. Inoltre, qualsiasi creatura sotto la luce intensa e che ti veda quando il potere della vestaglia viene attivato, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare stordita fino al termine dell'effetto.

Vestaglia degli Occhi

Oggetto meraviglioso, raro - 30000 mo

Questa vestaglia è adornata da un disegno di occhi. Mentre la indossi, ottieni i seguenti benefici:

- La vestaglia ti permette di vedere in tutte le direzioni e hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista.

- Hai scurovisione con una portata di 36 metri.

- Puoi vedere creature e oggetti invisibili, oltre che nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.

Gli occhi della vestaglia non possono essere chiusi o distolti, e mentre indossi questa vestaglia non viene mai considerato a occhi chiusi o distolti.

L'incantesimo luce lanciato sulla vestaglia o l'incantesimo luce diurna lanciato entro 1,5 metri dalla vestaglia ti rendono accecato per 1 minuto. Al termine di ciascun tuo round, puoi effettuare un tiro Salvezza su Tempra (CD 13 per luce o DC 17 per luce diurna), ponendo fine alla condizione accecato in caso lo superi.

Vestaglia degli Oggetti Utili

Oggetto meraviglioso, non comune - 200 mo

Mentre indossi questa vestaglia ricoperta da toppe di varie forme e colori, puoi usare un'azione per staccare una delle toppe, facendola diventare l'oggetto o la creatura che rappresenta. Quando l'ultima

toppa viene rimossa, la vestaglia diventa un indumento normale. La vestaglia possiede due di ciascuna delle seguenti toppe:

Asta di 3 metri, Corda di canapa (15 metri, arrotolata), Lanterna a lente sporgente (piena e accesa), Pugnale, Sacco, Specchio d'acciaio.

Inoltre, la vestaglia ha 4d4 altre toppe. Il Narratore sceglie le toppe o le determina a caso, scegliendo tra proprietà totalmente diverse da quelle già presenti.

Tira un d100 sulla tabella seguente per scoprire le proprietà delle altre 4d4 toppe della vestaglia degli oggetti utili.

d100	Effetto
01-08	Borsello con 100 mo.
09-15	Forziere d'argento (lungo 30 cm, largo e profondo 15 cm) del valore di 500 mo.
16-22	Porta di ferro (larga e alta massimo 3 metri, sbarrata dal lato di tua scelta), che puoi piazzare su qualsiasi superficie piana.
23-30	10 gemme del valore di 100 mo ciascuna.
31-44	Una scala di legno (7,5 metri).
45-51	Un cavallo da corsa con sacche da sella 52-59 Fossa (un cubo di 3 metri di spigolo), che puoi piazzare su qualsiasi superficie piana.
60-68	4 pozioni di guarigione.
69-75	Barca a remi (lunga 3,5 metri).
76-83	Pergamena degli incantesimi contenente un incantesimo di livello dal 1° al 3°.
84-90	Due mastini.
91-96	Finestra (60 x 120 cm, profonda massimo 60 cm), che puoi piazzare su qualsiasi superficie verticale a pancia verso l'esterno.
97-100	Ariete portatile.

Vestaglia delle Stelle

Oggetto meraviglioso, molto raro - 60000 mo

Mentre indossi questa vestaglia, ottieni un bonus di +1 ai Tiri Salvezza.

Sei stelle, posizionate sulla parte superiore frontale della vestaglia, sono più grosse delle altre. Mentre indossi questa vestaglia, puoi usare un'azione per estrarre una delle stelle e usarla per lanciare dardo incantato. Ogni giorno al tramonto, la stella rimossa ricompare sulla vestaglia. Mentre indossi la vestaglia, puoi usare un'azione per entrare nel Piano Astrale assieme a tutto ciò che indossi o trasporti. Resterai lì fino a quando userai un'azione per ritornare al piano in cui ti trovavi prima. Ricompari nell'ultimo spazio da te occupato, o se quello spazio è occupato, nello spazio non occupato più vicino.

Zainetto Pratico

Oggetto meraviglioso, raro - 7000 mo

Questo zaino ha una sacca centrale e due laterali, ciascuna delle quali è in realtà uno spazio extradimensionale. Ogni sacca laterale può contenere 10 chili di materiale, che non ecceda un volume di 60 dm³

- La grande sacca centrale può contenere fino a 240 dm³ o 40 chili di materiale. Lo zaino pesa sempre 2,5 chili, quali che siano i suoi contenuti.

Piazzare un oggetto all'interno dello zainetto segue le normali regole di interazione con gli oggetti.

Recuperare un oggetto dallo zainetto richiede l'uso di un'azione. Quando cerchi un oggetto nello zainetto, questo magicamente si troverà sempre in cima alla pila degli oggetti che questo contiene.

Lo zainetto ha alcune limitazioni. Se sovraccarico, o un oggetto affilato lo taglia o si strappa, lo zainetto si spacca e viene distrutto. Se lo zainetto è distrutto, ciò che conteneva è perso per sempre, sebbene un artefatto ricomparirà sempre da qualche parte nel multiverso. Se lo zainetto viene rivoltato, ciò che contiene viene espulso, senza recargli danno, e lo zainetto deve essere rimesso al verso giusto prima che possa essere usato di nuovo. Se una creatura che respira viene posta all'interno dello zainetto, vi può sopravvivere per al massimo 10 minuti, prima di cominciare a soffocare.

Piazzare lo zainetto all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, un buco portatile o un oggetto simile distrugge immediatamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui gli oggetti sono stati posti l'uno dentro l'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata attraverso di esso e trascinata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Zoccoli della Velocità

Oggetto meraviglioso, raro - 5000 mo

Questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, aumentano la velocità di passeggio di quella creatura di 9 metri.

Zoccoli dello Zefiro

Oggetto meraviglioso, molto raro - 1500 mo

Questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, permettono a quella creatura di muoversi normalmente, mentre fluttua a circa 10 centimetri dal terreno. Questo effetto vuol dire che la creatura può attraversare o passare sopra superfici non solide o instabili, come l'acqua o la lava. La creatura non lascia tracce e ignora il terreno difficile. Inoltre, la creatura può muoversi alla sua normale velocità per un massimo di 12 ore al giorno senza subire l'affaticamento a causa della marcia forzata.

DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI MAGICHE

Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus magico +1.

Vengono qui elencati le capacità magiche che un'armatura, scudo o arma può avere oltre al generico bonus magico (+1,+2....).

Usate questo elenco come linee guida ed esempi, stessa cosa per i prezzi, usateli come indicazione di rarità.

ACCUMULA INCANTESIMI

Un'arma Accumula Incantesimi permette a un incantatore di immagazzinare un incantesimo con bersaglio fino Difficoltà 15 nell'arma.

L'incantesimo deve avere un tempo di lancio standard di 2 Azioni. Ogni volta che l'arma colpisce una creatura e quest'ultima subisce dei danni, chi impugna l'arma con una azione immediata può liberare l'incantesimo.

Una volta che l'incantesimo viene lanciato, un incantatore può immagazzinarvi all'interno qualsiasi altro incantesimo con bersaglio, sempre fino a Difficoltà 15.

L'arma rivela magicamente a chi la impugna il nome dell'incantesimo attualmente contenuto.

Un'arma Accumula Incantesimi creata casualmente ha una probabilità del 50% di avere già un incantesimo contenuto al suo interno.

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia.

Un'arma Accumula Incantesimi emette una forte aura della scuola Invocazione, più l'aura dell'incantesimo contenuto.

Aura Invocazione forte e variabile; CM 12; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Costo +3000 mo.

ADATTIVA

Questa capacità può essere aggiunta solo agli archi compositi. Un arco Adattivo reagisce alla forza di chi lo impugna, agendo come un arco con un bonus di Forza pari a quello di chi lo sta impugnando. Chi lo impugna può scoccare con un bonus di Forza inferiore (e causare meno danni) se lo desidera.

Aura Trasmutazione debole; CM 1; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Deformare Legno; Costo +1500 mo.

AFFILATA

Questa capacità in caso di critico consente di contare il numero di 6 tirati aumentandolo di 1.

Solo le armi da mischia taglienti o perforanti possono essere affilate.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Estremità Affilata; Costo +5000 mo.

ANATEMA

Un'arma Anatema eccelle nell'attaccare certe creature. Contro il nemico prescelto, il suo bonus effettivo diventa di +2. L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni addizionali contro tale nemico. Per determinare casualmente il nemico prescelto dell'arma si usa la tabella seguente:

d%	Nemico prescelto
01-05	Aberrazioni
06-09	Bestie
10-16	Costrutti
17-22	Draghi
23-27	Fatati
28-60	Umanoidi (scegliere sottotipo)
61-65	Creature Magiche
66-70	Giganti
71-72	Melme
73-88	Immondi
89-90	Piante
91-98	Non Morti
99-100	Insetti

Aura Evocazione moderata; CM 8; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Evoca Mostri I; Costo +3000 mo.

CACCIATORE

Un'arma del Cacciatore aiuta chi la impugna a localizzare e a catturare la preda. Quando l'arma viene tenuta in mano, chi la impugna ottiene il bonus dell'arma alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire le tracce di qualsiasi creatura che l'arma ha danneggiato nel corso del giorno precedente. Infligge +1d6 danni alle creature di cui sono state seguite le tracce con Sopravvivenza da chi la impugna nel corso del giorno precedente.

Aura Divinazione moderata; CM 7; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Individuazione di Animali o Vegetali; Costo +3000 mo.

CONDUTTIVA

Un'arma Conduttiva è in grado di incanalare l'energia di una Abilità magica o soprannaturale che richieda un attacco di contatto in mischia o a distanza per colpire il suo bersaglio.

Quando chi la impugna effettua con successo un attacco del tipo appropriato, può scegliere di spendere due utilizzi della sua capacità magica per incanalarla attraverso l'arma, al fine di colpire l'avversario, che subisce gli effetti dell'attacco dell'arma e quelli della capacità speciale (come incanalare energia, imposizione delle mani...). Questa capacità speciale dell'arma può essere utilizzata solamente una volta per round (anche se possiede più armi Conduttive).

Aura Necromanzia moderata; CM 8; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Mano Arcana; Costo +3000 mo.

CORAGGIOSA

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo a un'arma da mischia. Un'arma Coraggiosa fortifica il coraggio e il morale in battaglia di chi la indossa. Chi la impugna ottiene un Bonus ai Tiri Salvezza contro la paura pari al bonus dell'arma. Aura Ammalimento debole; CM 3; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Eroismo, Paura; Costo +3000 mo.

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. Aura Invocazione moderata; CM 10; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Freccia Acida; Costo +3000 mo.

CRUDELE

Un'arma Crudele si alimenta di paura e sofferenza. Quando chi la impugna colpisce una creatura spaventata, Scossa o In Preda al Panico con un'arma crudele, quest'ultima diventa Inferma per 1 round. Quando chi la impugna usa l'arma per rendere Priva di Sensi o uccidere una

creatura, ottiene 5 Punti Ferita Temporanei che durano per 10 minuti.

Aura Necromanzia debole; CM 5; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Paura, Costo +3000 mo.

DANZANTE

Come azione standard, un'arma Danzante può essere lasciata libera in modo che combatta da sola. L'arma combatte per 4 round usando il Difesa di colui che l'ha lasciata libera e poi cade a terra.

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 immediata, ma una volta ripresa, la spada non potrà più danzare (attaccare da sola) prima di 4 round.

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia.

Aura Trasmutazione forte; CM 15; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Animare Oggetti; Costo +25000 mo.

DESIGNANTE

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi a distanza o munizioni. Ogni volta che un'arma a distanza o una munizione con questa capacità colpisce una creatura, designa magicamente il bersaglio. Tutti gli alleati ottengono Bonus +2 ai Tiri per Colpire per 1 round. Più colpi andati a segno sullo stesso bersaglio non incrementano i bonus o la loro durata.

Aura Ammalimento moderato; CM 7; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Luce; Costo +6000 mo.

DIFENSIVA

Un'arma Difensiva permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus dell'arma alla propria Difesa come un bonus cumulabile con eventuali altri bonus. Come azione immediata, chi la impugna può scegliere come disporre del bonus dell'arma all'inizio del round, prima di usarla, e il bonus alla Difesa dura fino al turno successivo.

Aura Abiurazione moderata; CM 8; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Scudo; Costo +3000 mo.

DISTANZA

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo a proiettili. Un proiettile della Distanza ha il doppio della gittata data dall'arma che lancia. Aura Divinazione moderata; CM 6; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Chiaroudienza/Chiaroveggenza; Costo +3000 mo.

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 CD 14 o viene distrutta o subire 2d8 di danni aggiuntivi da Luce. Un'arma della Distruzione deve essere un'arma da mischia da botta.

Aura Evocazione forte; CM 14; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Guarigione; Costo +6000 mo.

DUELLO

Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'arma del Duello (che deve essere un'arma che può essere utilizzata con il talento Arma Accurata) garantisce a chi la impugna bonus +4 alle prove di Iniziativa, purché l'arma sia stata estratta e impugnata quando viene effettuata la prova di Iniziativa.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Grazia del Gatto; Costo +7.000 mo.

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 (6 metri di raggio).

Un'arma di Energia Luminosa ignora la materia non vivente. Bonus di Armatura e Scudo alla Difesa (compreso qualsiasi bonus a quell'armatura) non contano contro di essa perché l'arma passa attraverso l'armatura.

Destrezza, Armatura Naturale e bonus magici si applicano normalmente.

Un'arma di Energia Luminosa non può ferire Costrutti ed oggetti. Causa +2d6 danni ai Non Morti.

Aura Trasmutazione forte; CM 16; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Fiamma Perenne, Esplosione Solare; Costo +45000 mo.

ESTINGUI FUOCO

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Estingui Fuoco è in grado di estinguere un fuoco non magico di taglia Media o inferiore. Quando usata contro una creatura del Fuoco, infligge 1d6 danni aggiuntivi. Chi impugna un'arma Estingui Fuoco ottiene Bonus di Competenza +2 ai Tiri Salvezza contro gli effetti basati sul fuoco e l'arma stessa è immune ai danni da fuoco.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Gelare il Metallo; Costo +3000 mo.

FERIMENTO

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma da Ferimento infligge 1 danno da Sanguinamento quando colpisce una creatura. Danni multipli di quest'arma aumentano il danno da Sanguinamento fino ad un massimo di 5.

Le creature sanguinanti subiscono il danno da Sanguinamento all'inizio del loro round.

Il Sanguinamento può essere fermato con una prova di Pronto Soccorso con DC 15 o con un incantesimo qualsiasi che curi i danni ai Punti Ferita. Un Colpo Critico non moltiplica il danno da Sanguinamento. Le creature immuni ai Colpi Critici sono immuni ai danni da Sanguinamento inflitti da quest'arma.

Aura Invocazione moderata; CM 10; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Contagio; Costo +6000 mo.

FOLGORANTE

A comando, un'arma Folgorante viene avvolta da elettricità crepitante che infligge 1d6 danni aggiuntivi da elettricità per ogni colpo andato a segno. Quest'elettricità non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane sempre attivo finché l'arma è sguainata.

Aura Invocazione moderata; CM 8; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Fulmine; Costo +3000 mo.

FURIA INNATA

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma della Furia Innata trae potere dalla rabbia e dalla frustrazione che prova chi la impugna quando combatte dei nemici che si rifiutano di morire. Ogni volta che chi la impugna infligge danni ad un avversario con

l'arma, il suo bonus aumenta di +1 quando effettua attacchi contro quel nemico (fino a un bonus massimo totale di +5). Questo bonus aggiuntivo svanisce se l'avversario muore, o se chi impugna l'arma la usa per attaccare una creatura diversa, manca con il tiro per colpire o passa 1 ora. Aura Ammalimento moderato; CM 7; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Eroismo; Costo +4000 mo.

GELIDA

A comando, un'arma Gelida viene avvolta da un gelo terribile che infligge 1d6 danni da freddo per ogni colpo andato a segno. Questo freddo non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane sempre attivo finché l'arma è sguainata. Aura Invocazione moderata; CM 8; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Gelare il Metallo; Costo +3000 mo.

GLORIOSA

Un'arma Gloriosa illumina con una luce abbagliante pari a quella un incantesimo Luce Diurna quando viene estratta. Chi la impugna non può sopprimere questa luce, anche se può essere soppressa temporaneamente da qualsiasi effetto che può sopprimere Luce Diurna. Quando un'arma Gloriosa effettua un Colpo Critico, il bersaglio è Accecato fino all'inizio del round successivo del possessore (Tempra CD 14 nega). Solo un'arma da mischia può avere la capacità Gloriosa. Aura Invocazione moderata; CM 5; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cecità/Sordità, Luce Diurna; Costo +6000 mo.

GUARDIANA

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Guardiana permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus dell'arma ai suoi Tiri Salvezza come bonus che si cumula con tutti gli altri. Come azione immediata, chi impugna l'arma sceglie come distribuire il bonus dell'arma all'inizio del suo turno prima di usare l'arma. Il bonus a tutti i Tiri Salvezza dura fino al suo turno successivo. Solo il bonus proprio dell'arma può essere sacrificato, non si può usare nessun altro bonus derivante da altri effetti. Se un'arma ha sia la capacità Difensivo che Guardiana, sacrificare un singolo punto del bonus

migliora la Difesa o i Tiri Salvezza, ma non entrambi.

Aura Abiurazione moderata; CM 8; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Resistenza; Costo +3000 mo.

IMMORALE

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Quando un'arma Immorale colpisce un avversario, produce un lampo di Vuoto che riecheggia tra chi la impugna e il suo bersaglio. L'energia infligge 2d6 danni addizionali all'avversario e 1d6 danni a chi la impugna. Aura Invocazione moderata; CM 9; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Debilitazione; Costo +3000 mo.

IMPULSO VITALE

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma dell'Impulso Vitale aumenta e sostiene l'energia vitale di chi la impugna, mentre è nel mezzo del combattimento. Chi la impugna guadagna un bonus ai Tiri Salvezza contro gli effetti di Necromanzia (inclusi danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e Risucchi di Energia dovuti ai poteri dei Non Morti) pari al bonus dell'arma. Inoltre, ogni volta che chi la impugna ottiene Punti Ferita Temporanei da qualsiasi fonte, vi aggiunge il bonus dell'arma. Aura Evocazione moderata; CM 8; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cura Ferite Gravi, Ristorare superiore; Costo +6000 mo.

INFUOCATA

A comando, un'arma Infuocata viene avvolta da fiamme che infliggono 1d6 danni da fuoco per ogni colpo andato a segno. Questo fuoco non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando. Aura Invocazione moderata; CM 10; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Palla di Fuoco; Costo +3000 mo.

LETALE

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia che normalmente infliggono Danni Non Letali, da stordimento Tutti i danni di un'arma Letale sono normali (letali). A comando,

azione immediata, l'arma sopprime questa capacità finché chi la impugna non gli ordina di riattivarla.

Aura Necromanzia debole; CM 5; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Infliggi Ferite Leggere; Costo +3000 mo.

MARINA

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Marina funziona tranquillamente negli ambienti acquatici. Con l'arma in mano, chi la impugna ottiene un bonus alle prove di Nuotare pari al doppio del bonus dell'arma.

Inoltre, chi la impugna non subisce le normali penalità ai Tiri per Colpire e per i danni dovuti al trovarsi sott'acqua, come se fosse soggetto a un incantesimo Libertà di Movimento.

Aura Necromanzia moderata; CM 7; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Libertà di Movimento, Costo +3000 mo.

MASCHERAMENTO

A un'arma del Mascheramento può essere comandato di mutare la sua forma e apparire come un altro oggetto di taglia simile. L'arma conserva tutte le sue proprietà (compreso il peso) anche quando è mascherata, ma non irradia magia. Solo Visione del Vero o altre magie simili rivelano la reale natura dell'arma trasformata.

Dopo che un'arma del Mascheramento è stata usata per attaccare, questa capacità speciale viene soppressa per 1 minuto.

Aura Illusione moderata; CM 10; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Arma Magica, Camuffare Se Stesso; Costo +2.000 mo.

MUNIZIONE FANTASMA

Questa capacità può essere conferita solo alle munizioni. 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.

Aura Trasmutazione moderata; CM 7; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Disintegrazione, Rendere Integro; Costo +1.000.

MUNIZIONI INFINITE

Solo archi e balestre possono essere rese armi dalle Munizioni Infinite. Ogni volta che un'arma dalle Munizioni Infinite viene incoccata, una singola freccia o quadrello non magico viene creato spontaneamente dalla sua magia, quindi chi lo impugna non ha mai bisogno di caricare l'arma con delle munizioni.

Se chi lo impugna tenta di caricare l'arma con altre munizioni, la freccia o il quadrello creato svanisce immediatamente e si può caricare l'arma come di norma. Questa capacità non riduce l'ammontare di tempo necessario per caricare o scoccare con l'arma. La freccia o il quadrello creato svanisce se rimosso dall'arma; persiste solo se scagliato. A differenza di una normale munizione per arco o balestra, queste frecce e quadrelli vengono sempre distrutti quando scagliati.

Aura Evocazione moderata; CM 9; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Creazione Minore; Costo +6000 mo.

PIETOSA

Tutto il danno inflitto dall'arma è temporaneo. A comando, l'arma sopprime questa capacità fino a quando non le viene ordinato di riattivarla (permettendole di infliggere danni letali).

Aura Evocazione debole; CM 5; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cura Ferite Leggere; Costo +3000 mo.

PLANARE

Un'arma Planare è efficace contro tutti i tipi di esseri extradimensionali, essendo in grado di superare la loro resistenza ai danni fisici. Quando usata per attaccare gli Esterni, un'arma Planare ignora 5 punti della loro Riduzione del Danno o Resistenze.

Aura Evocazione moderata; CM 9; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Spostamento Planare; Costo +3000 mo.

PRENSILE

Questa capacità può essere conferita solo alle fruste. Una Frusta Prensile può, come azione di movimento, 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.

Aura Ammalimento moderato; CM 7; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Trucco della Corda; Costo +2.500.

RICERCANTE

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi a distanza. Un'arma Ricercante vira verso il suo bersaglio, negando qualsiasi probabilità di mancarlo che si potrebbe applicare, come quella dovuta all'Occultamento. Chi la impugna deve comunque mirare l'arma nel quadretto giusto. Le Frecce scoccate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non virano per colpire gli avversari Invisibili, se ce n'è qualcuno nelle vicinanze. Aura Divinazione forte; CM 12; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Visione del Vero; Costo +3000 mo.

RITORNANTE

Un'arma Ritornante può teletrasportarsi nelle mani del suo possessore come azione immediata, anche se si trova in possesso di un'altra creatura. Questa capacità ha un raggio massimo di 30 metri e gli effetti che bloccano il teletrasporto impediscono il ritorno di un'arma Ritornante. Un'arma Ritornante deve essere in possesso di una creatura per almeno 24 ore perché questa capacità funzioni. Aura Evocazione moderata; CM 9; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Teletrasporto; Costo +3000 mo.

SACRA

Un'arma Sacra è infusa di potere sacro che rende l'arma allineata con un Patrono specifico. Infligge 2d6 danni addizionali a tutte le creature che non sono Devoti o Seguaci di quel Patrono. Tenere l'arma in mano se non sei un Devoto o Seguace causa 1d6 di danno a round. Aura Invocazione moderata; Tratti comuni 12; Requisiti di Creare Oggetti Magici; Costo +6000 mo.

SPREZZANTE

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Sprezzante aiuta chi la impugna a sopravvivere in condizioni disperate. Rimane nelle mani di chi la impugna anche se quest'ultimo è In Preda al Panico, Stordito o Privo di Sensi. Chi la impugna

aggiunge il suo bonus come bonus alle prove per Pronto Soccorso quando e' svenuto o morente ed aggiunge lo stesso anche ai TS contro incantesimi che causano morte istantanea.

Aura Abiurazione forte; CM 10; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Stabilizzare; Costo +6000 mo.

TOCCO FANTASMA

Un'arma del Tocco Fantasma infligge danni alle creature Incorporee normalmente, indipendentemente dal suo bonus.

Aura Evocazione moderata; CM 9; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Spostamento Planare; Costo +3000 mo.

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 per ogni Colpo Critico andato a segno. Chi è soggetto a un Colpo Critico da un'arma Tonante deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con CD 14 o resta Sordo in modo permanente.

Aura Necromanzia debole; CM 5; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cecità/Sordità; Costo +3000 mo.

TRASFORMANTE

Questa capacità si può aggiungere solo ad armi da mischia. Un'arma Trasformante altera la sua forma a comando di chi la impugna, diventando una qualsiasi altra arma da mischia con dimensioni simili. Ad esempio, una Spada Lunga trasformante può assumere la forma di una qualsiasi altra arma da mischia a una mano Media, come una Scimitarra, un Mazzafrusto Leggero od un Tridente, ma non un'arma da mischia leggera o a due mani Media (come una Spada Corta Media o uno Spadone a due mani). L'arma conserva tutte le sue capacità, compresi bonus e capacità speciali dell'arma, ad eccezione di quelle proibite dalla sua nuova forma attuale. Se lasciata incustodita, l'arma ritorna alla sua forma originaria.

Aura Trasmutazione moderata; CM 10; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Creazione Maggiore; Costo +5.000 mo.

VELOCITÀ

Quando compie piu' attacchi (2 Azioni), chi impugna un'arma di Velocità può compiere un attacco addizionale con l'arma. L'attacco aggiuntivo non ha le penalità degli attacchi multipli. Questa capacità non è cumulabile con incantesimi o effetti simili.

Aura Trasmutazione moderata; CM 7; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Velocità; Costo +15000 mo.

DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE MAGICHE E DEGLI SCUDI MAGICI

Gran parte delle armature e degli scudi magici hanno solo bonus, ma certi possiedono alcune delle capacità speciali descritte qui sotto.

Un'armatura o uno scudo con capacità speciali devono avere almeno bonus +1.

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 6 metri dallo scudo, eccetto chi lo impugna, devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con CD 14 o restano Accecati per 1d4 round.

Aura Invocazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Luce Incandescente; Costo +3000 mo.

AMORFA

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 a 3 metri e si possono effettuare solo azioni di movimento. Si può assumere questa forma per 1 minuto o finché non si spende un'azione di movimento per tornare alla propria forma naturale. Un'armatura Amorfa deve essere fatta principalmente di cuoio, stoffa o altro materiale organico e flessibile.

Aura Trasmutazione moderata; CM 8; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Metamorfosi, Costo +2.250 mo.

ANIMATO

Come azione di movimento, 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 ed i bonus dati da qualsiasi altra capacità speciale abbia, ma non può intraprendere azioni di sua volontà, come quelle conferite dalle capacità magiche. Se chi lo lascia ha una mano libera, può afferrarlo quando gli effetti magici svaniscono come azione immediata. Una volta che uno scudo è stato ripreso, non può essere animato nuovamente se non dopo almeno 4 round. Questa proprietà non può essere aggiunta a uno Scudo di tipo Pesante.

Aura Trasmutazione forte; CM 12; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Animare Oggetti; Costo +6000 mo.

ANTIEMORRAGICA

Un'armatura Antiemorragica aiuta a fermare la perdita di sangue dalle ferite di chi la indossa, stringendo automaticamente come un laccio emostatico nei punti appropriati mentre riduce anche magicamente l'entità della ferita.

Un'armatura Antiemorragica riduce i danni ai Punti Ferita di 1 per colpo subito e si è non si può subire danni da sanguinamento.

Aura Trasmutazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Cura Ferite Critiche, Ristorare Inferiore o Stabilizzare; Costo +3000 mo.

ARIETE

Questi scudi sono molto solidi e spesso recano l'emblema di un ariete o un toro. Quando chi indossa uno scudo ariete effettua un attacco con lo scudo come parte di una Carica, il bonus alla Difesa dello scudo si applica ai Tiri per Colpire e per i danni. Questo non si cumula con nessun altro potenziamento che possenga lo scudo. Questa capacità non è applicabile agli scudi di tipo leggero.

Aura Invocazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Pugno di Forza; Costo +3000 mo.

ATTACCABRIGHE

Chi indossa un'armatura Attaccabrighe ottiene bonus +2 ai Tiri per Colpire e per i danni degli attacchi senz'armi. I suoi colpi senz'armi contano come armi magiche al fine di superare la Riduzione del Danno. La capacità Attaccabrighe può essere applicata solo alle armature leggere. Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Forza del Toro; Costo +15000 mo

BILANCIATA

Questa armatura respinge tutto ciò che rischia di buttare a terra chi la indossa. Il portatore ottiene bonus +4 contro chi prova a spingerlo o buttarlo a terra.

Buttarsi a terra mentre si indossa un'armatura Bilanciata è un'azione di movimento invece di una azione immediata. La capacità Bilanciata può essere applicata ad armature leggere o medie, ma non a quelle pesanti o agli scudi.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Grazia del Gatto; Costo +3000 mo.

BRILLANTE

Armature e scudi con la capacità speciale Brillante irradiano luce come una torcia quando indossati, che può essere soppressa o riattivata a comando. L'aspetto dell'oggetto di solito è caratterizzato da colori vivaci e una brillante lucentezza anche quando non illuminato. Una volta al giorno, il portatore può comandare all'armatura o allo scudo di brillare con l'intensità di un incantesimo Luce Diurna per 10 minuti o finché non gli viene comandato di affievolirla.

Questa armatura va pulita almeno 1 volta a settimana o perde i poteri per una settimana.

Aura Invocazione moderata; CM 6; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Luce Diurna; Costo +3.750 mo.

CARICO

Un'armatura del Carico distribuisce il peso trasportato da chi la indossa più efficacemente, permettendogli di trasportarne di più senza subire gli effetti dell'ingombro. La capacità di ingombro di chi la indossa viene aumentata del 50%.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Armatura Passiva; Costo +2.000 mo.

DENEGANTE

Una volta al giorno, quando colui che indossa l'armatura è bersaglio di un Colpo Critico o Esplosione del danno effettuato con un'arma da mischia, può automaticamente negare questo Critico e renderlo un attacco normale. Questa capacità può essere applicata solo alle armature pesanti.

Aura Abiurazione forte; CM 13; Requisiti di Costruzione Artigiano Mitico, Creare Oggetti Magici, Desiderio Limitato o Miracolo; Costo +25000 mo.

DETERMINAZIONE

Uno scudo o un'armatura dotati di questa capacità ha la capacità di combattere in circostanze apparentemente impossibili. Una volta al giorno, quando il possessore raggiungere 0 o meno Punti Ferita, l'oggetto attiva automaticamente l'incantesimo Cure ferite serie. Aura Evocazione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Cura ferite serie; Costo +15.000 mo.

FELPA

Un armatura con la capacità Felpa conta per quanto concerne le penalità di indossare un armatura ad una armatura di pelle. Il personaggio riesce a muoversi quasi senza difficoltà con questa armatura.

Aura Trasmutazione forte; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici; Costo +6.000 mo.

FORMA ETEREA

A comando, questa proprietà permette a chi indossa l'armatura di diventare Etereo (come per l'incantesimo Transizione Eterea) 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.

Aura Trasmutazione forte; CM 13; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Transizione Eterea; Costo +24.500 mo.

INVULNERABILITÀ

Questa armatura garantisce a chi la indossa una Riduzione del Danno di 5/magia. Un armatura con Invulnerabilità emette un'aura di Abiurazione forte.

Aura Abiurazione forte (Invocazione se viene usato Miracolo); CM 18; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Desiderio; Costo +15000 mo.

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 Furtività. Soltanto le armature di cuoio o di pelle possono essere Irrintracciabili.

Aura Trasmutazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Passare Senza Tracce; Costo +3.750 mo.

MASCHERAMENTO

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 Visione del Vero o altre magie simili rivelano la reale natura dell'armatura trasformata.

Aura Illusione moderata; CM 10; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Camuffare Se Stesso; Costo +1.350 mo.

OMBRA

Quest'armatura rende chi la indossa sfocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo Bonus di +5 alle sue prove di Nascondersi nelle ombre. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Aura Illusione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Invisibilità, Silenzio; Costo +1.875 mo.

OSPITALE

Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale nasconde animali vivi all'interno della sua iconografia per tenerli al sicuro. Il portatore con una parola di comando immagazzina magicamente un animale a cui è legato, come un

Famiglio o una Cavalcatura. L'animale immagazzinato appare come simbolo sull'armatura o sullo scudo, che si tratti di un'imitazione dell'aspetto dell'animale o di una rappresentazione più simbolica e astratta. Mentre è immagazzinato, l'animale dorme e non dà alcun beneficio (come il bonus alle abilità di un Famiglio) a chi la indossa. La taglia degli animali immagazzinabili dipende dal tipo di armatura o scudo. Le armature leggere o medie e gli scudi leggeri o pesanti possono immagazzinare un animale di taglia massima pari a quella di chi li indossa. Un'armatura pesante o uno scudo torre possono immagazzinare un animale fino a una categoria taglia superiore rispetto a chi li indossa. Una seconda parola di comando rilascia l'animale immagazzinato nell'armatura o nello scudo ospitale. Un animale liberato si risveglia immediatamente, appare in uno spazio adiacente al portatore e può intraprendere azioni nel round in cui appare.

Dato che l'animale immagazzinato dorme anziché essere in animazione sospesa (o persino in letargo), invecchia e ha fame al ritmo normale mentre è immagazzinato. Un'armatura o uno scudo Ospitale rilascia automaticamente un animale immagazzinato 24 ore dopo che vi è stato immagazzinato all'interno.

Aura Evocazione moderata; CM 9; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Scigno Segreto; Costo +3.750 mo.

PERCETTIVA

Un'armatura Percettiva viene in soccorso quando chi la indossa è stato Accecato, si trova nel buio totale (se il portatore non ha Scurovisione o la capacità Vedere al Buio), o si trova in un'oscurità magica. Quando una di queste condizioni influenza chi indossa l'armatura, un'armatura percettiva gli concede immediatamente Vista Cieca in un raggio di 1,5 metri. Non appena il portatore torna a vedere, i sensi addizionali cessano. Chi indossa l'armatura non può ottenere queste capacità chiudendo gli occhi.

Aura Divinazione forte; CM 14; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Visione del Vero; Costo +15000 mo.

RESISTENZA AL VELENO

Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale conferisce a chi lo indossa Bonus di +3 ai

Tiri Salvezza contro il veleno.

Aura Trasmutazione debole; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Neutralizza Veleno; Costo +1.125 mo.

RESISTENZA ALL'ENERGIA

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (Fuoco, Luce, Suono, Eletticità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto) 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 subito normalmente da chi li indossa.

Aura Abiurazione debole; CM 3; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Resistere all'Energia; Costo +9.000 mo.

RESISTENZA ALL'ENERGIA SUPERIORE

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (Fuoco, Luce, Suono, Eletticità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo concedono Resistenza all'energia indicata. Aura Abiurazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Resistere all'Energia; Costo +21.000 mo.

SELVATICA

Un'armatura con questa capacità speciale generalmente sembra fatta di pelle animale magicamente indurita. Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa capacità conserva la Difesa anche mentre è trasformato in un animale (vuoi per Incantesimo o Abilità).

Le armature e gli scudi con questa capacità di solito recano motivi di foglie. Mentre chi la indossa è in Forma Selvatica, l'armatura non è visibile.

Aura Trasmutazione moderata; CM 9; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Metamorfosi Funesta; Costo +15000 mo.

Soffio del Dragone

Uno scudo con questa capacità speciale di solito è realizzato con le fauci di un drago spalancate sulla

parte anteriore. Uno scudo con la capacità speciale Soffio del Dragone è legato a un tipo di energia (veleno, elettricità, freddo o fuoco). Lo scudo recupera 1d4 cariche ad ogni alba e ne può tenere fino a 10.

A comando, 2 Azioni, chi lo indossa può consumare da 1 a 5 cariche dello scudo per fargli emettere un Soffio in un cono di 4,5 metri che infligge 1d4 danni da energia per carica consumata (Riflessi CD 11 dimezza). Questo danno è dello stesso tipo di energia legato allo scudo. Uno scudo non può avere più di una capacità Soffio del Dragone.

Aura Invocazione debole; CM 5; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Mani Brucianti; Costo +2.500 mo.

TITANICA

Un'armatura con la proprietà Titanica è quasi comicamente fuori misura, anche se l'effetto è solo esteriore e l'interno accoglie una creatura come di norma, senza necessitare modifiche. Una creatura che indossa un'armatura Titanica è considerata di una categoria di taglia superiore, questo anche al fine dell'uso di oggetti ed armi o dell'essere influenzati da attacchi speciali che dipendono dalla taglia, come Inghiottire e Travolgere.

Aura Trasmutazione moderata; CM 7; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Ingrandire Persone; Costo +15000 mo.

TOCCO FANTASMA

Quest'armatura o scudo sembra quasi trasparente. Il valore di Difesa dato dall'armatura viene conteggiato contro gli attacchi delle creature corporee e Incorporee. Inoltre l'armatura o lo scudo possono essere raccolti, spostati e indossati in qualsiasi momento dalle creature corporee e Incorporee. Le creature Incorporee ottengono il bonus dell'oggetto contro attacchi corporei e incorporei, e mantengono comunque la capacità di passare attraverso gli oggetti solidi.

Aura Trasmutazione forte; CM 15; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Forma Eterea; Costo +15000 mo.

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 quasi mai realizzati intenzionalmente, ma piuttosto sono il risultato di un lavoro mal riuscito, di artigiani con poca esperienza o della mancanza di componenti adeguati.

Quando una prova di creazione di un oggetto magico fallisce di 10 o più, 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 più, la maledizione non viene individuata. Se la prova non eccede 10 o più, 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 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 Narratore 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 di 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'Incantesimo 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 consultate 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 Costituzione) la prima volta che usa l'oggetto. Se il personaggio trova un modo di recuperare i punti di Costituzione persi, l'oggetto smette immediatamente di funzionare. L'oggetto non smette di funzionare se il personaggio guadagna punti di Costituzione 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.

Tabella: Effetti degli oggetti magici maledetti

%	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 01-50 su 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	Il colore della pelle del PG cambia.
26-29	Il PG ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza ecc.).
30-32	Il sesso del PG cambia.
33-34	La razza o la specie del PG cambiano.
35	Il 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	Il PG diventa estremamente possessivo nei confronti dell'oggetto.
46-49	Il PG ha una paura incontrollabile di perdere l'oggetto o che venga danneggiato.
50-51	Un tratto viene cambiato
52-54	Il PG deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% ogni giorno).
55-57	Il 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 Abilità che richiedono la vista).
61-64	Il PG guadagna un livello negativo.
65	Il PG guadagna due livelli negativi.
66-70	Il PG deve effettuare un TS su Saggezza ogni giorno o subisce 1 danno a Intelligenza.
71-75	Il PG deve effettuare un TS su Saggezza ogni giorno o subisce 1 danno a Saggezza.
76-80	Il PG deve effettuare un TS su Saggezza ogni giorno o subisce 1 danno a Carisma.
81-85	Il PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Forza.
86-90	Il PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Destrezza.
91-95	Il PG deve effettuare un TS su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno a Costituzione.
96	Il PG viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% ogni giorno).
97	Il PG non può più usare Incantesimo con difficoltà oltre 15
98	Il PG non può più usare Incantesimo con Difficoltà oltre 15
99	Il PG non può più usare Incantesimi
100	Tira due volte

DRAGHI

Oh maledetti possa Lynx chiudervi tutti i portali
Oh assassini possa Sumkjir sterminarvi
Oh devastatori possa Nedraf romperti le ossa!
(imprecazioni contro i Draghi)

I Draghi non sono nativi di Yeru bensì 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 avventurò 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, riassembleto, 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 creò un nuovo portale magico, non avendo più una percezione o ricordo di casa questo lo portò 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 divinità per quel mondo, si dimostrò un avversario facile e si divertì a scarificare il corpo di quella debole entità.

Ormai giunto al colpo finale il Patrono aprì un portale sotto di e si lasciò cadere dentro chiudendolo immediatamente.

Ta'hil comprese subito la magia usata e le potenzialità del mondo, come la sua magia fosse ancora più efficace. Aprì 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 ribadì 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 si sottomisero al suo volere, rimanendo incatenati alla volontà 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 così Ta'hil accettò un incontro.

La storia è 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 in tanti modi riusciva a portare.

Ljust ampliò i poteri di Deynos perché 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 è 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 aggressività 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 è una creatura praticamente incontrastata, le più 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 un drago muore altri due arrivano. Dove sia la tana di Ta'hil e' un mistero, celato dal potere stesso di Calicante che 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 non 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 di Ta'hil 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 +1d6 nelle prove di magia con la Scuola di Negromanzia ed e' immune all'acido.

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 magia 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'elettricit  e 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 i Veleni 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 penalit  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. E' immune gli attacchi basati sul freddo e ghiaccio.

Le loro tane sono caverne ghiacciate nelle montagne o scavate nei ghiacciai piu' massicci.

I Draghi Bianchi padroneggiano il ghiaccio e ne sono immuni sia a quello magico che naturale.

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 Senso Tellurico, hanno perso la capacita' di volare ma acquisito quella di scavare con la stessa velocit  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. 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. 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.

YERU

Yeru è il pianeta di riferimento di DBS. 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 simili. 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 solo 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 meteorologici 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 come pure l'incantesimo di Teletrasporto la capacità di usare 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.

Sì, 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.

I PIANI

Anche se avventure infinite vi attendono nel gioco, ci sono altri mondi oltre questo, altri continenti, altri pianeti, altre galassie. Tuttavia anche oltre l'esistenza di innumerevoli pianeti esistono altri mondi, dimensioni completamente differenti dalla realtà, conosciuti come piani di esistenza. Tranne per rari punti di collegamento che permettono di viaggiare tra loro, ogni piano è un universo a sé con le sue proprie leggi naturali. Insieme, queste altre dimensioni e piani sono conosciuti come il Grande Oltre. Sebbene il numero di piani sia limitato solo dall'immaginazione, essi possono ricondursi tutti a cinque tipi generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Interni, i Piani Esterni e gli innumerevoli semipiani.

COS'È UN PIANO?

I piani di esistenza in realtà sono differenti collegamenti intrecciati. Eccetto per rari punti di collegamento, ogni piano è effettivamente un universo fine a se stesso, con le proprie leggi naturali. I piani si suddividono in una serie di tipologie generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Interni, i Piani Esterni e i Semipiani.

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

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

- *Piano Astrale:* Un vuoto argenteo che connette il Piano Materiale ai Piani Interni e ai Piani Esterni, il Piano Astrale è il mezzo attraverso cui le anime dei defunti giungono all'aldilà. Un viaggiatore nel Piano Astrale vede il piano come un infinito vuoto periodicamente punteggiato da minuscoli sprazzi di realtà fisica distaccatisi dagli innumerevoli piani sovrapposti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Astrale per una breve frazione di secondo quando si teletrasportano, o possono usarlo per viaggiare tra i piani con incantesimi come Proiezione Astrale.
- *Piano Etereo:* Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta coesistente col Piano Materiale e il Piano delle Ombre. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo sperimentano il mondo reale come fosse insostanziale e si possono muovere tra gli oggetti solidi senza essere visti nel mondo reale. Creature bizzarre abitano il Piano Etereo, così come fantasmi e sogni, molte delle quali possono a volte estendere la loro influenza nel mondo reale in modi misteriosi e terrificanti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Etereo con incantesimi come Forma Eteera, Intermittenza e Transizione Eteera.
- *Piano delle Ombre:* Il misterioso e mortale Piano delle Ombre è una versione grigia e priva di colori del Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale ma è più piccolo, ed è per molti versi un "riflesso" distorto e perverso del Piano Materiale, infuso di energia negativa (vedi Piani Interni) e abitato da terribili mostri come ombre o creature ancora peggiori. Incantatori potenti utilizzano il Piano delle Ombre per percorrere rapidamente immense distanze sul Piano Materiale con Camminare nelle Ombre, o attingono all'essenza mutevole del piano per creare effetti e mostri quasi reali con gli incantesimi Ombra di una Evocazione o Ombre.

Piani Interni: Questi piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Possono essere visti come "contenenti" il Piano Materiale, ma non sono ad esso sovrapposti come i Piani di Transizione. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento, superiore a tutti gli altri. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall'elemento del piano. Tra i Piani Interni ci sono:

- **Piani Elementali:** I quattro classici Piani Interni sono Piano dell'Acqua, Piano dell'Aria, Piano del Fuoco e Piano della Terra. Da questi piani provengono le creature note come elementali, ma sono abitati anche da altre bizzarre creature, come geni, xorn, mephit e cacciatori invisibili.
- **Piani di Energia:** Esistono due piani di energia, Il Piano dell'Energia Positiva (da cui provengono le scintille vitali) ed il Piano dell'Energia Negativa (da cui proviene la corruzione della non morte). L'energia di entrambi i piani è infusa nella realtà, ed il flusso di questa energia scorre in tutte le creature dalla nascita alla morte. I Devoti utilizzano il potere di questi due piani quando Incanalano Energia.

Piani Esterni: Oltre i regni mortali, oltre gli elementi della realtà, ci sono i Piani Esterni. Vasti oltre ogni immaginazione è ad essi che giungono le anime dei morti ed è qui che dimorano le divinità. Ognuno di essi ha un suo insieme di Tratti, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, e i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questi Tratti.

I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati a una calma introspezione che alla dannazione eterna. Gli abitanti dei Piani Esterni formano le mitologie delle civiltà, comprendendo angeli e demoni, titani e diavoli, e innumerevoli altre incarnazioni del possibile. Ogni mondo di gioco dovrebbe avere Piani Esterni diversi che si conformino ai temi e alle necessità specifiche, ma i classici Piani Esterni includono il Paradiso (Legale Buono), l'Abisso (Caotico Malvagio), l'Inferno (Legale Malvagio) e l'Elysium (Caotico Buono). Incantatori potenti possono entrare in contatto con i Piani Esterni per guida e consiglio con incantesimi come *Comunione* e *Contattare Altri Piani*, o possono evocare alleati con *Evoca Mostri* e *Evoca Alleato Naturale*.

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

PIANI A PIÙ STRATI

L'infinito può essere ripartito in infiniti più piccoli e i piani in piani più piccoli correlati tra loro. Questi strati sono a tutti gli effetti dei piani di esistenza separati, e ogni strato può avere le sue particolari caratteristiche. Gli strati sono collegati tra loro attraverso numerosi portali planari, vortici naturali, sentieri e confini mutevoli.

L'accesso a un piano a più strati da un'altra provenienza di solito avviene su uno strato specifico, il primo strato del piano, che può essere sia quello più in alto che quello più in basso, in base al piano in questione. Molti punti d'accesso fissi (come portali e vortici naturali) conducono fino a questo strato, che diventa il portale d'accesso verso gli altri strati del piano. Anche l'incantesimo *Spostamento Planare* deposita l'incantatore sul primo strato del piano.

INTERAZIONE PLANARE

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

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

Piani Coesistenti: Se è possibile creare in ogni punto un legame tra due piani, i due piani sono coesistenti. Questi piani si sovrappongono l'uno all'altro completamente. Un piano coesistente può essere raggiunto da qualsiasi punto del piano a cui è sovrapposto. Quando ci si muove su un piano coesistente, spesso si può vedere o interagire col piano ad esso sovrapposto.

CARATTERISTICHE PLANARI

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

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

Caratteristiche Elementali ed Energetici: L'influenza di forze elementali ed energetiche è determinata da questi tratti.

Tratti: Proprio come i personaggi possono essere legali neutrali o caotici buoni, così molti piani sono legati ad una particolare morale o etica.

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

Caratteristiche Fisiche

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

GRAVITÀ

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

TEMPO

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

Tempo Normale: Definisce il trascorrere del tempo sul Piano Materiale. Un'ora su un piano caratterizzato da tempo normale equivale ad 1 ora sul Piano Materiale. A meno che non sia diversamente specificato nella descrizione di un piano, si presume che esso sia caratterizzato da tempo normale. *Tempo*

Irregolare: Alcuni piani sono caratterizzati da un tempo che rallenta ed accelera, per cui un individuo potrebbe perdere o guadagnare tempo mentre si muove tra piani come questo ed altri. Per gli abitanti di un simile piano, il tempo trascorre in modo naturale e lo spostamento passa inosservato.

Tempo Fluente: Su alcuni piani, il flusso temporale è considerevolmente più veloce o più lento.

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

Assenza di Tempo: Sui piani che presentano questa caratteristica il tempo trascorre ma i suoi effetti sono limitati. Il modo in cui l'assenza di tempo influenza determinate attività e condizioni quali la fame, la sete, l'invecchiamento, gli effetti del veleno e la guarigione varia da piano a piano. Il pericolo di un piano con assenza di tempo è che quando un individuo abbandona tale piano per giungere in un altro dove il tempo scorre normalmente, condizioni come la fame e l'invecchiamento si verificano con effetto retroattivo. Se un piano ha assenza di tempo in relazione alla magia, qualsiasi incantesimo lanciato con durata non istantanea diviene permanente finché dissolto.

CARATTERISTICHE ELEMENTALI ED ENERGETICHE

Quattro elementi base e due tipologie di energia si combinano per plasmare ogni cosa; gli elementi sono acqua, aria, fuoco e terra; le tipologie di energia sono positiva e negativa. Il Piano Materiale rispecchia un bilanciamento di questi elementi ed energie: in esso è possibile trovarle tutte. Ognuno

dei Piani Interni è dominato da un elemento o tipologia di energia. Molti piani non hanno alcuna caratteristica elementale o energetica; tali caratteristiche vengono specificate nella descrizione di un piano solo se presenti.

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

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

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

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

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

I secondi sono persino più pericolosi. Ogni round, coloro che ne sono all'interno devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 25 o subiscono un Livello Negativo. Una creatura che ha tanti Livelli Negativi quanti sono i suoi livelli effettivi o i suoi Dadi Vita muore, diventando un Wraith.

L'incantesimo Interdizione alla Morte protegge il viaggiatore dal danno e dal risucchio d'energia di un piano con energia negativa dominante.

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

I piani con energia positiva dominante superiore vanno persino oltre. Una creatura su uno di questi piani deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 per evitare di rimanere Accecata per 10 round dalla luminescenza dei dintorni. Il semplice fatto di trovarsi sul piano conferisce rigenerazione 5pf a round. In aggiunta, coloro che hanno il massimo dei propri Punti Ferita guadagnano 5 Punti Ferita Temporanei aggiuntivi per round. Tali Punti Ferita Temporanei svaniscono 3d6 round dopo che la creatura ha lasciato il piano. Tuttavia, una creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 20 per ogni round che questi Punti Ferita Temporanei superano i suoi normali Punti Ferita totali. Fallire questo Tiro Salvezza fa sì che la creatura esploda in un tripudio d'energia, morendo.

TRATTI

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

CARATTERISTICHE MAGICHE

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

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

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

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

Magia Ostacolata: Particolari incantesimi e capacità magiche sono più difficili da utilizzare sui piani con questa caratteristica, spesso perché la natura del piano li ostacola. Per lanciare un incantesimo ostacolato, l'incantatore deve riuscire a battere di 10 la Difficoltà dell'incantesimo. Se la prova fallisce, l'incantesimo non ha effetto ma viene comunque sprecato. Se la prova riesce, l'incantesimo ha effetto normalmente.

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

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

Tabella: Effetti della Magia Selvaggia.

- d100 Effetto
- 01-19 L'incantesimo rimbalza sull'incantatore con effetto normale. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, non produce alcun effetto.
- 20-23 Una fossa circolare del diametro di 4,5 metri si apre sotto i piedi dell'incantatore; la sua profondità è di 3 metri per livello dell'incantatore.
- 24-27 L'incantesimo non ha effetto, ma il bersaglio o i bersagli di quest'ultimo vengono colpiti da una pioggia di piccoli oggetti (qualsiasi cosa, dai fiori alla frutta rancida), che scompaiono non appena hanno colpito. L'attacco continua per 1 round. Durante questo periodo i bersagli sono Accecati e devono effettuare prove di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) per lanciare incantesimi.
- 28-31 L'incantesimo colpisce un bersaglio o un'area casuale. Scegliete in modo casuale un bersaglio differente fra quelli entro il raggio d'azione dell'incantesimo o centrate quest'ultimo in un luogo a caso che rientri in tale raggio d'azione. Per generare casualmente la direzione, tirate 1d8 e contate in senso orario, partendo da sud. Per generare casualmente il raggio d'azione tirate 3d6. Moltiplicate il risultato per 1 metro per gli incantesimi a corto raggio, 6 metri per quelli a medio raggio e 24 metri per quelli a lungo raggio.
- 32-35 L'incantesimo funziona normalmente, ma qualsiasi componente materiale non viene consumata. L'incantesimo non scompare dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). Allo stesso modo, un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
- 36-39 L'incantesimo non ha effetto. Invece, qualcuno (amico o nemico) entro 9 metri dall'incantatore riceve l'effetto di un incantesimo Guarigione.
- 40-43 L'incantesimo non ha effetto. Invece, degli effetti di Oscurità Profonda e Silenzio coprono un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 2d4 round.
- 44-47 L'incantesimo non ha effetto. Invece, un effetto di Inversione della Gravità copre un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 1 round.
- 48-51 L'incantesimo ha effetto, ma dei colori scintillanti turbinano attorno all'incantatore per 1d4 round. Considerate quest'area come un effetto di Polvere Luccicante con un Tiro Salvezza con DC 10 + il livello dell'incantesimo che ha generato tale risultato.
- 52-59 Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale viene utilizzata. L'incantesimo o lo slot incantesimo viene utilizzato, un oggetto perde cariche e l'effetto influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
- 60-71 Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale non viene utilizzata. L'incantesimo non scompare dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). Un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
- 72-98 L'incantesimo ha effetto normalmente.
- 99-100 L'incantesimo ha effetto potenziato. La prova di magia genera automaticamente un critico

PIANO MATERIALE

Il Piano Materiale è il fulcro della maggior parte delle cosmologie e definisce cosa può considerarsi normale. Si tratta del piano su cui si focalizzano gran parte delle campagne.

Il Piano Materiale presenta i seguenti tratti:

Gravità Normale

Tempo Normale

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

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

PIANO DELLE OMBRE

Il Piano delle Ombre è una dimensione poco illuminata che allo stesso tempo coincide e coesiste con il Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale tanto quanto al Piano Etereo, per cui il viaggiatore planare può sfruttare il Piano delle Ombre per coprire grandi distanze rapidamente. Il Piano delle Ombre coincide anche con altri piani. Tramite l'incantesimo giusto, un personaggio può servirsi del Piano delle Ombre per visitare altre realtà. Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero: l'ambiente è privo di colori. Se non fosse per questo, somiglierebbe al Piano Materiale. Nonostante l'assenza di fonti luminose, alcune piante, animali e umanoidi, considerano il Piano delle Ombre come loro dimora.

Il Piano delle Ombre presenta le seguenti caratteristiche:

Geografia imperfetta: Parti del Piano delle Ombre fluiscono continuamente verso altri piani. Dunque, nonostante la presenza di punti di riferimento, creare una mappa precisa del piano è quasi impossibile. Inoltre, alcuni incantesimi, come Ombra di una Evocazione e Ombra di una Invocazione, modificano la struttura di base del Piano delle Ombre. Questi incantesimi all'interno del Piano delle Ombre sono particolarmente utili sia per gli esploratori che per i nativi.

Tratti: Indisciplinato, Libero, Superficiale, Vendicativo, Pessimista

Magia Potenziata: Gli incantesimi che lavorano con l'ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Inoltre, specifici incantesimi diventano più potenti. Gli incantesimi Ombra di una Evocazione e Ombra di una Invocazione hanno il 30% della potenza degli incantesimi che copiano (invece del 20%). Ombra di una Evocazione Superiore e Ombra di una Invocazione Superiore hanno il 70% della potenza degli incantesimi che copiano (invece del 60%), mentre un incantesimo Ombre il 90% (invece dell'80%).

Nonostante la natura oscura del Piano delle Ombre, gli incantesimi che generano, utilizzano o manipolano l'oscurità non vengono influenzati dal piano.

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

PIANO DELL'ENERGIA NEGATIVA

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

Il Piano dell'Energia Negativa presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Negativa Dominante Superiore: Alcune zone all'interno del piano hanno solo la caratteristica energia negativa dominante minore, ma queste isole tendono ad essere disabitate.

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

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia positiva (inclusi gli incantesimi di guarigione) vengono ostacolati. I personaggi su questo piano subiscono una Difficoltà di +10 nel lanciare incantesimi per rimuovere Livelli Negativi causati da un attacco di risucchio d'energia.

PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

Il Piano dell'Energia Positiva non ha superficie ed è simile al Piano dell'Aria con il suo spazio totalmente aperto. Tuttavia, ogni angolo di questo piano è illuminato vivacemente da una potenza innata. Tale potere è pericoloso per le forme mortali, non predisposte a subirlo. Nonostante gli effetti benefici è uno dei Piani Interni più ostili. Un personaggio sprovvisto di difese, traboccherà di potenza non appena l'energia positiva viene convogliata su di lui. Ma, visto che la sua forma mortale non è in

grado di contenere tale potere, verrà incenerito, come un granello di polvere catturato all'estremità di una supernova. Le visite al Piano dell'Energia Positiva sono di breve durata, ed anche in tal caso i viaggiatori devono essere adeguatamente protetti. Il Piano dell'Energia Positiva presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Positiva Dominante Superiore: Alcune regione del piano, invece, sono caratterizzate da energia positiva dominante minore, ma tali isole tendono ad essere disabilite.

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

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

PIANO DELL'ACQUA

Il Piano dell'Acqua è un mare senza fondale o superficie, un ambiente liquido illuminato da una luce diffusa. E' uno dei Piani Interni più ospitali, una volta che il viaggiatore supera il problema di respirare sott'acqua. Gli infiniti oceani di questo piano spaziano tra il freddo gelido e il caldo incandescente e tra acqua salata e acqua dolce. Gli insediamenti permanenti del piano si generano attorno a pezzi di relitti sospesi in questo fluido senza fine, andando alla deriva con le maree.

Il Piano dell'Acqua presenta le seguenti caratteristiche:

Acqua Dominante Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano l'acqua vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano o creano fuoco e gli incantesimi che evocano elementali del fuoco o Esterni del Sottotipo Fuoco) vengono ostacolati.

PIANO DELL'ARIA

Il Piano dell'Aria è un piano vuoto, costituito da cielo in ogni direzione. Si tratta del più confortevole e vivibile dei piani interni ed è la dimora di tutti i generi di creature dell'aria. Infatti, le creature volanti ottengono grande vantaggio su questo piano. Sebbene i viaggiatori possano sopravvivere bene qui anche senza la capacità di volare, sono comunque svantaggiati. Il Piano dell'Aria presenta le seguenti caratteristiche:

Aria Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano, manipolano o generano aria vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano o generano terra e gli incantesimi che evocano elementali della terra o Esterni del Sottotipo Terra) vengono ostacolate.

PIANO DEL FUOCO

Sul Piano del Fuoco ogni cosa è illuminata. Il suolo è costituito nient'altro che da vasti e mutevoli strati di fuoco compresso. L'aria viene smossa dal calore delle continue piogge di fuoco ed il liquido più comune è il magma. Gli oceani sono composti da fiamma liquida e le montagne fanno colare lava fusa. Qui il fuoco perdura senza alimentazione o aria, ma gli elementi infiammabili introdotti sul piano vengono consumati rapidamente.

Il Piano del Fuoco presenta le seguenti caratteristiche:

Fuoco Dominante Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano, manipolano o generano fuoco vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano o generano acqua e gli incantesimi che evocano elementali dell'acqua o Esterni del Sottotipo Acqua) vengono ostacolati.

PIANO DELLA TERRA

Il Piano della Terra è un luogo solido composto da terra e pietra. Un viaggiatore imprudente potrebbe ritrovarsi seppellito da questa vasta massa solida: i suoi resti polverizzati resteranno di monito per chi oserà seguirlo. Nonostante la sua natura solida e rigida, il Piano della Terra ha consistenza variabile, spaziando da terreno soffice a vene di metallo più duro e prezioso.

Il Piano della Terra presenta le seguenti caratteristiche:

Terra Dominante Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano, manipolano o generano terra o pietra vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano o generano aria e gli incantesimi che evocano elementali dell'aria o Esterni del Sottotipo Aria) vengono ostacolati.

PIANO ETereo

Il Piano Etereo coesiste col Piano Materiale e spesso anche con altri piani. Lo stesso Piano Materiale è visibile dal Piano Etereo, ma appare silenzioso e indistinto; i colori si confondono fra loro e i confini sono sfocati. Sebbene sia possibile vedere il Piano Materiale dal Piano Etereo, quest'ultimo è di solito invisibile a coloro che si trovano sul Piano Materiale. Normalmente, le creature del Piano Etereo non possono attaccare quelle del Piano Materiale e viceversa. Un viaggiatore che si trovi sul Piano Etereo è invisibile, incorporeo e totalmente silenzioso per qualcuno del Piano Materiale.

Il Piano Etereo presenta le seguenti caratteristiche:

Assenza di Gravità

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

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

PIANO ASTRALE

Il Piano Astrale è lo spazio tra piani interni ed esterni e confina con tutti i piani. Quando un personaggio attraversa un portale o proietta il suo spirito su un altro piano di esistenza, viaggia attraverso il Piano Astrale. Anche gli incantesimi che consentono movimento istantaneo attraverso un piano influenzano per poco il Piano Astrale. Quest'ultimo è una grande distesa infinita di limpido cielo argenteo, sia sopra che sotto. Occasionali pezzi di materia solida possono essere trovati qui, ma la maggior parte del Piano Astrale è uno spazio aperto e sconfinato.

Il Piano Astrale presenta le seguenti caratteristiche:

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

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

ABADDON

Reame di distese desolate sotto un cielo putrido, Abaddon è avvolto da una nera nebbia nauseante, e dall'opprimente crepuscolo di un'eclissi solare senza fine. Il veneficio Stige nasce in Abaddon, prima di immettersi come un serpente contorto negli altri piani. Abaddon è uno dei Piani Esterni più ostile: regno dei Daemon, immondi di male puro indifferenti al conflitto tra legge e caos, che rappresentano l'oblio e la distruzione. I Daemon governati da quattro arcidaemon con poteri simili a divinità, sono temuti come divoratori di anime.

Abaddon presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Distruttivo, Implacabile, Incontentabile, Irrazionale, Iracondo, Sadico *Magia Potenziata:* Gli incantesimi e le capacità magiche malvage vengono potenziati. *Magia Ostacolata:* Gli incantesimi e le capacità magiche benevole bene vengono ostacolati.

L'ABISSO

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

L'Abisso presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Anarchico, Vendicativo, Permaloso, Arrogante, Doppiogiochista *Fortemente Caotico e Fortemente Malvagio*

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

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

ELYSIUM

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

Elysium presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Caritatevole, Anarchico, Innovativo, Competitivo *Magia Potenziata:* Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono potenziati.

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

INFERNO

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

L'Inferno presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Malvagio, Disciplinato, Iracondo, Sadico, Arrogante *Fortemente Legale e Fortemente Malvagio*

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

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

LIMBO (CAOTICO NEUTRALE)

Un vasto oceano di caos sfrenato e di potenziale inutilizzato circonda ciascuno dei Piani Esterni e confina con essi. Questo è il Limbo: splendido, mortale e davvero infinito. Dalle sue profondità inesplorate sono nati tutti gli altri piani e nelle sue viscere ribelli, alla fine, farà ritorno tutto il creato. Dove il mare informe del Limbo bagna le coste di altri piani, la sua massa assume un certo grado di stabilità, ed è in queste terre di confine che il viaggio è più sicuro, anche se ancora irto di pericoli derivanti dagli abitanti corrotti dal caos del Limbo. Più in profondità nel piano, i Protean nativi del Limbo si tuffano nel Caos Primordiale, creando e distruggendo la materia grezza del caos con incomprensibile trasporto. Il Limbo presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Anarchico, Pazzo, Istintivo, Irrazionale, Indisciplinato *Tempo Irregolare*

Magia Selvaggia e Magia Normale: Sulle poche isole stabili del Limbo, è più probabile che la magia sia normale. In qualsiasi altro luogo la magia è selvaggia.

NIRVANA

Il Nirvana è un paradiso imparziale esistente tra i due estremi di Elysium e Paradiso. Le sue meravigliose montagne, colline e fitte foreste rispondo alle aspettative di paradiso pastorale da parte del viaggiatore, ma il Nirvana contiene anche misteri che conducono all'illuminazione. Il Nirvana è un santuario e un luogo di riposo per tutti coloro che sono in cerca della redenzione o dell'illuminazione. Gli Agathion nativi del Nirvana hanno volontariamente messo da parte la propria trascendenza per custodire gli enigmi del piano, mentre i celestiali combattono le forze del male presenti fra i piani. il Nirvana presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Gentile, Calmo, Semplice, Sicuro *Magia Potenziata:* Incantesimi e capacità magiche buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche malvage vengono ostacolati.

PARADISO

La svettante montagna del Paradiso torreggia al di sopra della Sfera Esterna. Questo ordinato regno di onore e compassione è suddiviso in sette strati. I declivi del Paradiso sono pieni di città ordinate e ben strutturate e di giardini e frutteti puliti e curati. Sebbene abbiano iniziato le proprie esistenze come mortali, gli Arconti nativi del Paradiso vedono la legge ed il bene come le due metà inscindibili dello stesso sommo concetto e si schierano contro le corruzioni cosmiche del caos e del male.

Il Paradiso presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Buono, Rigido, Combattivo, Pratico. Sincero, Valoroso *Magia Potenziata:* Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono potenziati.

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

PURGATORIO

Ogni anima transita nel Purgatorio per essere giudicata prima di essere inviata verso la sua destinazione ultima. Vasti cimiteri e terre desolate riempiono le sue cupe distese, insieme a polverosi e riecheggianti tribunali preposti al giudizio dei morti. il Purgatorio è la dimora degli Eoni, una razza che incorpora la dualistica natura dell'esistenza e i cui membri sono costantemente in guerra e in pace fra loro e con se stessi.

Il Purgatorio presenta le seguenti caratteristiche:

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

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

UTOPIA

Utopia è una roccaforte dell'ordine contrapposta al caos del Limbo e alle infinite orde demoniache dell'Abisso. Una grande città di perfezione eterna, le cui strade ed edifici sono modelli di architettura ed estetica: ogni cosa è in ordine e nulla accade per caso. Anche se Utopia non è governata da nessuna razza, Assiomiti ed Inevitabili ne fanno la loro dimora, cercando costantemente di espandere la loro città perfetta.

Utopia presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Rigido, Disciplinato, Serio, Diretto, Freddo *Magia Potenziata:* Gli incantesimi e le capacità magiche legali vengono potenziati.

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

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 gli incantesimi 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 scuola di magia.

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 Scuole conosciute. 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 dovrà 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 scuole 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 periodo di puro odio e violenza dove vengono sfogati gli istinti piu' bassi sapendo poi che non si sara' giudicati da nessuna divinita'.

La verita' e' che ogni mille anni i Patroni della Genesi giudicano le loro 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 esprimerà un desiderio che l'altro dovrà 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. Può essere un continente, mare.. luna, animali... qualcosa di imponente cambia per tutti gli ereditari. 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" dalla magia, aiutate 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 Destrezza alla Difesa (se presente), subisce penalità -2 alla maggior parte delle Competenze basate su Forza e Destrezza 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 invisibilità 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 Destrezza (se posseduti).

Affascinato: Una creatura affascinata è soggiogata da un effetto soprannaturale o di un incantesimo di Charme. 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'incantesimo 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.

L'affascinatore ha +1d6 su qualsiasi prova di caratteristica per interagire socialmente con la creatura.

Affaticato: Un personaggio affaticato non può correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Costituzione e Destrezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto.

Ci vogliono 8 ore di riposo totale per rimuovere la condizione di affaticato. Se un personaggio non dorme almeno 6 ore alla mattina è affaticato.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto).

Può attaccare con armi in mischia se adeguate (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta e più probabile.)

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 degli incantesimi, presupponiamo che tutti gli incantesimi 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 già 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 Volontà con un +2.

L'effetto di charme non permette 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 Volontà.

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'incantesimo 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 round 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 Forza 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 round successivo, fintanto che rimane confusa quando giunge il suo round.

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 lì", "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 ammalimento.

Concentrandosi completamente sull'incantesimo (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'incantesimo, 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 Costituzione e Destrezza. Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), 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.

Infermo: Un personaggio infermo subisce penalità -2 a tutti i tiri per colpire e per i danni delle armi, ai Tiri Salvezza, alle prove di competenza e di caratteristica

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 Destrezza 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 Destrezza. 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 incantesimi che non specifichino di funzionare su creature incorporee. 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 Destrezza 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 Forza, e si applica il suo bonus di Destrezza 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 Destrezza 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.

Intralcio: Il personaggio rimane intralciato. 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 -2 alla Destrezza.

Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo deve superare la Difficoltà dell'incantesimo di almeno 5 (come fosse distratto)

Immobilizzato: Una creatura immobilizzata è strettamente limitata nei movimenti e può compiere solo alcune azioni.

Una creatura immobilizzata non può muoversi ed è Impreparata, subisce una ulteriore penalità -4 alla sua Difesa. Una creatura immobilizzata può tentare sempre di liberarsi, solitamente attraverso una prova di Criminalità o un Tiro Salvezza su riflessi.

Può compiere azioni verbali e mentali, ma non può utilizzare, di norma, gli incantesimi. Un personaggio immobilizzato che tenta di utilizzare gli incantesimi e o usare una Capacità Magica si considera che sia disturbato.

Se il soggetto è legato la prova è contro la prova di Criminalità o Sopravvivenza di chi ha legato.

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista, ricevono bonus +1d6 al Tiro per Colpire contro avversari visibili e negano il bonus di Destrezza alla Difesa dei loro avversari (se posseduto).

Livelli Negativi: Ci sono creature non morte con capacità soprannaturali ed incantesimi 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 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: 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 penalità ed è 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 un incantesimo. Solo un Patrono ha sufficiente potere per riportare l'anima nel corpo e riportare in vita la creatura. La Scuola di Negromanzia ha incantesimi per 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 incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola Azione di movimento per round.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -4, 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: Incantesimi, 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.

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 ciò, 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 Tiro per Colpire e per i danni. Tali armi ottengono un Colpo Critico soltanto con un 4 volte 6 naturale ed infliggono al massimo 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 25% del loro costo normale. Se l'oggetto è magico, può essere riparato soltanto con l'incantesimo Fabbricare 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 round. Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di Sopravvivenza (pronto soccorso) con DC 15 o con l'uso di un incantesimo di Cura Ferite. Alcuni effetti di sanguinamento causano un danno di caratteristica o persino un risucchio di caratteristica.

Se non indicato diversamente il danno massimo da sanguinamento, anche cumulato, è di 5 PF a round.

CONVERSIONE MOSTRI

Per aggiungere altri mostri a DBS vi invito a convertire da Pathfinder o dalla 5ed del famoso gioco di ruolo i vari mostri.

DBS 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/orcs/orc/> , tralasciamo le parti descrittive e concentriamoci sui numeri e valori.

Orc (grado di Sfida 1/3) questo valore rimane il medesimo in DBS

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, prendete il bonus alla Destrezza o Intelligenza

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 DBS, in questo caso fotofobia leggera oppure si applicano direttamente le penalità indicate.

AC 13, touch 10, flat-footed 13 (+3 armor) questa è la Difesa.

Competenza Armi: è pari al BAB indicato

Competenza Magia: di base è metà del grado di Sfida. Utile solo se la creatura ha poteri magici.

hp 6 (1d10+1) rimane uguale

Fort +3, Ref +0, Will -1 si traducono in Tempra, Destrezza e Volontà. 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. 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 è'.

Se prendete i mostri dalla 5e

Aumentate la classe armatura, TS, bonus al colpire di 1/3 del Grado di Sfida della creatura, arrotondate per eccesso.

SCHEMA E MANUALE

Il link diretto per l'ultima versione compilata di DBS e'

[https:](https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf)

[//github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf](https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/DBS%20-%20Dungeon%20Bell%20System.pdf)

Questo il link per la scheda

<https://github.com/buzzqw/DBS/blob/master/DBS-schedav7.pdf>

Questa versione non e' propriamente la piu' indicata da usare in quanto contiene tutte le modifiche attive e non definite apportate al sistema.

Le versioni "stabili" le trovi su Versioni, scarica la versione DBS

(<https://github.com/buzzqw/TUS/releases>)

Forza		Punti Fato (20-Iv)/5 Max / Attuali		Punti Ferita Attuali / Max		Tiri Salvezza			Totale TS	Punti Assegnati	Valore Caratt.	Bonus Magici	Altro
Destrezza		/		/		Tempra							
Costituzione						Riflessi							
				Morte -(10+COS*3) PF		Volontà							
Intelligenza		Difesa	Totale	Base	Agilita'	Magia	Arm.	Scudo	Altro	Penalita'	CM	Dex	Mov
		Base		10						Armatura			
Saggezza		Sorpresi		10						CA			
		Tocco		10						Scudo			
Carisma													

[illegible]

Competenze (Int/2+2 a livello)	Caratteristica	Valore Caratt.	Punti Assegna ti	Totale
Acrobatica	Destrezza			
Arcano	Intelligenza			
Consapevolezza	Saggezza			
Criminalita'	Destrezza			
Cultura	Intelligenza			
Faccia Tosta	Carisma			
Intrattenere	Carisma			
Lavoro	Saggezza			
Resistenza	Costituzione			
Sopravvivenza	Saggezza			
Competenza Magica (CM)				
Competenza Armi (CA)				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				
Lista Armi Nome:				

Abilità	Slot
Svantaggi	
Vantaggi	

[illegible]

AUTORE

AUTORE ED IDEATORE: Andres Zanzani - azanzani@gmail.com

COAUTORE: Roberta Giorgini - madgiorgini@yahoo.it

CONTRIBUTI: Federica Angeli - angelifdc@gmail.com

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!

Powered by **L^AT_EX** & **GitHub**

Andres Zanzani

LICENZA

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. 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, abridgment 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, nonexclusive 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 rights to grant the rights 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 of such 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 retain all 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 its designated Agents 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 Credits: 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

CHANGELOG

- 1.0.1 aggiunto changelog, aggiunti ambiti agli dei con vantaggi e svantaggi, modificato da +2 a +1 bonus da riselectare
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 divinità, 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 Intelligenza se si lanciano Essenze, chiarimenti, più magie nello stesso round, rimosso danno da sanguinamento in distruzione e corretti riferimenti a potenze ed Destrezza, 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 di magus e incantatore 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 Volontà per evitare di avere una volontà come caratteristica e come nome del Tiro Salvezza, aggiornata la scheda con Tiro Salvezza su Volontà, 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 grado di Sfida non agli HD, anche charme influenza sui grado di Sfida
- 01/02/2019 STAMPA
- 2.0.19 modificata come l'essenza di difesa può essere usata come controincantesimo, dettaglio durata su essenza creazione, modificata iniziativa adesso è Destrezza o Intelligenza + CD, modificata Essenza Attacco: adesso è basata su Intelligenza, modificata iniziativa: Dal più veloce al più lento c'è la risoluzione delle dichiarazioni e delle azioni, Fiancheggiare: corretto bonus a +2 al compiere 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 volontà'
- 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 armature 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 è 1d6, rimossa scurovisione adesso rimane solo la visione crepuscolare, se una essenza si risolve con un tiro per compiere in mischia si usa il valore di CM al posto di Difesa, aggiunta categoria armi versatili dove si può usare agilità al posto della forza per tc e danno, le capacità del famiglia 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 molto più 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 Tiro 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 possibilità 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 più, 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 (tolto alcuni termini inglesi), reso più chiaro il recupero della essenza a seguito di critico, aggiornata descrizione tipi di essenze, chiarimenti su penalità armature alla prova 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 modificato 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 più, 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 opportunist, 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 famiglia corretto Livello del padrone con CM del padrone nella tabella delle capacità della famiglia, modificato scrutare su famiglia, corretto modificatore di intelletto della famiglia

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 più diversi dai canoni, aggiornamenti e chiarimenti su invisibilità

3.0.2c riformattato i quotebox, aggiunto capitolo su draghi, aggiunte informazioni su cicli millenari, aggiornato (v2)script di git perché 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 penalità

3.0.3 inserito drago giallo, rinominato drago viola in drago porpora, usato tcolorbox per maggiore compatibilità 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 è pari al lv+1, aggiunta informazione su come apprendere una nuova competenza, layout, spostato muoversi silenziosamente in Criminalità, 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 può percorrere il doppio del proprio movimento, dettagli su danno da controcarica, dettagli su azione di disingaggio, aggiunta possibilità di disingaggio da creature più grandi, aggiornata versione alla 3.0.4, aggiornamento su Stato Indifeso, aggiornata versione scheda, riassegnazione punti Difesa, dettagli su tiro per colpire per essenza, nota sulle razze, il tiro per colpire dell'essenza è 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 più persona, modificata manovrabilità di creature che volano ma non sanno farlo (adesso è scarso), corretta tabella bonus manovrabilità volare, chiarimenti su invisibilità, reso opzionale il recupero da 0 pf, chiarimenti su invisibilità, rimossa energia radiosa e ridondante con energia positiva, aggiunta come forma di attacco il vuoto e riordinato le altre forme mettendo elettricità 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/sistematizzate voci di indice, ritornato malus a -2, aggiornato famiglia corretta difesa, aggiornato famiglia, 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 è 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 Difficoltà 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 può 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 doppietti 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 più 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 invisibilità, essenze cumulate ovvero più Essenze nello stesso round, mancava la descrizione dell'abilità ferocia, valori non chiari su rompere porte, rilettura competenze piccole correzioni, prima bozza di layout, spiegazione sulle lingue elementali, dettagli su altre lingue, spiegazione su lingue speciali, chiarimenti su pronto soccorso, chiarimenti su lista armi archi e attacco

aggiuntivo, ulteriore lettura su azioni in combattimento, chiarimenti su punti liste d'arma, modificata e ridotta la progressione dei punti necessari per prendere i vantaggi dalle liste d'arma, rinominata l'abilità Cecchino in Occhio di Falco, rinominata l'abilità Cecchino in Occhio di Falco, chiarito colpo paralizzante, aggiunto terzo livello combattere alla cieca, gestito terzo livello con arma secondaria, chiarito conteggi bonus e malus multiattacco con arma secondaria, cambiato nome da katana a uchigatana e rimesso katana, dettagli su come gestire una pergamena (lettura, comprensione.), chiarimenti su raggio psichico, aggiunto potenziamento su raggio psichico e colpo psichico, potenziamento energia chi possibilità di recuperare energia chi ogni ora, modificato il costo dell'azione per guerriero dell'essenza, immunità ai veleni da un +4 contro veleni magici e non immunità, modificata area di effetto di Incanalare energia portata a 3 metri, dettagli su montagna umana, dettagli su passo tattico, varie correzioni di layout ad Abilità, chiarimenti su Tiro Rapido, modifiche a kensai adesso il bonus è sulla iniziativa o TC, rinominata l'Abilità Kensei in Iaijutsu, chiarimenti su Magie Efficaci, aggiunta abilità Passo Veloce, rifatta Abilità Schivare trappole, altri dettagli minori su abilità, chiarimenti su famiglia, modificato trasmettere essenze a contatto (famiglio), chiarimenti su vedere attraverso il famiglia, piccoli chiarimenti su assorbimento danni armatura, rimosso concetto di arma e armatura perfetta, sostituito riferimento a carisma con magnetismo in abiti, alcuni riferimenti in indice erano minuscoli, inseriti pesi in area di effetto, La trasformazione di Elementi o Energia è permanente ed ha Difficoltà come Durata 8, rivista completamente parte della magia sul calcolo della Difficoltà data dalla Durata/Massa e Volume adesso è più chiaro come computare, rese Creazione, Distruzione, Trasformazione permanenti come effetti, aggiornata tabella delle Difficoltà base aggiungendo massa/volume, aggiunto include con esempi magie, specificato che la Creazione non può creare qualcosa di magico, chiarimenti su trasformazione, aggiunta casistica di trasformazione elemento in elemento magico, aggiunto resistenza al danno e chiarimenti su riduzione del danno

3.1.0 aggiunta dell'opzione magica basata su incantesimi di DnD 5e, tolta durata concentrazione da Invisibilità, dai Muri, dalle Nubi, Oscurità, passare senza traccia, paura, pelle di cortecchia, resistenze, volare e molti tanti altri incantesimi, aggiunta vulnerabilità al danno, aggiunto chiarimento punti ferita temporanei, aggiunto chiarimenti per afferrato, cambiata licenza lasciato solo OGL 5.1, aggiunto capitolo sui mostri, inserito allineamento, chiarimenti per utilizzo tratti ed allineamento, inseriti i piani, diverse correzioni minori e proseguimento lavori su mostri, aggiunta abilità scacciare i non morti, 1.0.0 DBS aggiunta scurovisione, dettagli su statistiche basse, aggiunte scuole di magia agli incantesimi ed ai patroni e divinità, tolto allineamento, tolte Essenze, tolti divinità antiche, modificata la prova di concentrazione resa più lineare, chiarimenti su elementi e patroni ed incantesimi, associato ad ogni patrono un vantaggio, primo approccio all'associazione patrono scuole di magia, punti fatto da usare prima del tiro e non dopo, rimossi riferimenti a CR e messo grado di Sfida, indicazioni su taglia arma, terminato lavoro su mostri sicuramente ci sono molte correzioni per non parlare di allineare ulteriormente DC, TC, Difesa, combattimento sott'acqua, importati oggetti magici srd 5.1

1.0.1 modificate statistiche di base, reintrodotta Costituzione, aggiornata la scheda, dettagli su statistiche, chiarimenti armi e armature, sostituita la parola turno in round, rilettura fino a competenze, rilettura fino a combattimento, aggiunti ts con modificatori diversi, rilettura nascondigli e coperture, riletti corretti aggiornati lista d'armi, aggiunti chiarimenti per uso rete e bolas, variante iniziativa, fix minori al layout, test commit, abilità riassegnazione scuole, aggiornata animalia, chiarimenti su colpo furtivo, dettagli su decifrare scritti magici, chiarimenti su energia psichica, correzione su Ferocia, furia chiarimenti, chiarimenti su guerriero della magia, chiarimenti su questa è la mia arma, rimosso abilità eludere, aggiornati piani con tratti, aggiornata lista tratti, una freccia/dardo/sasso tirato da un lanciatore magico non diviene magica, dettagli su prezzi frecce magiche, aggiunti tratti Legale, Chaotico, Neutrale per praticità e compatibilità con la 5ed, controllo Vantaggi, rilettura svantaggi, aggiunto monco, rilettura patroni, aggiornati e chiariti alcuni poteri concessi dal patrono, indicizzate le tabelle, chiarimenti su creazione oggetti magici, aggiunti costi oggetti magici, chiarimenti su annegamento, chiarimenti su punti ferita da stordimento (danni non letali), aggiornata tabella punti esperienza per passaggi dal 11 livello in poi, chiarimento su ingombro armatura indossata, abilità di armi e scudi e armature magiche

23/11/2020 STAMPA DBS

1.0.2 pubblicata versione 1.0.1 su git, chiarimenti su scattare, aggiornato indice, incluso scatto nel capitolo del movimento, piccole correzione al layout, modificato incantesimo immagine speculare, modificato fulmine, aggiunta descrizione caratteristica costituzione, modificato danno katana e edx, ridotte le penalità per lo scatto, ricontrollato l'uso del d20 nel gioco, ripristinato danno katana, chiarimenti su magia e riportare in vita i morti, layout su incantesimi, chiarito cura ferite di massa, specificato che le cure causano danno ai non morti, rinominata lista d'armi pugno nudo pugno vuoto, chiarimenti su combattimento a cavallo, aggiornati diversi punti su incantesimi, controllo termine classe e allineamento per la parte mostri e incantesimi, cambiato core rules in adventure games in onore dei primi adventure game usciti, rilettura combattimento e chiarimenti

30/11/2020 STAMPA DBS

1.0.3 corretta indicazione resistenza magia in capitolo magia, modificato il limite di di Difficoltà per imparare incantesimi adesso è 10+CM+modificatore di caratteristica da incantatore, modificati incantesimi ristorare inferiore e superiore, aggiunto incantesimi rimuovi veleno, aggiunto incantesimo pietra in carne (sotto carne in pietra), rimosso sfinimento, modifiche a intralciato adesso prende un -2 DES, layout, tanto layout minore, corretta indicazione in copertina versione 1.0.3, rinominato tiro salvezza su Arbitrio in tiro salvezza su Volontà on conformità alla 5.1 OGL, aggiornata la scheda, i bonus a colpire dati da Lista D'Armi si contano per valutare il multi attacco, chiarito che il secondo attacco può essere anche non in mischia se si usa una azione di movimento, i nodi si fanno con sopravvivenza e basta, scatto distrae nel lancio di incantesimi, nuova Abilità Armatura della Montagna incantata, modificati i modificatori dati da Montagna incantata, indicazioni su trasportare mostri della 5e on DBS

1.0.4 pubblicato su github DBS 1.0.3, aggiunti incantesimi ai draghi, scambiare un discorso con qualcuno costa 2 Azioni, indice aggiornato, chiarimenti su ritardo azione, aggiornato CA per draghi, aggiornati diversi benefici dei Patroni, chiarito

tiro per colpire con incantesimi, aggiornata scheda, modificata durata del round in 10 secondi la modifica e' piu' psicologica che applicabile (altrimenti i pg erano tutti centometristi olimpionici), controllo azioni in incantesimi, chiarite azione per round, sistemato alcuni indici degli incantesimi, gli incantesimi di cura sono piu' efficaci su chi ha gli stessi tratti, modificati fattori di cura tra seguaci e devoti (il sistema rischia di essere exploitable...), modificati elfi, tolti drow, modificati alcuni incantesimi che richiedevano concentrazione, alcuni incantesimi pur non richiedendo concentrazione lasciano il bersaglio distratto, aggiornata scheda corretto numero incantesimi conosciuti, piccole correzioni ad abilita', specificata morte per danno temporaneo, specificato che numero incantesimi diminuisce di uno se vai a pf negativi e poi torni positivo, modifica a incantesimo volare in caso di critico, alcune precisazione sulla magia, aggiunto drago giallo, corretto territorio dei draghi blu, minimi ritocchi a parte alchemica, aggiunto incantesimo benedici acqua, modificato incantesimo Benedizione, aggiunto Benedizione Superiore, aggiunto Benedizione Suprema, rivisti nuovamente gli elfi (sono tentato si seguire talislanta..), rimossi tratti duplicati, regole per attacchi multipli pari o superiore a 3, chiarimenti su prove, dettagli su combattimento a cavallo, modificato script sincronizzazione github, aggiornata scheda, separato mostuario

Indice Analitico

7 Regole Luminose, 208
8 Passi delle Allieve, 196

a Piedi, 298
Abbagliato, 404
Abilita', 9, 65
Accecante, 377
Accecata, 250
Accecato, 250, 404
Acciaio Forgiato a Caldo, 243
Acciaio Forgiato a Freddo, 243
Acciaio Vivente, 243
Accovacciato, 404
Accumula Incantesimi, 371
Acido, 251
Acqua, 252
Acquisire Oggetti Magici, 320
Acrobatica, 23, 33
Adamantio, 244
Adattiva, 371
Affascinato, 404
Affaticato, 404
affaticato, 190
Afferrare un avversario, 55
Afferrato, 404
Affilata, 371
Affondamento, 261
Aggirare le trappole, 284
Aggiungere Nuove Capacità, 317
Aiutare, 50
Aiutare un altro, 31
Albino, 186
Alcolismo, 184
Ali del Volo, 322
Ali della provvidenza, 179
Alla moda, 184
Allergia, 186
Allieve, 196
Alloggio, 240
Allucinazioni, 186
Alterare le Magie, 89
Altre Ricchezze, 213
Altri, 15
Alzarsi da prono, 49
Ambidestro, 179
Ambiente, 249
Amichevole, 404
Amico degli animali, 179, 184
Ammazza Draghi, 322
Ammazza Giganti, 322
Amnesia, 186
Amorfa, 377
Ampolla di Ferro, 323
Amuleto dei Piani, 323
Amuleto della Salute, 323
Amuleto di Protezione dalla
 Individuazione e
 Localizzazione, 323
Anatema, 371
Andare Veloci, 299

Andhakara, 389
Anelli Magici, 313
Anello Accumula Incantesimi, 323
Anello dei Tre Desideri, 328
Anello del Calore, 324
Anello del Comando degli Elementali
 del Fuoco, 325
Anello del Comando degli Elementali
 dell'Acqua, 324
Anello del Comando degli Elementali
 dell'Aria, 324
Anello del Comando degli Elementali
 della Terra, 325
Anello del Nuoto, 326
Anello del Salto, 327
Anello dell'Ariete, 324
Anello dell'Evocazione dello Djinni, 326
Anello della Vista ai Raggi X, 328
Anello delle Stelle Cadenti, 327
Anello dello Scudo Mentale, 327
Anello di Caduta Morbida, 324
Anello di Camminare sull'Acqua, 324
Anello di Elusione, 326
Anello di Influenza sugli Animali, 326
Anello di Invisibilità, 326
Anello di Libertà di Azione, 326
Anello di Protezione, 326
Anello di Resistenza, 327
Anello di Rigenerazione, 326
Anello di Telecinesi, 328
Anello Respingi Incantesimi, 326
Anfibio, 179
Animalia, 65
Animato, 377
Annegamento, 252
Antidweomer, 279
Antiemorragica, 377
APL, 307
Apparato del Granchio, 328
Applicare il Veleno, 293
Arcano, 23, 33
Archi, 60
Arciere a cavallo, 66
Arco Composito, 216
Arcobaleno, 179
Arduuar, 295
Argento Alchemico, 244
Aria Viziata, 279
Ariete, 264, 377
Arkasun, 294
Arlan, 294
Arlandas, 294
Arma di taglia superiore, 216
Arma Doppia, 52
Arma Focalizzata, 66
Arma Lunga, 52
Arma lunga a breve distanza, 52
Arma Perfida, 329
Arma senza competenza, 25
Arma troppo grande, 51

Armatura del Devoto, 65
Armatura della Montagna Incantata, 66
Armatura Demoniacca, 329
Armatura di Adamantio, 329
Armatura di Cuoio Borchiato Elegante,
 329
Armatura di Maglia Elfica, 329
Armatura di Mithral, 329
Armatura di Piastre dell'Eterea, 329
Armatura di Piastre dell'Invulnerabilità,
 329
Armatura di Piastre Nanica, 330
Armatura di Resistenza, 330
Armatura di Scaglie di Drago, 330
Armatura di Vulnerabilità, 330
Armatura senza competenza, 25
Armature, 218
Armature Leggere, 25
Armature Magiche, 329
Armature Medie, 25
Armature Pesanti, 25
Armi, 214
Armi a spargimento, 47
Armi aggraziate, 61
Armi Alchemiche, 233
Armi da carceriere, 61
Armi da distanza, 25
Armi da mischia, 25
Armi da stordimento, 62
Armi da tiro, 64
Armi della morte, 61
Armi doppie, 60
Armi Improvvise, 216
Armi Leggere, 50, 59
Armi letali, 62
Armi Magiche, 329
Armi Semplici, 25, 64
Armi Versatili, 50
Arrotondamenti, 9
Artigiani, 235
Artigli, 180
Asce, 59
Asceta, 186
Ascia del Berserker, 330
Assordato, 404
Aste, 62
Atherim, 199
Atilantis, 389
Atmos, 192, 197
Attaccabrighe, 378
Attacchi multipli, 47
Attacchi multipli armi da tiro, 47
Attacchi sott'acqua, 259
Attacco alle spalle, 66
Attacco di Opportunità, 49
Attacco turbinante, 66
Attarna, 294
Attira animali, 184
Attira guai, 184
Attrezzi, 235

- Aura di coraggio, 179
 Autore, 616
 Avvelenati, 292
 Avvelenato, 404
 Avventure, 267
 Avventure in Acqua, 259
 Azione, 9
 Azione di Scatto, 41
 Azione Immediata, 39
 Azione Reazione, 39
 Azioni, 38
 Azioni nel Round, 38
- Bacca Viola di Barsar, 293
 Bacche Azzurre di fosso, 293
 Bacche di Ljust, 294
 Bacchetta dei Dardi Incantati, 330
 Bacchetta dei Fulmini, 330
 Bacchetta dei Segreti, 333
 Bacchetta del Mago da Guerra, 331
 Bacchetta del Vincolo, 333
 Bacchetta della Metamorfosi, 331
 Bacchetta della Paralisi, 333
 Bacchetta della Paura, 333
 Bacchetta della Ragnatela, 333
 Bacchetta delle Meraviglie, 331
 Bacchetta delle Palle di Fuoco, 332
 Bacchetta di Individuazione dei Nemici, 331
 Bacchetta di Individuazione del Magico, 331
 Bacio di Ljust, 294
 Balbuziente, 186
 Balestre, 60
 Balista, 264
 Banana, 184
 Bandana dell'Intelligenza, 346
 Barannie, 294
 Barca, 300
 Barca Pieghevole, 334
 Bassa soglia del dolore, 184
 Bastone degli Insetti Sciamanti, 335
 Bastone dei Boschi, 334
 Bastone dei Tuoni e Fulmini, 336
 Bastone del Colpire, 335
 Bastone del Fuoco, 335
 Bastone del Gelo, 335
 Bastone del Pitone, 335
 Bastone del Potere, 336
 Bastone dello Charme, 334
 Bastone di Avvizzimento, 334
 Bastone di Guarigione, 335
 Battaglio dell'Apertura, 337
 Bava fermentata di Lucos, 293
 Belevon, 200
 Bere fa bene, 180
 Bilanciata, 378
 Bloccanti, 63
 Boleto Stridente, 277
 Bombe Laviche, 267
 Bonus, 9, 30
 Bonus Esperienza, 306
 Bonus PX, 306
 Borsa Conservante, 337
 Borsa dei Fagioli, 337
 Borsa dei Trucchi, 338
 Borsa Divorante, 337
 Bottiglia dell'Efreeti, 339
 Bottiglia Fumante, 339
 Bracciali dell'Arciere, 339
 Bracciali della Difesa, 339
 Braciore del Comando degli Elementali del Fuoco, 339
 Brando del Gelo, 339
 Brillante, 378
- Brocca dell'Acqua Infinita, 339
 Brufoli, 184
 Buco Portatile, 340
 Bufera, 258
 Buio, 250
 Burthelas, 294
- CA, 24
 Cacciatore, 371
 Cadere in Acqua, 251
 Caduta gatto, 180
 Cadute, 250
 Calci, 49
 Caldo, 252
 Calendario, 402
 Calicante, 192, 197
 Camaleonte, 180
 Cambiaforma, 180
 Camminare, 298, 299
 Camminare sull'aria, 180
 Camminare sulle acque, 180
 Candela di Invocazione, 340
 Cane, 300
 Capacità di Carico, 301
 Cappa degli Elfi, 341
 Cappa del Pipistrello, 341
 Cappa dell'Aracnide, 340
 Cappa della Manta, 341
 Cappa di Distorsione, 341
 Cappa di Protezione, 341
 Cappello del Camuffamento, 341
 Caratteristiche, 18
 Carica, 49
 Cariche, 320
 Carico, 378
 Carisma, 18, 19
 Caritatevole, 186
 Carne secca di Ragno Viola, 296
 Carretto, 300
 Catapulta, 263
 Cattalm, 200
 Cavalcatore, 238, 300
 Cavallo, 54
 Cavallo movimento, 300
 Cecità, 187
 Cenere di Arpasur, 296
 Cenere di Corteccia Gialla, 293
 Ceppi Dimensionali, 341
 Cercaorecchie, 280
 Cerchietto dell'Esplosione, 342
 Changelog, 618
 Charmato, 404
 Check, 9
 Cieco, 249
 Cintura dei Giganti, 342
 Cintura dei Nani, 342
 Città, 262
 Ciuccione, 184
 Classe di Difficoltà, 9
 Cleptomania, 187
 CM, 9, 24
 Codardo, 184
 Codice Etico, 187
 Cogito ergo sum, 184
 Collana del Rosario, 342
 Collana dell'Adattamento, 342
 Collana delle Palle di Fuoco, 342
 Colpi poderosi, 66
 Colpi Potenti, 51
 Colpo di Grazia, 50, 406
 Colpo furtivo, 66
 Colpo Indebolente, 66
 Colpo Mortale, 67
 Colpo Paralizzante, 67
 Colpo Psicico, 69
- Combattere alla Cieca, 67
 Combattimento, 37
 combattimento, 37
 Combattimento a cavallo, 54
 Combattimento con due armi, 53, 67
 Competenza, 9
 Competenza Armi, 24
 Competenza con le Armi, 9
 Competenza Magica, 9, 24
 Competenze, 23, 29
 Competenze Attive, 24
 Competenze di Base, 23
 Comprensione del vero, 182
 Compulsivo, 187
 Condizioni, 404
 Conduttiva, 372
 Confuso, 405
 Connesso, 67
 Consapevolezza, 23, 33
 Conservare la magia, 89
 Consumi ridotti, 180
 Controcarica, 49
 Controllo del metabolismo, 180
 Controllo Metabolismo., 180
 Conversione Mostri, 612
 Copertura, 57
 Coraggiosa, 372
 Corda da Arrampicata, 343
 Corda dell'Intralcio, 343
 Corno del Valhalla, 343
 Corno di Distruzione, 343
 Correre, 298, 299
 Corrosiva, 372
 Corteccia di Aklent, 295
 Cosmologia, 192
 Costi per Cavalli e animali da trasporto, 239
 Costituzione, 18, 19
 Costruire un Bottino, 310
 Creare Armature Magiche, 313
 Creare Armi Magiche, 313
 Creare Bacchette, 314
 Creare Bastoni, 314
 Creare Oggetti Magic, 313
 Creare Oggetti Magici, 67
 Creare Oggetti Magici Meravigliosi, 68
 Creare Oggetti Magici Mitici, 68
 Creare Oggetti Magici Superiori, 68
 Creare Pergamene, 316
 Creare Pozioni, 316
 Creare Veleni Naturali, 293
 Creare Verghe, 316
 Credulone, 184
 Criceto, 184
 Criminalità, 33
 Criminalità, 24
 Cristalli Mnemonici, 280
 Crudele, 372
 Cubo di Forza, 344
 Culcoa, 294
 Cultura, 23, 33
 Cure efficaci, 180
 Curyan, 192, 389
- Dadi Vita, 9
 Daltonismo, 187
 Danneggiare gli Oggetti Magici, 319
 Danno Massivo, 43
 Danno non letale, 50
 Danno non letale con arma non idonea, 50
 Danzante, 372
 Daredevil, 180
 Darsurion, 294
 DC, 9

Decifrare scritti magici, 68
 Deformita', 187
 Delrean, 294
 Delrean Plus, 294
 Denegante, 378
 Denti, 180
 Denti marci, 184
 Depressione, 187, 190
 Designante, 372
 Destrezza, 18
 Determinazione, 378
 Devoto, 9
 Difendere Cavalcatura, 68
 Difensiva, 372
 Difensore, 344
 Difesa, 9, 45
 Difesa totale, 53
 Digestione universale, 180
 Dipendenza, 187
 Direzione Assoluta, 180
 Disarmare, 55
 Disastri, 267
 Discalculia, 189
 Disingaggiare, 53
 Dislessia, 187
 Disonestà Compulsiva, 187
 Distanza, 9, 373
 Distanza di Mischia, 41
 Distanza di Tocco, 41
 Distillare pozioni, 68
 Distrazioni - Problemi nel lancio
 dell'incantesimo, 89
 Distruzione, 373
 Dita di Daraka, 293
 Dita nel naso, 184
 Diva, 184
 Diversi, 15
 Dolore Cronico, 187
 Dominato, 405
 Doppia porzione, 68
 Dosi, 320
 DR, 10
 Draaf, 294
 Draghi, 385
 Drago Bianco, 387
 Drago Blu, 386
 Drago Giallo, 388
 Drago Nero, 386
 Drago Porpora, 387
 Drago Rosso, 388
 Drago Verde, 387
 Droga, 296
 Due armi, 67
 Duello, 373
 Dungeon, 270
 Duro da soggiogare, 180
 Duro da uccidere, 180
 Dyenos, 193
 Efrem, 201
 Eldrin'tail, 294
 Elenco Vantaggi, 179
 Elfi, 12
 Elmo del Teletrasporto, 345
 Elmo della Comprensione dei
 Linguaggi, 344
 Elmo della Lucentezza, 345
 Elmo della Telepatia, 345
 Emicrania, 189
 Emofilia, 187
 Empatia Animale, 180
 Empatia con le piante, 180
 Empatia spirituale, 180
 Energia Luminosa, 373
 Energia Psicica, 68

Entrare, 246
 Epilessia, 188
 Equipaggiamento, 214, 221
 Erba puntuta rosa, 293
 Ermafrodito, 180
 Erondil, 201
 Esausto, 405
 Esempi di Fiancheggiamento, 51
 Esperto, 69
 Esplosione del 6, 10, 32
 Esplosione del 6 nella Magia, 88
 Esplosione del Danno, 46
 Essenza, 83
 Essenza profumata do Inut, 296
 Estingui Fuoco, 373
 Estratto alcolico di Melzaa, 296
 Estratto di Bacca Illa bruciata, 295
 Estratto di radice Gisenosa, 295
 Etereo, 81
 Faccia comune, 184
 Faccia Tosta, 33
 Faccia tosta, 24
 Fallimento Critico, 11
 Fallimento Critico Incantesimi, 88
 Fame, 251
 Famiglio, 65, 79
 Fanghiglia Verde, 277
 Fare a botte, 49
 Fare cadere un avversari, 55
 Fare Infuriare, 69
 Faretra Efficiente, 345
 Fasce di Ferro del Vincolo, 345
 Fattore tempo, 31
 Febfendi, 295
 Fedele, 69
 Fegato di Toporagno Viola, 293
 Felpa, 378
 Ferimento, 373
 Ferocia, 69
 Ferpillon, 296
 Ferro Freddo, 244
 Feticismo, 188
 Fiancheggiare, 51
 Filtro d'Amore, 346
 Finta, 55
 Finta Morte, 70
 Fiocco bianco di Mucot, 293
 Fiuto, 16
 Flagello Danzante, 70
 Fobie, 188, 191
 Foglie fermentate di Luside, 296
 Folgorante, 373
 Forgiato nell'acciaio, 180
 Forgiato nella furia, 70
 Forma d'ombra, 180
 Forma Eterea, 378
 Fortezza Istantanea, 346
 Fortuna del Principiante, 10
 Fortunato, 180
 Forza, 18
 Fotosensibilita, 188
 Frastornato, 405
 Freccia chiamata, freccia consegnata, 70
 Freccie magiche, 81
 Freddo, 253
 Fuga, 301
 Fumi di Curna, 293
 Fumo, 251
 FUNGO Fosforescente, 277
 Fuoco, 253
 Furia, 70
 Furia Innata, 373
 Galante, 184

Garioe, 294
 Gas Venefici, 267
 Gaya, 202
 Geffnull, 294
 Gelida, 374
 Gemma della Luminosità, 346
 Gemma della Vista, 347
 Gemma Elementale, 346
 Generazione Casuale, 318
 Ghiaccio, 254
 Ghio, 188
 Giavellotto dei Fulmini, 347
 Giocoliere, 70
 Gittata, 216
 Gloriosa, 374
 Goffaggine, 188
 Golden Rules, 23
 Gradh, 193, 198
 Grasso di Toporagno Viola, 293
 Guanti Afferra Proiettili, 347
 Guanti d'Arme del Potere Ogre, 347
 Guanti del Nuoto e della Scalata, 347
 Guardiana, 374
 Guarigione accelerata, 180
 Guaritore, 180
 Guerriero della Magia, 70
 Gusterbloom, 295
 Gylvert, 295
 Harfy, 294
 Harlindar, 295
 Ho detto CADI, 71
 I cicli millenari, 402
 Iaijutsu, 72
 Igenista, 188
 Ignorare la DR, 81
 Il fegato non si conta, 180
 Illuminato, 180
 Immobilizzato, 406
 Immorale, 374
 Immune, 180
 Immunità ai veleni, 71
 Impaurisci animali, 184
 Impedimenti, 89
 Imposizione delle mani, 71
 Impreparato, 48, 405
 Impulso Vitale, 374
 In Preda al Panico, 82, 407
 Incanalare energia, 71
 Incanalare energia a distanza, 72
 Incanalare energia concentrata, 72
 Incantare in Combattimento, 71
 Incantatore, 10
 Incantatore Prudente, 71
 Incantesimi - Aiuto, 91
 Incantesimi - Allarme, 91
 Incantesimi - Alleato Planare, 91
 Incantesimi - Allucinazione Mortale, 92
 Incantesimi - Alterare Sé Stesso, 92
 Incantesimi - Amicizia con gli Animali,
 92
 Incantesimi - Anatema, 92
 Incantesimi - Animale Messaggero, 92
 Incantesimi - Animare Morti, 93
 Incantesimi - Animare Oggetti, 93
 Incantesimi - Anti-Individuazione, 94
 Incantesimi - Antipatia/Simpatia, 94
 Incantesimi - Arma Magica, 95
 Incantesimi - Arma Spirituale, 95
 Incantesimi - Artificio Druidico, 95
 Incantesimi - Aura Sacra, 96
 Incantesimi - Bacche Benefiche, 96
 Incantesimi - Bagliore Lunare, 96
 Incantesimi - Bagliore Solare, 96

- Incantesimi - Banchetto degli Eroi, 97
 Incantesimi - Barriera di Lame, 97
 Incantesimi - Beffa Crudele, 97
 Incantesimi - Benedizione, 97
 Incantesimi - Blocca Mostri, 97
 Incantesimi - Blocca Persone, 98
 Incantesimi - Bocca Magica, 98
 Incantesimi - Caduta Morbida, 98
 Incantesimi - Calmare Emozioni, 98
 Incantesimi - Camminare nel Vento, 99
 Incantesimi - Camminare sull'Acqua, 99
 Incantesimi - Campo Anti-Magia, 99
 Incantesimi - Camuffare Sé Stesso, 100
 Incantesimi - Capanna, 100
 Incantesimi - Caratteristica Potenziata, 100
 Incantesimi - Carne in Pietra, 101
 Incantesimi - Catena di Fulmini, 101
 Incantesimi - Cecità/Sordità, 101
 Incantesimi - Celare, 101
 Incantesimi - Cerchio di Morte, 102
 Incantesimi - Cerchio di Teletrasporto, 102
 Incantesimi - Cerchio Magico, 102
 Incantesimi - Charme su Persone, 99
 Incantesimi - Chiaroveggenza, 103
 Incantesimi - Clone, 103
 Incantesimi - Colpo Accurato, 103
 Incantesimi - Colpo Infuocato, 103
 Incantesimi - Comando, 103
 Incantesimi - Comprensione dei Linguaggi, 104
 Incantesimi - Compulsione, 104
 Incantesimi - Comunione, 104
 Incantesimi - Comunione con la Natura, 105
 Incantesimi - Confusione, 105
 Incantesimi - Cono di Freddo, 105
 Incantesimi - Conoscenza delle Leggende, 105
 Incantesimi - Contagio, 106
 Incantesimi - Contattare Altri Piani, 106
 Incantesimi - Contingenza, 106
 Incantesimi - Controincantesimo, 107
 Incantesimi - Controllare Acqua, 107
 Incantesimi - Controllare Tempo Atmosferico, 108
 Incantesimi - Costrizione, 108
 Incantesimi - Creare Cibo e Acqua, 109
 Incantesimi - Creare Non Morti, 109
 Incantesimi - Creare o Distruggere Acqua, 109
 Incantesimi - Creazione, 109
 Incantesimi - Crescita di Spuntoni, 110
 Incantesimi - Crescita Vegetale, 110
 Incantesimi - Cura Ferite Critiche, 111
 Incantesimi - Cura Ferite di Massa, 111
 Incantesimi - Cura Ferite Leggere, 110
 Incantesimi - Cura Ferite Serie, 110
 Incantesimi - Danza Irresistibile, 111
 Incantesimi - Dardo di Fuoco, 111
 Incantesimi - Dardo Incantato, 111
 Incantesimi - Dardo Tracciante, 111
 Incantesimi - Deflagrazione Occulta, 111
 Incantesimi - Desiderio, 112
 Incantesimi - Destriero Fantomatico, 112
 Incantesimi - Disco Fluttuante, 113
 Incantesimi - Disintegrazione, 113
 Incantesimi - Dissolvi il Bene e il Male, 113
 Incantesimi - Dissolvi Magie, 113
 Incantesimi - Dito della Morte, 114
 Incantesimi - Divinazione, 114
 Incantesimi - Dominare Bestie, 114
 Incantesimi - Dominare Mostri, 114
 Incantesimi - Dominare Persone, 115
 Incantesimi - Eroismo, 115
 Incantesimi - Esilio, 115
 Incantesimi - Esplosione Solare, 116
 Incantesimi - Estasiare, 116
 Incantesimi - Evoca Animali, 116
 Incantesimi - Evoca Celestiali, 116
 Incantesimi - Evoca Creature Boschive, 116
 Incantesimi - Evoca Elementale, 117
 Incantesimi - Evoca Elementali Minori, 117
 Incantesimi - Evoca Folletto, 117
 Incantesimi - Evocazioni Istantanee, 118
 Incantesimi - Fabbricare, 118
 Incantesimi - Faro di Speranza, 118
 Incantesimi - Fatale, 118
 Incantesimi - Favore Divino, 118
 Incantesimi - Ferire, 119
 Incantesimi - Fermare il Tempo, 119
 Incantesimi - Fiamma Perenne, 119
 Incantesimi - Fiamma Sacra, 119
 Incantesimi - Fiotto Acido, 119
 Incantesimi - Folata di Vento, 119
 Incantesimi - Fondersi nella Pietra, 120
 Incantesimi - Forma Eterea, 120
 Incantesimi - Forma Gassosa, 120
 Incantesimi - Forme Animali, 121
 Incantesimi - Frantumare, 121
 Incantesimi - Freccia Acida, 121
 Incantesimi - Fulmine, 121
 Incantesimi - Fuorviare, 122
 Incantesimi - Gabbia di Forza, 122
 Incantesimi - Giara Magica, 122
 Incantesimi - Glifo di Interdizione, 123
 Incantesimi - Globo di Invulnerabilità, 124
 Incantesimi - Guardiani Spirituali, 124
 Incantesimi - Guardiano della Fede, 124
 Incantesimi - Guarigione, 124
 Incantesimi - Guarigione di Massa, 124
 Incantesimi - Guida, 125
 Incantesimi - Guscio Anti-Vita, 125
 Incantesimi - Identificare, 125
 Incantesimi - Illusione Minore, 125
 Incantesimi - Illusione Programmata, 125
 Incantesimi - Immagine Maggiore, 126
 Incantesimi - Immagine Proiettata, 126
 Incantesimi - Immagine Silenziosa, 127
 Incantesimi - Immagine Speculare, 127
 Incantesimi - Imprigionare, 127
 Incantesimi - Inaridire, 128
 Incantesimi - Individuazione dei Pensieri, 129
 Incantesimi - Individuazione del Bene e del Male, 128
 Incantesimi - Individuazione del Magico, 128
 Incantesimi - Individuazione delle Malattie e dei Veleni, 129
 Incantesimi - Infliggi Ferite, 129
 Incantesimi - Ingrandire/Ridurre, 129
 Incantesimi - Insetto Gigante, 130
 Incantesimi - Interdizione alla Morte, 130
 Incantesimi - Intermittenza, 130
 Incantesimi - Intimorire Infernale, 131
 Incantesimi - Intralciare, 131
 Incantesimi - Inversione della Gravità, 131
 Incantesimi - Inviare, 131
 Incantesimi - Invisibilità, 131
 Incantesimi - Invisibilità Superiore, 132
 Incantesimi - Invocare il Fulmine, 132
 Incantesimi - Labirinto, 132
 Incantesimi - Lama Infuocata, 132
 Incantesimi - Legame Planare, 132
 Incantesimi - Legame Telepatico, 133
 Incantesimi - Lentezza, 133
 Incantesimi - Levitazione, 133
 Incantesimi - Libertà di Movimento, 133
 Incantesimi - Lingue, 134
 Incantesimi - Localizza Animali e Piante, 134
 Incantesimi - Localizza Creatura, 134
 Incantesimi - Localizza Oggetto, 134
 Incantesimi - Loquacità, 134
 Incantesimi - Luce, 135
 Incantesimi - Luce Diurna, 135
 Incantesimi - Luci Danzanti, 135
 Incantesimi - Luminescenza, 135
 Incantesimi - Magia - Aura Magica dell'Arcanista, 95
 Incantesimi - Mani Brucianti, 135
 Incantesimi - Mano Arcana, 135
 Incantesimi - Mano Magica, 136
 Incantesimi - Marchio del Cacciatore, 136
 Incantesimi - Messaggio, 137
 Incantesimi - Metamorfosi, 137
 Incantesimi - Metamorfosi Pura, 137
 Incantesimi - Miraggio Arcano, 138
 Incantesimi - Modificare Memoria, 138
 Incantesimi - Movimenti del Ragno, 139
 Incantesimi - Muovere il Terreno, 139
 Incantesimi - Muro di Forza, 139
 Incantesimi - Muro di Fuoco, 140
 Incantesimi - Muro di Ghiaccio, 140
 Incantesimi - Muro di Pietra, 140
 Incantesimi - Muro di Spine, 142
 Incantesimi - Muro di Vento, 142
 Incantesimi - Muro Prismatico, 141
 Incantesimi - Nube di Nebbia, 143
 Incantesimi - Nube Incendiaria, 142
 Incantesimi - Nube Maleodorante, 143
 Incantesimi - Nube Mortale, 143
 Incantesimi - Occhio Arcano, 143
 Incantesimi - Onda Tonante, 143
 Incantesimi - Oscurità, 144
 Incantesimi - Palla di Fuoco, 144
 Incantesimi - Palla di Fuoco Ritardata, 144
 Incantesimi - Parlare con gli Animali, 144
 Incantesimi - Parlare con i Morti, 145
 Incantesimi - Parlare con le Piante, 145
 Incantesimi - Parola del Potere Stordire, 146
 Incantesimi - Parola del Potere Uccidere, 146
 Incantesimi - Parola del Ritiro, 146
 Incantesimi - Parola Divina, 145
 Incantesimi - Parola Guaritrice, 146
 Incantesimi - Parola Guaritrice di Massa, 146
 Incantesimi - Passapareti, 146
 Incantesimi - Passare Senza Tracce, 147
 Incantesimi - Passo Velato, 147
 Incantesimi - Passo Veloce, 147
 Incantesimi - Paura, 147
 Incantesimi - Pelle di Cortecchia, 147
 Incantesimi - Pelle di Pietra, 147
 Incantesimi - Piaga degli Insetti, 147
 Incantesimi - Porta Dimensionale, 148
 Incantesimi - Portale, 148
 Incantesimi - Preghiera di Guarigione, 148
 Incantesimi - Presagio, 148
 Incantesimi - Prestidigitazione, 149

Incantesimi - Previsione, 149
 Incantesimi - Produrre Fiamma, 149
 Incantesimi - Proibizione, 150
 Incantesimi - Proiezione Astrale, 150
 Incantesimi - Protezione dai Veleni, 151
 Incantesimi - Protezione dal Bene e dal Male, 150
 Incantesimi - Protezione dall'Energia, 151
 Incantesimi - Punizione Marchiante, 151
 Incantesimi - Purificare Cibo e Bevande, 151
 Incantesimi - Raggio di Affaticamento, 151
 Incantesimi - Raggio di Gelo, 151
 Incantesimi - Raggio Rovente, 152
 Incantesimi - Ragnatela, 152
 Incantesimi - Randello Incantato, 152
 Incantesimi - Reggia Meravigliosa, 152
 Incantesimi - Regressione Mentale, 153
 Incantesimi - Reincarnazione, 153
 Incantesimi - Resistenza, 153
 Incantesimi - Respirare Sott'Acqua, 153
 Incantesimi - Resurrezione, 154
 Incantesimi - Resurrezione Pura, 154
 Incantesimi - Rianimare Morti, 154
 Incantesimi - Rigenerazione, 154
 Incantesimi - Rimuovi Malattia, 155
 Incantesimi - Rimuovi Maledizione, 155
 Incantesimi - Rimuovi Veleno, 155
 Incantesimi - Rinascita, 155
 Incantesimi - Riparare, 155
 Incantesimi - Riposo Inviolato, 155
 Incantesimi - Risata Incontenibile, 155
 Incantesimi - Riscaldare il Metallo, 156
 Incantesimi - Ristorare Inferiore, 156
 Incantesimi - Ristorare Superiore, 156
 Incantesimi - Risveglio, 156
 Incantesimi - Ritirata Rapida, 157
 Incantesimi - Saltare, 157
 Incantesimi - Salvare i Morenti, 157
 Incantesimi - Santificare, 157
 Incantesimi - Santuario, 158
 Incantesimi - Santuario Privato, 158
 Incantesimi - Scagliare Maledizione, 158
 Incantesimi - Scassinare, 159
 Incantesimi - Sciami di Meteore, 159
 Incantesimi - Scolpire Pietra, 159
 Incantesimi - Scopri il Percorso, 159
 Incantesimi - Scopri Trappole, 160
 Incantesimi - Scrigno Segreto, 160
 Incantesimi - Scritto Illusorio, 160
 Incantesimi - Scrutare, 160
 Incantesimi - Scudo, 161
 Incantesimi - Scudo della Fede, 161
 Incantesimi - Scudo di Fuoco, 161
 Incantesimi - Scurovisione, 161
 Incantesimi - Segugio Fedele, 161
 Incantesimi - Sembrare, 162
 Incantesimi - Semipiano, 162
 Incantesimi - Serratura Arcana, 162
 Incantesimi - Servitore Inosservato, 163
 Incantesimi - Sfera Congelante, 163
 Incantesimi - Sfera Elastica, 163
 Incantesimi - Sfera Infuocata, 164
 Incantesimi - Sfocatura, 164
 Incantesimi - Sguardo Penetrante, 164
 Incantesimi - Silenzio, 164
 Incantesimi - Simbolo, 165
 Incantesimi - Simulacro, 165
 Incantesimi - Sogno, 166
 Incantesimi - Sonno, 166
 Incantesimi - Spada Arcana, 167
 Incantesimi - Spostamento Planare, 167
 Incantesimi - Spruzzo Colorato, 167

Incantesimi - Spruzzo Prismatico, 167
 Incantesimi - Spruzzo Velenoso, 168
 Incantesimi - Stretta Folgorante, 168
 Incantesimi - Suggerione, 168
 Incantesimi - Suggerione di Massa, 169
 Incantesimi - Taumaturgia, 169
 Incantesimi - Telecinesi, 169
 Incantesimi - Teletrasporto, 170
 Incantesimi - Tempesta di Fuoco, 171
 Incantesimi - Tempesta di Ghiaccio, 171
 Incantesimi - Tempesta di Nevischio, 171
 Incantesimi - Tempesta di Vendetta, 171
 Incantesimi - Tentacoli Neri, 172
 Incantesimi - Terremoto, 172
 Incantesimi - Terreno Illusorio, 173
 Incantesimi - Tocco Gelido, 173
 Incantesimi - Tocco Vampirico, 173
 Incantesimi - Trama Ipnotica, 173
 Incantesimi - Trasformazione, 173
 Incantesimi - Traslazione Arborea, 174
 Incantesimi - Trasporto Vegetale, 174
 Incantesimi - Trova Cavalcatura, 175
 Incantesimi - Trova Famiglio, 175
 Incantesimi - Trucco della Corda, 175
 Incantesimi - Unto, 175
 Incantesimi - Vedere Invisibilità, 176
 Incantesimi - Velocità, 176
 Incantesimi - Vigilanza e Interdizione, 176
 Incantesimi - Vincolo di Interdizione, 177
 Incantesimi - Visione del Vero, 177
 Incantesimi - Vita Falsata, 177
 Incantesimi - Volare, 177
 Incantesimi - Vuoto Mentale, 177
 Incantesimi - Zona di Verità, 178
 Incantesimi da Drago Argento, 466–468
 Incantesimi da Drago Bianco, 451, 452
 Incantesimi da Drago Blu, 454, 455
 Incantesimi da Drago Bronzo, 469–471
 Incantesimi da Drago d'Oro, 473, 474
 Incantesimi da Drago d'Ottone, 476–478
 Incantesimi da Drago di Rame, 479–481
 Incantesimi da Drago Giallo, 456
 Incantesimi da Drago Nero, 457–459
 Incantesimi da Drago Rosso, 460–462
 Incantesimi da Drago Verde, 463–465
 Incapace di divertirsi, 184
 Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria, 347
 Incontri, 306
 Incorporeo, 406
 Incoscienza, 188, 190
 Incubi Ricorrenti, 188
 Indeciso, 188
 Indifeso, 406
 Indossare e Togliere Armature, 220
 Inferno, 406
 Influenzati da più Magie, 89
 Infuocata, 374
 Inglese, 184
 Ingombro, 301
 Iniziativa, 10, 37
 Iniziativa migliorata, 72
 Inseguimento, 301
 Insorgenza veleno, 292
 Intelligenza, 18, 19
 Intralciato, 406
 Intrattenere, 24, 34
 Intrattenimento, 242
 Invisibile, 180, 250, 406
 Invisibilità, 57
 Invulnerabilità, 379
 Ira, 180

Irrintracciabile, 379
 Isy Scrol, 316

Jojojo, 294

Kelventare, 294
 Killer, 184
 Klagul, 295
 Klandor, 295
 Klynkyx, 295
 Krondal, 203

L'Odore del sangue, 181
 La mia morte la tua morte, 72
 La mia ombra è mia amica, 180
 La mia Testa è più Dura, 72
 Ladra delle Nove Vite, 348
 Lama del Sole, 348
 Lama della Fortuna, 348
 Lance, 62
 Lanciare armi, 51, 217
 Lanciare incantesimi sott'acqua, 260
 Lanciare incantesimi sotto attacco, minaccia, distrazione., 9
 Lanciatore Nanico, 348
 Lanterna della Rivelazione, 348
 Larve Necrofaghe, 280
 Lava, 253, 267
 Lavoro, 24, 34
 Ledyal, 203
 Legami di furia, 180
 Lento e Fermo, 181
 Letale, 374
 Libro Aperto, 188
 Licenza, 617
 Lievito di Muschio Bianco, 295
 Lingua di Fuoco, 348
 Lingua di Kreeex, 293
 Lingua Rossa di Xabax, 294
 Lingua universale, 181
 Linguaggi, 35
 Lista Armi, 59
 Livelli Negativi, 407
 Livello, 10
 Ljust, 196
 Lo scudo è mio amico, 72
 Lotta, 405
 Luce, 249
 Luce estesa, 249
 Lynx, 193, 198

Macchine d'Assedio, 263
 Maestria del combattimento, 51
 Magia, 83
 Magia esplosiva, 181
 Magia in combattimento, 52
 Magie e Servizi, 242
 Magie efficaci, 73
 Magnetico, 180
 Maledetto, 189
 Malus, 30
 Mangione, 184
 Mani di Fata, 181
 Mano Piede palmata, 181
 Mantella del Ciarlatano, 349
 Mantello della Resistenza agli Incantesimi, 349
 Manuale degli Esercizi Pratici, 349
 Manuale dei Golem, 349
 Manuale della Rapidità d'Azione, 349
 Marcia Forzata, 300
 Marina, 375
 Martello dei Fulmini, 349
 Mascheramento, 375, 379
 Masterizzare, 305

Materiali Speciali, 243
 Mattiniero, 181
 Mazza del Terrore, 350
 Mazza della Distruzione, 350
 Mazza della Punizione, 350
 Mazzo delle Illusioni, 350
 Mazzo delle Meraviglie, 351
 Medaglione dei Pensieri, 353
 Medium, 181
 Megalomane, 184
 Melandri, 294
 Memoria fotografica, 181
 Mentina, 184
 Merci, 221
 Meteo, 255
 Meteora, 184
 Mettersi sulla difensiva, 53
 Mezzelfo, 13
 Mezzorco, 13
 Miele polverizzato del fiore di Erain, 296
 Minerale Magnetizzato, 280
 Miniatura dal Potere Meraviglioso, 353
 Miopia, 189
 Mirena, 294
 Mischia, 10, 41
 Mistura Rossa, 293
 Mithral, 245
 Modificare le dimensioni, 56
 Modificare le proprie dimensioni, 56
 Monco, 189
 Monete, 213
 Montagna umana, 73
 Morente, 407
 Morire, 43
 Morte immediata, 43
 Morto, 407
 Mostri - Aboleth, 417
 Mostri - Accolito, 609
 Mostri - Albero Risvegliato, 568
 Mostri - Alce, 568
 Mostri - Alce Gigante, 568
 Mostri - Ameba Paglierina, 528
 Mostri - Androsfinge, 550
 Mostri - Angeli, 418
 Mostri - Angelo Deva, 418
 Mostri - Angelo Solar, 419
 Mostri - Ankheg, 421
 Mostri - Aquila, 569
 Mostri - Aquila Gigante, 569
 Mostri - Armatura Animata, 536
 Mostri - Arpia, 422
 Mostri - Assassino, 606
 Mostri - Avvoltoio, 570
 Mostri - Avvoltoio Gigante, 570
 Mostri - Azer, 423
 Mostri - Babbuino, 571
 Mostri - Balor, 432
 Mostri - Bandito, 605
 Mostri - Basilisco, 423
 Mostri - Becco d'Ascia, 571
 Mostri - Behir, 424
 Mostri - Berserker, 610
 Mostri - Bugbear, 425
 Mostri - Bulette, 426
 Mostri - Cammello, 571
 Mostri - Cane della Morte, 572
 Mostri - Cane Intermittente, 572
 Mostri - Capitano dei Banditi, 606
 Mostri - Capitano Pirata, 606
 Mostri - Caprone, 573
 Mostri - Caprone Gigante, 574
 Mostri - Cavaliere, 604
 Mostri - Cavallo da Corsa, 574
 Mostri - Cavallo da Guerra, 574
 Mostri - Cavallo da Tiro, 574

Mostri - Cavallo Marino Gigante, 575
 Mostri - Centauro, 427
 Mostri - Centopiedi Gigante, 575
 Mostri - Cervo, 575
 Mostri - Chimera, 428
 Mostri - Chuul, 428
 Mostri - Cinghiale, 575
 Mostri - Cinghiale Gigante, 576
 Mostri - Cinghiale Mannaro, 516
 Mostri - Coboldo, 429
 Mostri - Coccodrillo, 576
 Mostri - Coccodrillo Gigante, 577
 Mostri - Cockatrice, 430
 Mostri - Combattente Tribale, 610
 Mostri - Combattenti, 603
 Mostri - Corvo, 577
 Mostri - Couatl, 430
 Mostri - Creature Varie, 568
 Mostri - Criminali, 605
 Mostri - Cubo Gelatinoso, 529
 Mostri - Cultista, 608
 Mostri - Cumulo Strisciante, 431
 Mostri - Demoni, 432
 Mostri - Destriero da Incubo, 438
 Mostri - Diavoli, 439
 Mostri - Diavolo Barbuti, 439
 Mostri - Diavolo Cornuto, 440
 Mostri - Diavolo d'Ossa, 443
 Mostri - Diavolo del Ghiaccio, 443
 Mostri - Diavolo della Fossa, 441
 Mostri - Diavolo delle Catene, 440
 Mostri - Diavolo Spinoso, 444
 Mostri - Dinosauri, 448
 Mostri - Djinni, 495
 Mostri - Donnola, 577
 Mostri - Donnola Gigante, 577
 Mostri - Doppelganger, 449
 Mostri - Draghi Cromatici, 450
 Mostri - Draghi Metallici, 465
 Mostri - Drago Bianco Adulto, 451
 Mostri - Drago Bianco Antico, 450
 Mostri - Drago Bianco Cucciolo, 452
 Mostri - Drago Bianco Giovane, 452
 Mostri - Drago Blu Adulto, 454
 Mostri - Drago Blu Antico, 453
 Mostri - Drago Blu Cucciolo, 455
 Mostri - Drago Blu Giovane, 455
 Mostri - Drago d'Argento Adulto, 466
 Mostri - Drago d'Argento Antico, 465
 Mostri - Drago d'Argento Cucciolo, 468
 Mostri - Drago d'Argento Giovane, 467
 Mostri - Drago d'Oro Adulto, 473
 Mostri - Drago d'Oro Antico, 472
 Mostri - Drago d'Oro Cucciolo, 475
 Mostri - Drago d'Oro Giovane, 474
 Mostri - Drago d'Ottone Adulto, 476
 Mostri - Drago d'Ottone Antico, 475
 Mostri - Drago d'Ottone Cucciolo, 478
 Mostri - Drago d'Ottone Giovane, 477
 Mostri - Drago di Bronzo Adulto, 470
 Mostri - Drago di Bronzo Antico, 468
 Mostri - Drago di Bronzo Cucciolo, 471
 Mostri - Drago di Bronzo Giovane, 471
 Mostri - Drago di Rame Adulto, 479
 Mostri - Drago di Rame Antico, 478
 Mostri - Drago di Rame Cucciolo, 481
 Mostri - Drago di Rame Giovane, 480
 Mostri - Drago Giallo Antico, 456
 Mostri - Drago Nero Adulto, 458
 Mostri - Drago Nero Antico, 457
 Mostri - Drago Nero Cucciolo, 459
 Mostri - Drago Nero Giovane, 459
 Mostri - Drago Rosso Adulto, 461
 Mostri - Drago Rosso Antico, 460
 Mostri - Drago Rosso Cucciolo, 462

Mostri - Drago Rosso Giovane, 461
 Mostri - Drago Verde Adulto, 463
 Mostri - Drago Verde Antico, 462
 Mostri - Dretch, 433
 Mostri - Driade, 482
 Mostri - Drider, 481
 Mostri - Druido, 610
 Mostri - Duerger, 483
 Mostri - Efreeti, 495
 Mostri - Elefante, 578
 Mostri - Elementale del Fuoco, 485
 Mostri - Elementale dell'Acqua, 484
 Mostri - Elementale dell'Aria, 485
 Mostri - Elementale della Terra, 486
 Mostri - Elementali, 484
 Mostri - Elfo, Drow, 487
 Mostri - Erinni, 445
 Mostri - Esploratore, 611
 Mostri - Ettercap, 487
 Mostri - Ettin, 488
 Mostri - Falco, 578
 Mostri - Falco di Sangue, 579
 Mostri - Fanatico del Culto, 609
 Mostri - Fantasma, 489
 Mostri - Fauci Gorgoglianti, 490
 Mostri - Funghi, 491
 Mostri - Fungo Stridente, 491
 Mostri - Fungo Violetto, 491
 Mostri - Fuoco Fatuo, 492
 Mostri - Fustigatore, 493
 Mostri - Gargoyle, 494
 Mostri - Gatto, 579
 Mostri - Geni, 495
 Mostri - Ghast, 496
 Mostri - Ghoul, 497
 Mostri - Gigante del Fuoco, 498
 Mostri - Gigante del Gelo, 499
 Mostri - Gigante delle Nuvole, 499
 Mostri - Gigante delle Tempeste, 501
 Mostri - Gigante di Collina, 497
 Mostri - Gigante di Pietra, 500
 Mostri - Giganti, 497
 Mostri - Ginosfinge, 551
 Mostri - Glabrezu, 434
 Mostri - Gladiatore, 604
 Mostri - Gnoll, 502
 Mostri - Gnomo delle Profondità, 503
 Mostri - Golem, 503
 Mostri - Golem di Argilla, 503
 Mostri - Golem di Carne, 504
 Mostri - Golem di Ferro, 505
 Mostri - Golem di Pietra, 506
 Mostri - Gorgone, 506
 Mostri - Gran Sacerdote, 609
 Mostri - Granchio Gigante, 579
 Mostri - Grick, 507
 Mostri - Grifone, 508
 Mostri - Grimlock, 509
 Mostri - Guardia, 603
 Mostri - Guardiano Protettore, 509
 Mostri - Gufo, 580
 Mostri - Gufo Gigante, 580
 Mostri - Hezrou, 435
 Mostri - Hobgoblin, 510
 Mostri - Idra, 511
 Mostri - Iena, 581
 Mostri - Iena Gigante, 581
 Mostri - Imp, 446
 Mostri - Incantatore, 607
 Mostri - Ippogrifo, 511
 Mostri - Kraken, 512
 Mostri - Lamia, 513
 Mostri - Lemure, 447
 Mostri - Leone, 581
 Mostri - Lich, 514

Mostri - Lucertola, 582
 Mostri - Lucertola Gigante, 582
 Mostri - Lucertoloide, 515
 Mostri - Lupo, 583
 Mostri - Lupo gigante, 583
 Mostri - Lupo Invernale, 583
 Mostri - Lupo Mannaro, 517
 Mostri - Magmin, 558
 Mostri - Mago, 607
 Mostri - Mammuto, 584
 Mostri - Mannari, 516
 Mostri - Manticora, 520
 Mostri - Manto Assassino, 520
 Mostri - Mantoscuro, 521
 Mostri - Marilith, 435
 Mostri - Mastino, 584
 Mostri - Medusa, 522
 Mostri - Mefiti, 523
 Mostri - Mefito di Ghiaccio, 523
 Mostri - Mefito di Magma, 524
 Mostri - Mefito di Polvere, 525
 Mostri - Mefito di Vapore, 525
 Mostri - Megera Marina, 526
 Mostri - Megera Notturna, 527
 Mostri - Megera Verde, 527
 Mostri - Megere, 526
 Mostri - Melma Grigia, 530
 Mostri - Melme, 528
 Mostri - Mimic, 531
 Mostri - Minotauro, 532
 Mostri - Mulo, 585
 Mostri - Mummia, 533
 Mostri - Mummia Sovrana, 534
 Mostri - Naga, 535
 Mostri - Naga Guardiano, 535
 Mostri - Naga Spirituale, 536
 Mostri - Nalfeshnee, 436
 Mostri - Nobile, 605
 Mostri - Oggetti Animati, 536
 Mostri - Ogre, 537
 Mostri - Ombra, 538
 Mostri - Omuncolo, 539
 Mostri - Oni, 539
 Mostri - Orca, 571
 Mostri - Orco, 539
 Mostri - Orso Bruno, 585
 Mostri - Orso Mannaro, 518
 Mostri - Orso Nero, 585
 Mostri - Orso Polare, 586
 Mostri - Orsoguofo, 540
 Mostri - Otyugh, 541
 Mostri - Pantera, 586
 Mostri - Pegaso, 542
 Mostri - Persecutore Invisibile, 542
 Mostri - Personaggi Non Giocanti, 603
 Mostri - Personalizzare i PNG, 603
 Mostri - Piovra Gigante, 586
 Mostri - Pipistrello, 587
 Mostri - Pipistrello Gigante, 587
 Mostri - Piranha, 579
 Mostri - Pirata, 605
 Mostri - Plesiosauro, 448
 Mostri - Pony, 587
 Mostri - Popolano, 605
 Mostri - Progenie Vampirica, 562
 Mostri - Protoplasma Nero, 531
 Mostri - Pseudodrago, 543
 Mostri - Quasit, 437
 Mostri - Ragno, 588
 Mostri - Ragno Fase, 588
 Mostri - Ragno Gigante, 589
 Mostri - Ragno Lupo Gigante, 589
 Mostri - rago Verde Cucciolo, 465
 Mostri - Rakshasa, 543
 Mostri - Rana, 590
 Mostri - Rana Gigante, 590
 Mostri - Ratto, 590
 Mostri - Ratto Gigante, 591
 Mostri - Ratto Mannaro, 518
 Mostri - Remorhaz, 544
 Mostri - Rinoceronte, 591
 Mostri - Rospo Gigante, 591
 Mostri - Rugginofago, 545
 Mostri - Sacerdoti, 608
 Mostri - Sahuagin, 546
 Mostri - Salamandra, 547
 Mostri - Satiro, 548
 Mostri - Scarabeo di Fuoco Gigante, 592
 Mostri - Scheletro, 548
 Mostri - Scheletro di Cavallo da Guerra, 549
 Mostri - Scheletro di Minotauro, 549
 Mostri - Sciacallo, 592
 Mostri - Sciame di Centopiedi, 592
 Mostri - Sciame di Corvi, 593
 Mostri - Sciame di Insetti, 593
 Mostri - Sciame di Pipistrelli, 594
 Mostri - Sciame di Pirana, 593
 Mostri - Sciame di Ragni, 594
 Mostri - Sciame di Ratti, 594
 Mostri - Sciame di Scarabei, 595
 Mostri - Sciame di Serpenti Velenosi, 595
 Mostri - Sciame di Vespe, 595
 Mostri - Sciami, 592
 Mostri - Scimmione, 596
 Mostri - Scimmione Gigante, 596
 Mostri - Scorpione, 596
 Mostri - Scorpione Gigante, 597
 Mostri - Segugio Infernale, 549
 Mostri - Serpente Costrittore, 597
 Mostri - Serpente Costrittore Gigante, 598
 Mostri - Serpente Velenoso, 598
 Mostri - Serpente Velenoso Gigante, 598
 Mostri - Serpente Volante, 598
 Mostri - Sfingi, 550
 Mostri - Spada Volante, 537
 Mostri - Spia, 606
 Mostri - Spiritello, 552
 Mostri - Squalo Cacciatore, 599
 Mostri - Squalo Corallino, 599
 Mostri - Squalo Gigante, 599
 Mostri - Strige, 600
 Mostri - Strige (Uccello Stigeo), 553
 Mostri - Succube, 553
 Mostri - Tappeto del Soffocamento, 537
 Mostri - Tarrasque, 554
 Mostri - Tasso, 600
 Mostri - Tasso Gigante, 600
 Mostri - Testuggine Dragona, 555
 Mostri - Tigre, 600
 Mostri - Tigre dai Denti a Sciabola, 601
 Mostri - Tigre Mannara, 519
 Mostri - Tirannosauro, 448
 Mostri - Treant, 557
 Mostri - Triceratopo, 448
 Mostri - Troll, 556
 Mostri - Unicorno, 559
 Mostri - Uomo Acquatico, 557
 Mostri - Vampiri, 560
 Mostri - Vampiro, 560
 Mostri - Verme Purpureo, 562
 Mostri - Vespa Gigante, 601
 Mostri - Veterano, 603
 Mostri - Viverna, 563
 Mostri - Vrock, 438
 Mostri - Wight, 564
 Mostri - Worg, 602
 Mostri - Wraith, 565
 Mostri - Xorn, 565
 Mostri - Zombi, 566
 Mostri - Zombi Ogre, 567
 Movimento, 10, 41, 298
 Movimento in sella, 300
 Movimento Locale, 299
 Movimento Tattico, 298
 Movimento Via Terra, 299
 Muffa Gialla, 277
 Muffa Marrone, 278
 Munizione dell'Uccisione, 354
 Munizione Fantasma, 375
 Munizioni Infinite, 375
 Muschio Argentato, 295
 Muschio Giallo, 293
 Musekiss, 294
 Musichiere, 184
 Muto, 189
 Nani, 13
 Narratore, 10, 305
 Nascondigli, 57
 Naso peloso, 181
 Nauseato, 407
 Nave, 300
 Nazamuse, 295
 Nebbia, 257
 Nedraf, 205
 Nelthalion, 295
 Nethergal, 204
 Neve, 256
 Nibali, 14
 Nihar, 205
 Nocciolo di Dennar, 293
 Non dormi, 181
 Non empatico, 184
 Non invecchi, 181
 Non mangi bevi, 181
 Non Morti, 268
 Non respiri, 181
 Nuotare, 303
 Obesita', 189
 Obiettivi degli incantesimi, 89
 Occhi Affascinanti, 354
 Occhi dell'Aquila, 354
 Occhi della Vista Dettagliata, 354
 Occhiali da Notte, 355
 Occhio Clinico, 73
 Occhio di Falco, 73
 Oggetti Cadenti, 251
 Oggetti Magici sul Corpo, 319
 Oggetti Maledetti, 381
 Olfatto/Gusto Difettoso, 189
 Olio di Affilatezza, 355
 Olio di Forma Eterea, 355
 Olio di Nabar, 293
 Olio di Scivolosità, 355
 Ombra, 379
 Onestà Compulsiva, 189
 Opportunista, 73
 Opportunità, 49
 Oracolo, 181
 Orlaith, 206
 Orudjs, 206
 Oscurita', 249
 Ospitale, 379
 Ossa di Cristallo, 189
 Ossessione, 184
 Ottima vista, 181
 Ottimo olfatto e gusto, 181
 Ottimo tatto, 181
 Ottimo udito, 181
 Pacco, 184
 Palla di Cristallo, 355

- Pantofole del Ragno, 355
 Paralizzato, 82, 407
 Paranoioso, 189
 Parassiti, 279
 Parlare con gli animali, 181
 Parlare con le piante, 181
 Passo sicuro, 73
 Passo tattico, 74
 Passo Veloce, 73
 Patroni, 195
 Patrono, 10
 Paura, 82, 407
 Pelle di Drago, 245
 Pelle di Rospo Azzurro, 293
 Pelle Sensibile, 189
 Penalità, 10
 Penombra, 249
 Percettiva, 379
 Percettivo, 74
 Percezione Cieca, 181
 Perfetto equilibrio, 181
 Pergamena degli Incantesimi, 356
 Pergamene, 316
 Pergamene facili, 316
 Pericoli dell'Acqua, 252
 Pericoli in Avventura, 279
 Perla del Potere, 356
 Persona veramente malvagia, 74
 Personaggio, 10, 27
 Pessimo Carattere, 186
 Pessimo carattere, 184
 Petali di Lisbeth, 295
 Pezzata, 184
 PF, 10, 19
 Più di 10, 88
 Più sono grossi più fanno rumore
 quando cadono, 74
 Pietosa, 375
 Pietra Arcana, 356
 Pietra del Controllo degli Elementali
 della Terra, 356
 Pietra della Buona Sorte, 356
 Pietrificato, 407
 Piffero delle Fogne, 357
 Piffero dello Spavento, 357
 Pigmenti delle Meraviglie, 357
 Pigro, 190
 Pioggia, 256
 Piuma Arcana, 357
 Planare, 375
 PNG, 10
 Polla Maledetta, 281
 Polline di Julnnaus, 296
 Polline di Rosa di Omro, 293
 Polline di Rosa Verde, 294
 Polvere dell'Aridità, 358
 Polvere della Sparizione, 358
 Polvere dello Starnuto e del
 Soffocamento, 358
 Polvere di cortecchia di Dagmather, 295
 Pony, 300
 Portale Cubico, 359
 Portali, 390
 Porte, 273
 Pozione di Amicizia con gli Animali,
 359
 Pozione di Arrampicata, 359
 Pozione di Chiaroveggenza, 359
 Pozione di Crescita, 359
 Pozione di Eroismo, 359
 Pozione di Forma Gassosa, 359
 Pozione di Forza dei Giganti, 359
 Pozione di Guarigione, 360
 Pozione di Invisibilità, 360
 Pozione di Lettura del Pensiero, 360
 Pozione di Resistenza, 360
 Pozione di Respirare Sott'Acqua, 360
 Pozione di Rimpicciolimento, 360
 Pozione di Veleno, 360
 Pozione di Velocità, 360
 Pozione di Volo, 360
 Pozioni, 292, 294, 297, 316
 Pozioni generiche, 297
 Pozzo dei Molti Mondi, 360
 Prendere Fuoco, 253
 Prendere la Mira (cecchino), 53
 Prensile, 375
 Preparare una arma lunga contro una
 carica, 52
 Professioni, 235
 Profumo di Ragmor, 293
 Prono, 407
 Proseguire, 74
 Prova, 9
 Prova con Rischio, 32
 Prova di Competenza Magica, 9
 Prova di Concentrazione, 9
 Prova di Magia, 9
 Prove a valore fisso, 31
 Prove dinamiche, 31
 Prove opposte, 30
 Pugnale del Veleno, 361
 Pugno, 49
 Pugno Vuoto, 64
 Punteggi caratteristica, 10
 Punti Esperienza, 10, 305
 Punti Fato, 10, 20
 Punti Ferita, 19
 Punti ferita, 10
 Punti Ferita non letali, 44
 Punti Ferita Temporanei, 20
 PX, 10, 305
 Quadretto, 41
 Quercia Velenosa, 281
 Questa è la mia arma, 74
 Questo è il mio pugnale, 74
 Radice secca di Kathaus, 295
 Radici magiche, 75
 Raggio Psicico, 69
 Rappresaglia, 75
 Razza, 15
 Razze, 12, 15
 RD, 11
 Recitare, 311
 Recupero, 43
 Recupero PF non letali, 44
 Recupero punti caratteristica, 44
 Recupero punti ferita, 44
 Regole Base, 23
 Regole per le competenze, 29
 Regole su Oggetti Magici, 318
 Resistenza, 24, 34
 Resistenza al Danno, 11, 81
 Resistenza al Veleno, 379
 Resistenza all'Energia, 380
 Resistenza all'Energia Superiore, 380
 Resistenza alla Magia, 10, 82, 88
 Resistenza della pietra, 75
 Resistere all'Incantesimo, 88
 Rewky, 294
 Rezh, 207
 Ricarica rapida, 75
 Ricchezza e Denaro, 213
 Ricercante, 376
 Ricordi, 188
 Riduzione del Danno, 10, 81
 Riflessi fulminei, 75
 Rigidità mentale, 184
 Rilevare il Magico, 75
 Rimedi Alchemici, 235
 Rimuovere Oggetti Maledetti, 381
 Riparare gli Oggetti Magici, 320
 Risoluzione delle Azioni, 37
 Ritornante, 376
 Riuscire e Fallire nella prova di Magia,
 88
 RM, 10
 Rompere Oggetti, 247
 Rompi Cranio, 59
 Rotto, 408
 Round, 11, 40
 Rumoroso, 190
 Saccente, 184
 Sacra, 376
 Sacro Vendicatore, 361
 Saggezza, 18, 19
 Saltare, 34
 Salto, 34
 Sangue dal naso, 184
 Sangue Debole, 190
 Sangue di Thrun, 293
 Sanguinante, 408
 Sbadataggine, 190
 Scalare, 303
 Scarabeo di Protezione, 361
 Scatto, 41, 299
 Scavare, 303
 Scheda, 613
 Schivare trappole, 76
 Schivata prodigiosa, 76
 Schizofrenia, 190
 Sciarpina, 184
 Scimitarra di Velocità, 361
 Scopa Volante, 361
 Scosso, 82, 407
 Scudi, 63, 218, 219
 Scudi Pesanti, 25
 Scudo Afferra Frecce, 361
 Scudo Animato, 362
 Scudo dell'Attrazione dei Proiettili, 362
 Scudo di Difesa dagli Incantesimi, 362
 Scudo Magico, 361
 Scudo Mentale, 182
 Scudo senza competenza, 25
 Scurovisione, 16, 250
 Seconda pelle, 76
 Segreto, 184
 Segugio, 77
 Seguire il Chaos, 184
 Seguire la Legge, 184
 Selvatica, 380
 Sensi protetti, 182
 Senso comune, 182
 Senso del tempo, 182
 Senso della moda, 182
 Senso delle vibrazioni, 182
 Senso ragno, 182
 Senso Tellurico, 17, 182
 Senso Trappola, 77
 Senza Competenza, 50
 Senza paura, 182
 Senza problemi di tempo, 31
 Senza Traccia, 77
 Servizi, 221, 242
 Sete, 251
 Sfera dell'Annientamento, 362
 Sfondare, 246
 Sfortunato, 190
 Shayalia, 208
 Silenzioso, 182
 Sindrome Maniaco Depressiva, 190
 Siranmuse, 295

- Situazioni particolari, 48
 Sixiser, 209
 Skill, 9
 Soffocamento, 254
 Soggezione, 190
 Solvente Universale, 362
 Sonno Leggero, 190
 Sopravvivenza, 24, 33
 Sordita', 190
 Sorpresa, 48
 Sostanze Speciali, 230
 Spada Danzante, 363
 Spada del Sanguinamento, 363
 Spada dell'Affilatezza, 362
 Spada Ruba Vita, 363
 Spada Vorpai, 363
 Spade, 63
 Sparka, 389
 Spaventato, 82, 407
 Specchio Intrappola Vita, 363
 Spendaccione, 186
 Spilla della Difesa, 364
 Spine, 182
 Spingere un avversario, 55
 Sprezzante, 376
 Stai giu', 77
 Statistiche, 10
 Stivali Alati, 364
 Stivali degli Elfi, 364
 Stivali dell'Inverno, 364
 Stivali della Corsa e del Salto, 364
 Stivali della Levitazione, 365
 Stivali della Velocità, 365
 Stordito, 407
 Strade Cittadine, 265
 Successo Critico Incantesimi, 88
 Successo Parziale, 32
 Succo di Ythis, 293
 Sucesso Critico, 11
 Sumkjr, 207
 Super piastrelle, 182
 Superare o Fallire la prova di tanto, 29
 Svantaggi, 30, 183
 Svantaggi di Ruolo, 184
 Svantaggi psico/fisici, 186
 Svenuto, 43, 407
 Svirfneblin, 503
- Ta'hil, 193
 Tabella Abilità del Famiglio, 80
 Tabella Acquisire Oggetti Magici, 320
 Tabella Armature, 218
 Tabella Bonus e Malus, Vantaggi e Svantaggi, 30
 Tabella Cavalcature e Veicoli, 300
 Tabella Classe di Difficoltà, 29
 Tabella collegamento Patrono - Tratto, 212
 Tabella Costo Acciaio Forgiato a Caldo, 243
 Tabella Costo Acciaio Forgiato a freddo, 243
 Tabella Costo Acciaio Vivente, 243
 Tabella Costo Adamantio, 244
 Tabella Costo Armi Argentate, 244
 Tabella Costo Armi Mithral, 245
 Tabella Danno da Oggetti Cadenti, 252
 Tabella DC per Rompere o Forzare oggetti - Prova di Forza, 248
 Tabella decodifica codici località, 296
 Tabella degli Elementi, 195
 Tabella dei Trattati, 22
 Tabella della corrispondenza Pozioni - Luoghi, 296
 Tabella delle Azioni per Round, 38
- Tabella delle Fobie, 191
 Tabella delle fonti di luce, 249
 Tabella delle Lingue, 35
 Tabella delle pozioni generiche, 297
 Tabella Determinare gli Incontri, 307
 Tabella Durezza e PF oggetti, 246
 Tabella Durezza, Punti Ferita e DC per Rompere Oggetti, 247
 Tabella Effetti degli oggetti magici maledetti, 383
 Tabella Effetti del Vento Forza del Vento, 257
 Tabella Effetti della Magia Selvaggia, 395
 Tabella Elenco Droghe, 296
 Tabella Elenco Pozioni, 294
 Tabella Equipaggiamento d'avventura, 221
 Tabella Equivalenza Armi Magiche, 81
 Tabella Equivalenza delle Monete, 213
 Tabella Esempi altre ricchezze, 213
 Tabella Generazione Casuale degli Oggetti Magici, 318
 Tabella Lista dei proiettili, 216
 Tabella Lista della Armi, 214
 Tabella Macchine d'Assedio, 265
 Tabella Manovrabilità Volo, 304
 Tabella Modificatori al grado di Sfida delle Trappole Meccaniche, 283
 Tabella Modificatori Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili, 57
 Tabella Modificatori di Attacco delle Catapulte, 264
 Tabella Modificatori prova di Forza per Sfondare porta, 247
 Tabella Modificatori Volo dati dalla Taglia, 304
 Tabella Movimento e Distanza e Velocità : a Piedi, 298
 Tabella Pareti, 271
 Tabella Peso grado di Sfida per calcolo APL, 307
 Tabella Porte, 273
 Tabella punti Esperienza / Livello, 305
 Tabella Rarità Generazione Casuale, 318
 Tabella Ricchezza dei Personaggi per Livello, 309
 Tabella Saltare, 34
 Tabella Scacciare Non Morti, 75
 Tabella Scudi, 220
 Tabella Statistiche delle Navi, 261
 Tabella Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto, 246
 Tabella Taglia e Scala delle Creature, 41
 Tabella Tempi per indossare e togliere l'armatura, 220
 Tabella Tempo Atmosferico Casuale, 255
 Tabella Terreno e Movimento Via Terra (Opzionale), 300
 Tabella Tipi di Famiglio, 79
 Tabella Valori del Tesoro per Incontro, 309
 Tabella valori e penalità di Ingombro, 301
 Tabella Veleni, 293
 Talento per le lingue, 182
 Talento selvaggio, 182
 Talismano della Salute, 365
 Talismano della Sfera, 365
 Talismano di Protezione dal Veleno, 365
 Tappeto Volante, 365
 Tatuato, 184
- Tazher, 210
 TC, 11
 Telepatia, 35
 Tempeste, 256
 Tempo di attivazione veleno, 292
 Tentare Incantesimi con impedimenti, 89
 Tentare la sorte, 32
 Tentare la sorte con la Magia, 88
 Termini comuni, 9
 Terreno, 299
 Terreno difficile, 299
 Terrore Crescente, 82, 408
 Tesoro, 309
 Thaft, 210
 Timidezza, 191
 Tipologia di danno, 216
 Tipologia Omogenea, 25, 59
 Tirare 3 volte 1, 46
 Tirare 3 volte 6, 46
 Tirare un 1 nelle prove, 32
 Tiri Salvezza, 319
 Tiro Critico, 46
 Tiro Critico Variante, 47
 Tiro per Colpire, 45
 Tiro per colpire, 11
 Tiro per Colpire ed Essenze, 87
 Tiro preciso, 77
 Tiro rapido, 77
 Tiro Salvezza, 11
 Tiro Salvezza Incantesimi, 88
 Tiro Salvezza su Riflessi, 24
 Tiro Salvezza su Tempra, 24
 Tiro Salvezza su Volontà, 24
 Titanica, 380
 Tiya, 192
 Toccata e fuga, 77
 Tocco, 41
 Tocco Fantasma, 376, 380
 Tocco gelido, 182
 Tocco pietoso, 78
 Tomo del Pensiero Limpido, 365
 Tomo dell'Autorità e dell'Influenza, 365
 Tomo della Comprensione, 365
 Tonante, 376
 Topi, 184
 Torbiorn, 211
 Tornado, 258
 Torre da Assedio, 264
 Trappola Magica, 283
 Trappola meccanica, 282
 Trappole, 282
 Trasformante, 376
 Trasporti, 241
 Trasporto, 298
 Trattati, 21
 Tratto, 11
 Tridente del Comando dei Pesci, 366
 Troll, 182
 TS, 11
 Tsunami, 268
 Turno, 11
- Ucsaboo, 295
 Udito subsonico, 182
 Ultima parola, 185
 Umani, 12
 Unghie, 185
 Unguento Ristorativo, 366
 Uno porta male, 11
 Unto Grigio, 296
 Uovo di Urk, 294
 Uragano, 258
 Usare un'arma con due mani, 53

Usare un'arma da lancio mirando ad un
avversario impegnato in
combattimento, 53
Usare un'arma da lancio sotto minaccia,
53
Uscaboo, 295
Uscire da una zona minacciata, 52
Usi Multipli, 320

Vampiro, 78
Vantaggi, 30, 179, 195
Vedere l'invisibile, 182
Veicoli, 300
Veleni, 292
Veleno di Ottalm, 293
Veleno di Serpe del Sangue, 293
Velocità, 377
Velono piu' dosi, 292
Vendere il Bottino, 213
Ventaglio Arcano, 366
Venti, 257

Verga dell'Assorbimento, 366
Verga della Forza Sovrana, 366
Verga della Prontezza, 367
Verga della Sicurezza, 367
Verga della Sovranità, 368
Verga Inamovibile, 366
Verga Tentacolare, 368
Verghe, 316
Vertigini, 190
Vestaglia degli Occhi, 368
Vestaglia degli Oggetti Utili, 368
Vestaglia dei Colori Scintillanti, 368
Vestaglia delle Stelle, 369
Vestiaro, 239
Visione, 249
Visione Crepuscolare, 16, 250
Visione Normale, 250
Visione notturna ridotta, 190
Visione Perimetrale, 182
Visione Telescopica, 182
Vista Cieca, 17, 181

Vista demoniaca, 182
Vitto, 240
Voce suadente, 182
Voce subsonica, 182
Volare, 304
Volontà Ferrea, 78
Voto, 187
Vulcani, 267
Vulnerabilità al Danno, 82

Wickalim, 294

Yaveth, 294
Yeru, 389

Zainetto Pratico, 369
Zattera, 300
Zoccoli della Velocità, 369
Zoccoli dello Zefiro, 370
Zoppo, 191