

Dark Catacomb

Fantasy Adventure Game

Non temere l'ignoto, affrontalo con rispetto.

Dark Catacomb

Manuale per Giocatore e Arbitro

Guida e Regole per il Gioco di Ruolo Fantasy

di

Andres Zanzani

Playtesting: ...to be done...

Condizioni d'uso: Dark Catacomb, DKC, è un marchio registrato di Andres Zanzani (azanzani@gmail.com).

Io sono l'Alfa e l'Omega, dice il Signore Dio, Colui
che è, che era e che viene, l'Onnipotente!

Dark Catacomb e' un gioco di ruolo che tocca diversi temi religiosi. Se l'argomento ti da fastidio, mi dispiace. Cambia gioco.

Indice

Introduzione	3
Dark Catacomb - L'Ambientazione	4
La Storia	4
Quella che giàosci	4
La storia nuova	5
La nuova civiltà'	6
Quel che rimane	6
I Nuovi abitanti	7
Gli altri abitanti	7
La maledizione del 33	7
Vivere e salvarsi	8
Le Stirpi di Dark Catacomb	8
Caratteristiche	9
Le Caratteristiche del Perso- naggio	9
Come stabilire le Caratteristi- che del personaggio	9
I modificatori alla prove	9
Punti Chaos	9
Le Competenze e le Prove	10
Le Competenze	10
Le Prove	10
I modificatori alla Prova	11
Migliorare le Competenze	11
Competenze ed i loro ambiti di utilizzo	11
Esempi Prove Compe- tenza	13
I Rami	15
Rami Base	15
Rami Avanzati	16
Avanzare nel Ramo	16
Prendere un nuovo Ramo	16
Combattimento	18
Il Tempo (Round, Minuti e Turni)	18
Tempo di riattivazio- ne Oggetti ed Abilità'	18
Punti Azioni nel Round	18
Movimento	20
Distanza	20

Vita e Morte	21
Recupero punti Carat- teristica	21
Recupero Vigore natu- rale	21
Recupero Vigore non letale	21
Tiro per Colpire e Difesa	21
Sfortuna e Fortuna nella prova d'Armi per difenderti	22
Armi da tiro	22
Arma Lunga	22
Carica	22
Preparare una ar- ma lunga/da controcara contro una carica	22
Carica con Arma da Controcara	22
Attacchi con armi a spargi- mento	23
Impreparato - Colti di Sorpresa	23
Magia in combattimento	23
Bonus e Penalità in Combatti- mento	23
Quando colpisci molto bene...	23
Quando ti difendi mol- to bene...	24
Aiutare un altro	24
Tiri Mirati	24
Danno non letale	24
Danno non letale con arma non idonea	24
Senza Competenza	24
Lanciare armi	24
Fiancheggiare	24
Prendere la Mira (cec- chino)	24
Usare un'arma da lan- cio mirando ad un avver- sario impe- gnato in com- battimento	25
Usare un'arma da lan- cio sotto mi- naccia	25

Difesa totale	25	Cavalcature e Altri Ani-	
Disingaggiare	25	mali	42
Manovre Opzionali in Combat-		Servizi	43
timento	25	Servizio magici	43
Disarmare*	25	Oggetti e Sostanze	
Finta*	25	Speciali	43
Spingere un avversario*	25	Attrezzature Alchemiche	45
Afferrare un avversario*	25	Rimedi Alchemici	45
Fare cadere un avver-		Lo Zaino Standard®	46
sario*	25	La Magia	47
Cavalcature	25	Le caratteristiche degli incan-	
Situazioni e regole	26	tesimi	47
Essere disarcionato	26	Tempo di Lancio	47
Controllare una Caval-		I Fondamenti della Magia	47
catura	26	I Verbi	47
Equipaggiamento	27	I Nomi	48
Ricchezza e Denaro	27	Gittata	48
Monete e Gemme	27	Lanciare Incantesimi in	
Ricchezza iniziale	28	Armatura	48
Altre Ricchezze - Merci		Durata	48
di scambio	28	Formulare un Incantesimo	49
Equipaggiamento - Armi	28	Essere inabile o ucciso	49
Armi magiche	30	Bersagli	49
Le armi antiche	31	Aree di Effetto	49
Equipaggiamento - Armature e Scudi	32	Rarità degli Incantesimi	50
Tabella Armature	32	Combinare Effetti Magici	50
Descrizione delle Ar-		Regole di base	50
mature	32	Fallimento Critico nel-	
Regole base per l'utiliz-		la Prova di	
zo dell'arma-		Incantamento	51
tura	33	Imparare un nuovo in-	
Gli Scudi	33	cantesimo	52
Tabella Scudi	33	Prova per Colpire con	
Indossare e Togliere		le Magie	52
Armature	34	Tiro per Colpire con le	
Merci e Servizi	35	Magie	52
Ricchezza e Denaro	35	Resistere all'incantesimo	53
Vendere Tesori	35	Distratto - Problemi nel	
Equipaggiamento da		lancio dell'in-	
Avventura	35	cantesimo	53
Dotazioni di base	40	Concentrazione	53
Capienza dei Conteni-		Influenzati da più Magie	53
tori	41	Definizioni obiet-	
Strumenti	41	tivi degli	
Cavalcature e Veicoli	41	incantesimi	53
		Elenco Incantesimi	54

Vuolsi così colà dove si puote ciò che si vuole, e più non dimandare

Introduzione

Razza

Caratteristiche

~~rami base~~

~~rami avanzati~~

~~Punti Fato~~

~~Competenze~~

Costruiamo il personaggio

~~Regole per le competenze~~

~~Combattimento~~

Nascondigli e coperture

~~liste armi ed armature~~

magia

incantesimi

equipaggiamento

veleni e droghe

movimento

oggetti magici

mostruario

Condizioni

Scheda

Dark Catacomb - L'Ambientazione

L'Ambientazione di Dark Catacomb si ispira a piene mani dall'Apocalisse di San Giovanni e non vuole offendere nessun credente. Se quanto nell'ambientazione vi incuriosisce potete leggere per intero il Libro dell'Apocalisse di San Giovanni, non sono molte pagine!

?!

La vera rivelazione sarà leggere i Dottori della Chiesa.

Personalmente ho trovato di grande interesse personale e formativo Le Confessioni di Sant'Agostino e Gli esercizi spirituali di Sant'Ignazio di Loyola.

Vi suggerisco di nutrire la vostra spiritualità perché, se ancora non ne avete percezione, ha sempre bisogno di ispirazione e illuminazione.

La Storia

Quella che già conosci

Carissimi figlioli vi lascio queste poche pagine preziose, perché rare, affinché non dimentichiate chi eravate, da dove venivate e dove siete destinati ad andare.

Anche se tutti voi conoscete a grandi linee quello che è successo è opportuno chiarire e comprendere il perché noi siamo qui, perché non siamo andati oltri.

Circa 400 anni fa c'è stata l'Apocalisse. Non quella ecologica e climatica, non quella delle cryptovalute, non quella razziale ma quella che il Signore Dio nostro aveva profetizzato a San Giovanni. La vera Apocalisse.

I risultati li vediamo ancora e probabilmente per sempre.

Inizialmente grandine e fuoco mescolati a sostanze velenose caddero sulla terra bruciando un terzo del pianeta, un terzo degli alberi e tutta l'erba verde.

Cadde poi una grande meteorite nell'oceano ed un terzo di tutti i mari divennero tossici, un terzo della vita marina morì ed un terzo di tutte le navi andò distrutto.

Un'altra grande stella fiammeggiante cadde dal cielo e colpì un terzo dei fiumi e delle sorgenti d'acqua. Anche queste acque divennero tossiche e molti uomini morirono per averle bevute.

Alla quarta tromba angelica un terzo del sole, della luna e delle stelle fu colpito e la

penombra divenne eterna.

Poi fu la volta del pozzo dell'Abisso. L'angelo aprì il pozzo e da questo uscirono prima un fumo nero denso come di fornace e poi cavallette che dovevano causare molta sofferenza e dolore ma solo agli uomini, e senza ucciderli.

Queste cavallette grandi come cavalli avevano capelli lunghi e denti da leone, il torace come corazze di ferro ed il rombo delle loro ali come quello degli aëroplani.

Il loro re era l'angelo dell'Abisso, che in ebraico si chiama Abaddon, in greco Sterminatore.

Al sesto squillo di tromba vennero liberati i 4 Cavalieri, si proprio quelli, i Cavalieri dell'Apocalisse ed un altro terzo dell'umanità venne ucciso.

La civiltà, la società, la cultura l'umanità stessa era ormai una vaga ombra di quello che era all'inizio dell'Apocalisse.

Ma il peggio doveva ancora venire.

A questo punto un **enorme drago rosso**, Satana, con sette teste e dieci corna e sulle teste sette diademi apparì nel cielo. La sua coda trascinava un terzo delle stelle del cielo e le precipitava sulla terra.

Dal mare salì una **Bestia** anch'essa con dieci corna e sette teste, sulle corna dieci diademi e su ciascuna testa un titolo blasfemo. Questa creatura immonda era simile a una pantera, con le zampe come quelle di un orso e la bocca come quella di un leone.

Satana diede la sua forza, il suo trono e il suo grande potere alla Bestia.

Gli stupidi umani presi per l'ammirazione e la bramosia del potere incominciarono ad adorare Satana perché aveva dato il potere alla Bestia ed alla Bestia perché profereva parole blasfeme e d'orgoglio contro Dio che stava causando la distruzione della terra. . Chiunque adorasse Satana e la Bestia venne marchiato con il 666 o il nome di queste immonde creature affinché su di loro si scatenasse l'ira di Dio.

Mentre gli angeli avvelenavano e prosciugavano le acque e le sorgenti altre potenze facevano brillare il sole di una luce e calore così intenso che molti uomini perirono per il gran caldo. Ancora più furiosi gli uomini bestemmiavano Dio invece di rendergli gloria.

Dalla bocca del Satana della Bestia continuavano ad uscire gli spiriti dei demoni. Molti di questi andarono per le nazioni del mondo a radunare i governanti nel luogo che si chiama Armaghedon.

E le nazioni fecero la guerra tra loro mentre la Bestia gioiva di come aveva offuscato i loro pensieri. E fu l'olocausto nucleare. Del poco che rimaneva rimase ancora di meno, qualsiasi cosa fosse.

Quando poi il settimo angelo versò la sua coppa nell'aria seguirono fulmini, tempeste ed un terremoto così forte che l'intero globo ne fu martoriato.

Solo i credenti, i puri di spirito e cuore, coloro che avevano ricevuto la **pietra bianca con inciso il loro nuovo nome** dalle mani di un angelo poterono andare alla **Città Eterna**.

Una città scesa dal cielo splendente come una gemma preziosissima, come pietra di diaspro cristallino. Una città cinta da grandi ed alte mura con dodici porte: sopra queste porte ci sono dodici angeli. Le mura della città poggiano su dodici basamenti con inciso i nomi dei dodici apostoli dell'Agnello.

La storia nuova

Come avrai capito caro figlio c'è qualcosa che non torna.

Tutta l'umanità doveva essere giudicata e quindi salvata o uccisa. Salvata nella Città Eterna o uccisa dalla guerra, dalle piaghe o dalla Bestia.

Eppure, non troppo numerosi, ma siamo ancora qui. In una terra dal cielo tinto di rosso come fosse un perenne tramonto, con un sole stanco e debole ed un cielo privo di firmamento.

Le nostre nuove navi solcano i mari e raccolgono il pesce che ancora c'è.

Le nostre città non esistono più, non esiste più quella che una volta era chiamata industria o tecnologia.

L'inverno atomico è passato e le radiazioni, se mai potessimo misurarle, non sono più un problema.

La terra asciutta e brulla reclama lavoro e acqua. La civiltà è tornata indietro di più di mille anni in un periodo di ignoranza e barbarie.

Quello che ci è rimasto è un mondo diverso dalla geografia riscritta, dalla natura distorta.

Perché ci siamo salvati ? perché non siamo stati giudicati?

Per un *disguido*.

Sappiamo che almeno uno degli angeli che portava le pietre bianche non giunse mai a destinazione e disperse le sue pietre della salvezza sul mondo.

100, 1000, 10000 ? forse un milione? non lo sappiamo quanti dei nostri avi non ricevettero la pietra.

Non potevano essere uccisi dalla Bestia e dalle sue armate perché puri ma non potevano neanche accedere alla Città Eterna perché non avevo la pietra con il loro nuovo nome.

Noi tutti siamo i loro discendenti. Cerchiamo di sopravvivere in quella che per noi è una **Oscura Catacomba**.

Camminiamo sopra i resti dei nostri avi, abbiamo sottoterra intere città spogliate di vita e piene di creature che umane non sono più.

Quello che era il **nostro** mondo ora non lo è più. Demoni e angeli continuano a combattere e le loro discendenze umane portano guerra anche tra noi.

Non esiste più il concetto di nazione, di popolo. So che una volta tutti noi potevamo parlare insieme con una sola lingua, tutti potevano sapere qualsiasi cosa in qualsiasi momento. Ecco.. non più. Consegnare una missiva a pochi giorni di cavallo è diventato un lavoro anche pericoloso.

Siamo rimasti l'ombra di ciò che eravamo, ma forse questo è anche la nostra salvezza.

Insieme si stanno ricostruendo villaggi, la terra con il duro lavoro della schiena e delle braccia produce ancora qualche frutto. Molte nostre comunità cercano la pace e la democrazia, molte altre ubbidiscono al gioco di un demone o di un padrone umano.

Sono tornati i mestieri di una volta e non ci sono accorgimenti o tecnologie che possono lavorare al tuo posto. Ancora mi chiedo come si facesse una volta senza un bravo calzolaio.

Concetti come la razza purtroppo esistono ancora, l'ignoranza becera e meschina è insita in noi ed il seme di Satana attecchisce vivace tra i bruti e gli stupidi.

Mi piace pensare che il Signore Dio nostro ci abbia voluto dare un'altra possibilità per essere salvati.

La nuova civiltà'

Città da milioni di abitanti sono state distrutte dalle piaghe, malattie, elementi tossici e dalle guerre dei popoli.

Quello che sopravvive sono piccoli e pochi grandi insediamenti dove una economia di base o poco più permette alle persone di sopravvivere.

I paesi spesso non superano i 200 abitanti e le città più grandi i 20000.

Si è tornati a quello che era il medioevo.

Ogni tanto qualche reperto antico viene ancora trovato, molto spesso sono cumuli di ruggine o apparecchi che nessuno più sa usare.

Il denaro è stato sostituito da un bene di più pratico valore le gemme.

Gli insediamenti sono costruiti o sfruttando i materiali e resti di antiche città. Si è tornati a costruire attorno alle risorgive d'ac-

qua ed ai fiumi che permettono di coltivare i campi.

I terremoti hanno raso al suolo ogni manufatto umano o hanno portato nel sottosuolo intere città.

Immensi e profondissimi crepacci hanno inghiottito intere regioni. Orde di non morti abitano lussuosi edifici alla ricerca di qualcosa di vivo di cui nutrirsi.

La maggior parte del territorio rimane inesplorato ma non disabitato. Fortificazioni ed gruppi di risorti perlustrano e saccheggiano ciò che rimane.

La natura ha ripreso vita e si è diffusa ma è mutata. Mentre le piante si sono mostrate più resistenti ai cambiamenti gli animali sono regrediti ad uno stato più selvaggio ed aggressivo.

La Bestia si è divertita a creare e popolare il mondo dei mostri che sfidavamo alcuni giochi da tavolo fatti da ragazzi.

Quel che rimane

La Terra, se ancora così la si vuole ancora chiamare è diventata una desolata zona di guerra.

Non pensate però che angeli e demoni si diano battaglia ovunque e dappertutto. Satana ha reclamato la vittoria sulla Terra ma non per questo governa tutto.

La Città Eterna, manifestazione del potere divino, è inespugnabile alle truppe della Bestia ma non per questo l'assedio si ferma.

I Demoni sono creature preziose e rare e Satana sa che deve moderarne l'uso. La Bestia vorrebbe dare a ferro e fuoco ogni angolo del pianeta ma non può usare le truppe del Drago.

Allo stesso modo gli angeli hanno lo scopo di proteggere la Città Eterna e cantare le lodi al Signore e non si immischiano in altre questioni.

Quello che la Bestia può è comandare i risorti e usarli per causare ancora più morti e rigenerare così le sue truppe.

Un avventuriero difficilmente incontrerà un Demone od un Angelo nella sua vita eppure non finirà di incontrare le truppe della Bestia e disgraziati che per qualche tozzo di

pane sono disposti ad uccidere ed ingraziarsi le lodi di Satana.

Le zone forse più interessanti solo le profonde ed oscure catacombe che una volta chiamavamo città. Città purtroppo troppo tecnologiche per risultare ancora pratiche ed abitabili e raramente dotate di funzionali acquedotti o campi agricoli che possano sostenere la vita.

I Nuovi abitanti

Per millenni abbiamo creduto di essere soli o addirittura qualcuno era convinto che discendessimo da creature venute dallo spazio.

Adesso sappiamo che non siamo soli, non lo siamo mai stati.

Nel corso dei secoli recenti demoni e angeli hanno giaciuto con le nostre donne e nostri uomini, ne è discesa una stirpe di creature dal destino segnato.

I nefilim sono creature figlie di due mondi, in parte umane in parte angeliche o demoniache.

Angeli e Demoni che non potevano procreare con la loro stirpe hanno scoperto il piacere della carne, o forse dovere, di poter procreare con gli umani.

Gli altri abitanti

Gli altri abitanti sono i risorti. Come nel peggiore degli incubi coloro che non sono stati richiamati al Signore nei giorni dell'Apocalisse sono diventati preda dei demoni.

I morti e risorti sono esseri dal potere non sempre uguale. Coloro che erano più affini a Satana ed alla Bestia hanno sviluppato poteri maggiori, capacità che definiremo ultraterrene se non magiche. La quasi totalità varia tra scheletri, zombi e creature simili sempre affamate.

E mai, mai, mai farsi uccidere da un risorto! La tua anima, il tuo bene più prezioso, verrà altrimenti catturato ed offerto ai risorti di più alto grado se non ai demoni direttamente.

La maledizione del 33

Per uno sciocca scherzo di Satana allo scoccare di ogni 33 anni di vita succede qualcosa di infausto.

Il primo accadimento è l'infertilità, maschile e femminile, nessuna oltre i 33 anni riesce a rimanere incinta e nessun maschio oltre i 33 anni ad essere più fertile.

Il secondo accadimento è che a 66 anni si muore, tutti. Semplicemente non ci si sveglia più. Il cuore cessa di battere e si muore per un pò. E' scioccante vedere chi si ama, i propri amici morire così senza una causa apparente.

Ed è per questo che il compleanno dei 66 anni viene festeggiato anche più della nascita, con una festa che dura per giorni, con tutti propri cari, parenti ed amici, fino ad arrivare all'ultimo saluto quando il festeggiato va a riposare per un'ultima volta come tutti noi lo conoscevamo.

Il problema è ai compimento dei 99 anni, od ai 33 anni dopo la morte, quando le forze demoniache reclamano il corpo e come un morto vivente il defunto risorge.

Questi fatti sono risaputi ed in quasi tutte le famiglie si procede con la cremazione dei corpi dei defunti. Accade in remoti villaggi e quando il dolore per il distacco è troppo forte che i corpi vengano seppelliti in semplici sudari di stoffa. Quello succede dopo 33 anni potete ben immaginarlo.

Il trauma peggiore di tutti però è stato vedere gli avi, coloro che erano morti da tanti e tanti anni risorgere. L'Apocalisse ha fatto risorgere i morti e chi aveva la benedizione dell'Agnello è assunto in cielo, ma tutti gli altri, e vi assicuro che i loro numeri sono incalcolabili sono risorti come dannati, come spiriti affamati della poca vita rimasta.

Immensi città finite sottoterra per gli immensi terremoti e fratture sono ora popolate di non morti e forse di qualche sopravvissuto, forse. Di certo tutti i loro tesori ed averi sono rimasti tutti lì, pronti per il primo o forse secondo saccheggiatore.

I saggi sono convinti che sia una maledizione del grande Drago, di Satana, per beffeggiarsi dell'età in cui è morto il Figlio di Dio. Satana ha il pieno potere delle le creature ri-

maste sulla terra che non sono ascese nella Città Eterna si diverte a martoriarci.

Solo i Nefilim sono immuni a tutte e tre le maledizioni.

Vivere e salvarsi

Carissimi figlioli, dopo quando detto sembra ridicolo parlare di vivere e salvarsi, eppure una flebile speranza c'è sempre.

E' vero che a 33 anni non potrai avere più una discendenza, cosa pericolosissima in un mondo dove siamo rimasti veramente pochi a vivere, ed è altrettanto vero che a 66 anni morirai, ma c'è sempre una speranza. SEMPRE.

Grazie alle visioni indotte dagli angeli e purtroppo dai demoni abbiamo imparato che è possibile salvarsi, evitare l'infausta maledizione del 33 seppure dovendo scegliere di lasciare questo regno.

Ci sono stati lasciate dalle potenze angeliche queste possibilità di redenzione:

- compiere 100 distinte azioni di pura bontà
- uccidere 100 demoni
- trovare una delle pietre bianche ed incidere il proprio nuovo nome

chi adempie ad almeno una di queste missioni potrà ascendere alla Città Eterna e salvarsi.

Se invece vuoi seguire i dettami di Satana queste sono le azioni che ti porteranno a diventare un Demone

- compiere 100 distinte azioni di pura malvagità
- uccidere 100 anime non marchiate con il nome della Bestia o di Satana
- uccidere 100 angeli
- vivere l'intera vita ubbidendo solo ai sette peccati capitali

chi adempie ad almeno una di queste missioni potrà recarsi alla pozza di fuoco e zolfo dove Satana comanda le sue legioni e chiedere di diventare un Demone.

Si possono definire una salvezza queste scelte? Non sta a me deciderlo ma al cuore delle persone che vorranno intraprenderlo che vorranno lasciare questo inferno sulla terra per il Paradiso oppure per governarlo come empio Demone.

Molti altri intraprendono la vita dell'avventuriero alla ricerca dei tesori che giacciono incustoditi sopra e sotto il suolo sapendo che prima o poi Satana reclamerà la loro anima e la Bestia la loro vita.

Le Stirpi di Dark Catacomb

Le stirpi presenti in Dark Catacomb sono 2, gli Umani ed i Nefilim.

I nefilim sono frutti degli incroci (*proibiti?*) tra umani ed angeli o demoni.

Solo per il fatto di avere sangue angelico o demoniaco non significa che siano buoni o malvagi a priori, a differenza dei loro progenitori ultraterreni i nefilim hanno un'anima e come tale sono dotati di libero arbitrio.

I nefilim angelici sono solitamente di bell'aspetto, esadattili (sempre sei dita per mano), i maschi tendono ad avere la barba rossa e le donne una folta capigliatura nera come la pece.

I nefilim demoniaci sono solitamente alti oltre i due metri, con numerosa corna che amano ingioiellare ed ali da pipistrello (anche se molti preferiscono dire da Drago).

Un nefilim sente il richiamo del sangue e deve percorrere non uno ma tutte le scelte del percorso angelico o demoniaco che vorrà intraprendere.

A differenza degli umani un nefilim non è soggetto alla maledizione del 33, il suo percorso di vita può arrivare oltre i 250 anni. I nefilim possono però procreare solo con umani, generando solo semplici umani.

Gli umani invece possono decidere di vivere come meglio credono i 66 anni che gli sono concessi.

Entrambe le stirpi concedono un +1 ad una Caratteristica a propria scelta alla creazione del personaggio, fino ad un massimo di 12.

Caratteristiche

Le Caratteristiche del Personaggio

Le Caratteristiche di un personaggio servono a comprendere quando possa essere forte e robusto, ma anche atletico se non intelligente e di buon senso. Rappresentano le potenzialità su cui le Competenze costruiscono l'esperienza.

Queste Caratteristiche sono **Corpo**, **Mente** e **Volontà** e **Vigore**

Corpo rappresenta tutte le caratteristiche fisiche, quindi forza, resistenza, capacità atletiche. Corpo influenzerà tutte le prove basate sul fisico del personaggio.

Mente rappresenta la capacità di ragionamento, la memoria, la rapidità di pensiero e l'arguzia. Mente influenza tutte le prove in cui il personaggio deve ragionare, ricordare.

Volontà rappresenta il buon senso ma anche il saper resistere a shock emotivi. Volontà viene usato quando si gestiscono animali e si deve fare un lavoro che richieda impegno e dedizione.

Vigore rappresenta l'energia vitale del personaggio e la sua capacità di resistere a colpi od alla magia.

Come stabilire le Caratteristiche del personaggio

Il giocatore tira 2d10 e somma il risultato, questo tiro e computo lo esegue per ogni Caratteristica tranne Vigore.

Se il valore sommato di una Caratteristica è inferiore a 6 segnerai 6 nella Caratteristica. Se il valore sommato di una Caratteristica è superiore a 12 segnerai comunque 12 nella Caratteristica.

Il punteggio di **Vigore** è pari al punteggio di Corpo aumentato dai punti indicati dal Ramo scelto.

I modificatori alla prove

Ogni Prova di Competenza viene modificata dal punteggio della Caratteristica connessa. Il modificatore alla prove di Competenza è pari al punteggio di Caratteristica -10. Nelle Competenze è indicata la Caratteristica che la modifica. Questo modificatore viene applicato sia che abbia un valore positivo o negativo al valore della Competenza.

Punti Chaos

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

In un mondo non facile ne amichevole il Chaos domina il destino. Ogni personaggio può ricorrere ai punti Chaos per influenzare la sua prova o anche quella di un compagno o di un avversario!

Ogni personaggio ha tre segnalini ed è libero di consumarne fino a tre alla volta. Ognuno di questo conta come un bonus o

penalità, quindi prenderne 1 conta come un +1 (o -1), due conta come un +1d4 (o -1d4), prenderne tre da Vantaggio (o Svantaggio) alla prova.

Quanti Punti Chaos si vogliano usare si dichiara prima del tiro, una volta dichiarato l'ammontare di Punti Chaos non è possibile utilizzarne di più o di meno.

Ogni volta che il personaggio nel tiro dei dadi esca un doppio 0 recupera un punto Chaos.

I punti Chaos vengono azzerati e reimpostati a 3 ad ogni sessione di gioco.

Le Competenze e le Prove

Ogni personaggio può seguire uno o più Rami ovvero un insieme di competenze e capacità professionali.

Queste Competenze quando apprese faranno parte del bagaglio culturale, conosciti-

vo e pratico del Personaggio. Il Personaggio usando le Competenze ne migliorerà l'uso.

Il Personaggio in base a quello che viene dichiarato effettuerà una Prova per capire se riesce e come nell'intento.

Le Competenze

Corpo	Mente	Volontà
Atletica	Occulto	Artigianato
Arrampicarsi	Conoscenza *	Cavalcare
Artista della fuga	Erboristeria	Diplomazia
Armi piccole	Disattivare congegni	Osservare
Armi medie	Falsificare	Mani di fata
Armi a due mani	Incantamento	Gestire animali
Intimidire	Raggiare	Furtività
Nuotare	Intrattenere	Orientamento
Rissa	Mercanteggiare	Percepire Emozioni
Usare corda	Natura	Seguire tracce
	Pronto soccorso	Sopravvivenza
	Tradizioni locali	

La **Conoscenza** va esplicitata su quale argomento verte: Dungeon, Legge, Lingue, Bibliche, Architettura ed Ingegneria, Miti e Leggende, Altre Religioni, Storia, Geografia ...

Alcune Competenze hanno una importanza peculiare nel sistema: **Incantamento** e le varie **Armi**, la prima permette di lanciare incantesimi e ne aiuta a determinare l'efficacia, la seconda indica la Competenza del personaggio con le varie tipologie di armi e quanto è capace di usarle.

Le Prove

Ogni Competenza ha un valore numerico che ne stabilisce il grado di capacità nell'uso, più e' alto maggiore sarà la facilità con cui supero le prove.

Il valore di Caratteristica-10 è usato come modificatore alla Prova assumendo quindi valori sia positivi che negativi, anche se negativo viene comunque chiamato bonus nel manuale.

Per verificare l'esito di una Prova di Competenza è necessario sommare il valore di Competenza con il bonus di Caratteristica e sottrarre il risultato della somma di 2d10.

Per **Punteggio di Competenza** (PC) (e non valore di Competenza) si intende il valore già

sommato del bonus di Caratteristica e del valore di Competenza.

Si definisce **Margine di Successo** (MS) il valore di differenza tra il Punteggio di Competenza (PC) con quanto tirato con i dadi.

Il Margine di Successo (MS) può assumere valori negativi o positivi. Mentre in una prova di Competenza o Caratteristica il successo della stessa è solo nel MS positivo, con una prova contrapposta non è detto che un valore negativo sia un insuccesso, dipende da quanto fatto dal contendente

La Prova di Competenza d'Armi viene effettuata sia per Difendersi che per Attaccare. Nel manuale troverete la Prova d'Armi per difendersi come **PDAD** e quella per Attaccare come **PDAA**.

Le **Prova d'Armi**, sia PDAD che PDAA, come per la altre Prove si effettuano sommando del valore di Competenza con il bonus di Caratteristica (solitamente Corpo) e al risultato si sottrae quello del tiro di 2d10. Anche per PDAD e PDAA si può calcolare il Margine di Successo.

I modificatori alla Prova

L'Arbitro può decidere la presenza di modificatori alla Prova in base alla situazione in cui si svolge la Prova.

Qualora ci sia una **penalità** (ho fretta, è buio, corro, l'avversario è a cavallo ed io sono appiedato..) la difficoltà della Prova aumenta, ovvero devo **aumentare il valore della Prova** effettuata della penalità presente.

Se invece ho un **bonus** allora la difficoltà della Prova diminuisce, ovvero devo **diminuire il valore della Prova** effettuata del bonus presente.

Un Bonus sarà un valore positivo che sommo ai 2d10 tirati nella Prova.. Una Penalità è un valore negativo che sottraggo al Punteggio dei Competenza.

I **modificatori alla Prova si cumulano** tra di loro se omogenei, tutti positivi o tutti negativi, e si annullano o scalano a vicenda se di tipo opposto (bonus e penalità).

Es. Devo scalare una parete. Ho un Bonus perché sono presenti degli appigli, ho una penalità perché sta piovendo, ho due bonus perché posso aiutarmi con una corda, ho una penalità perché è buio. La differenza totale tra bonus e penalità è di 1 Bonus.

I **modificatori**, bonus o penalità, alla Prove assumono il valore di **1**, qualora ci sia un solo bonus o penalità, **1d4** qualora ci siano due modificatori omogenei attivi. Nel caso i modificatori siano tre o più, ovviamente di tipo omogeneo, si ha il cosiddetto **Vantaggio** oppure **Svantaggio**.

In caso di **Vantaggio** tiro 3d10 per effettuare la Prova e scarto quello con il valore più alto, poi sommo gli altri due dadi per verificare l'esito della Prova.

In caso di **Svantaggio** tiro 3d10 e scarto quello con valore più basso, poi sommo

gli altri due dadi per verificare l'esito della Prova.

Migliorare le Competenze

Ogni qual volta vi effettua una Prova su una Competenza e questa ha come risultato dei dadi **19 o 20** si mette un segno vicino alla Competenza. Si possono avere fino a cinque segni vicino ad una singola Competenza.

Quando il personaggio ha tempo di riflettere su quanto accaduto, sulle prove che ha fatto e come queste sono riuscite o fallite, può tirare 2d10 e se la somma dei dadi è superiore al suo **punteggio di Competenza** allora quel punteggio aumenta di 1.

Una volta fatta questa tiro si cancellano tre segni dalla Competenza.

Competenze ed i loro ambiti di utilizzo

Sono descritte sommariamente le Competenze ed i loro ambiti di utilizzo. Sono indicazioni di massima su cosa usare le competenze. Viene anche indicato il numero di Punti Azioni (PA) necessarie per svolgere la prova tipica, ovvio che usi più complessi richiedono più tempo e Punti Azioni (PA).

I PA necessari alla prova possono variare a seconda della capacità del personaggio e della complessità della prova.

In ogni caso ricordate sempre di valutare con attenzione come il giocatore dichiara di svolgere le azioni per capirne la durata ed effetti.

La Competenze con un * subiscono le penalità dovute all'armatura indossata.

Atletica* (Corpo): Questa competenza serve per mantenere l'equilibrio su superfici strette o precarie, per tuffarsi, rotolare, fare capriole, salti mortali, superare degli ostacoli nonché cadere e non farsi male.

Arrampicarsi* (Corpo): Con questa competenza si possono scalare superfici verticali, dalle mura cittadine alle pareti rocciose. E' legata all'Azione di movimento. Con 8 punti il movimento è solo dimezzato.

Artigianato (Volontà): E' necessario specificare la tipologia di Artigianato in cui si è competente.

Artista della fuga (Corpo): Con questa competenza ci si può liberare da legacci e manette.

Cavalcare (Volontà): Con questa competenza è possibile cavalcare in maniera professionale e dare comandi alla propria cavalcatura.

Osservare (Volontà): per cercare, accorgersi, notare. E' un qualcosa di attivo.

Conoscenza dei Dungeon (Mente): Con questa competenza si hanno conoscenze di Aberrazioni, melme, caverne, esplorazioni sotterranee.

Conoscenze di Geografia (Mente): Con questa competenza si hanno conoscenze sul clima, popolazione, terreni, territori, nazioni e confini pre e post Apocalisse.

Conoscenza Lingue/Linguaggi (Mente): Con 1 punto sai parlare una lingua, con 3 punti la sai anche scrivere. Un buon punteggio di Lingue aiuta a comprendere lingue non note ed a farsi comprendere. Viene usata anche per comprendere testi complessi

Conoscenze Bibliche (Mente): Con questa competenza si è esperti di occulto, creature immonde e celestiali.

Conoscenze Altre Religione (Mente): Con questa competenza si hanno conoscenze sulle religioni che governano la Terra come simboli sacri, tradizione ecclesiastica, feste e ricorrenze liturgiche.

Conoscenze di Storia (Mente): Con questa competenza si hanno conoscenze di Storia quali guerre, migrazioni, colonie, fondazioni di città, accadimenti importanti..

Diplomazia (Volontà): Con questa competenza si possono risolvere diverbi, e raccogliere preziose informazioni e dicerie dalle persone. La competenza è anche usata per negoziare in modo efficace con la giusta etichetta e condotta adatta alla situazione controversa.

Disattivare congegni (Mente): Con questa competenza si possono disarmare Trappole e aprire serrature, sabotare congegni

meccanici semplici, come le catapulte, le ruote di un carro o le porte.

Erboristeria (Mente): Con questa competenza si hanno conoscenze di come riconoscere e preparare pozioni e veleni naturali. Il punteggio si applica alle prove per distillare pozioni.

Falsificare (Mente): Con questa competenza si sa falsificare oggetti d'arte, mappe, firme... 1 Minuto

Gestire animali (Volontà): Con questa competenza è possibile addestrare e ammansire animali.

Intimidire (Corpo): Intimidire si basa sull'approccio fisico per convincere l'interessato.

Intrattenere (Mente): Con questa competenza si è esperti in una espressione artistica, dal canto alla recitazione, dal ballo a suonare strumenti musicali. E' necessario specificare la forma di intrattenimento.

Mani di fata* (Volontà): Con questa competenza si può borseggiare, estrarre un'arma nascosta, oppure compiere altre azioni senza essere notati.

Furtività (Volontà): Con questa competenza si è in grado di muoversi senza causare rumore oppure di passare inosservati stando fermi.

Natura (Mente): Con questa competenza si hanno conoscenze di Animali, Fatati, stagioni e cicli, tempo atmosferico, vegetali.

Nuotare* (Corpo): Con questa competenza si è in grado di nuotare, anche in acque tempestose. Senza competenza si sa stare a galla in acqua placide. Legata all'Azione di movimento.

Occulto (Mente): Con questa competenza si è esperti di magia e di incantesimi, di oggetti magici e si è in grado di identificare gli incantesimi che vengono lanciati.

Orientamento (Volontà): Con questa competenza si ha il senso della direzione e orientamento rendendo impossibile perdersi indipendentemente dall'ambiente in cui ci si trova.

Percepire Emozioni (Volontà): Con questa competenza si può capire se qualcuno sta mentendo o si possono intuire le sue vere intenzioni.

Pronto soccorso (Mente): Con questa competenza si possono curare le ferite e le malattie. Costo variabile.

Raggirare (Mente): La competenza Ingannare può essere usata per Raggirare (dicendo quindi fandonie) o Persuadere (adattando la verità) al fine di convincere delle proprie parole l'interessato.

Seguire tracce (Volontà): Con questa competenza si sa seguire le tracce lasciate nell'ambiente.

Sopravvivenza (Volontà): Con questa competenza si può sopravvivere e orientarsi nelle terre selvagge. La competenza è usata anche per cercare attivamente trappole e fosse.

Tradizioni locali (Mente): Con questa competenza si hanno conoscenze degli abitanti (più noti), costumi, leggende, leggi, personalità, tradizioni. E' necessario specificare una regione geografica dove è applicabile la conoscenza.

Usare corda (Corpo): Con questa competenza si è esperti in legacci e nodi per fissare e bloccare oggetti o persone.

Mercanteggiare (Mente): Con questa competenza si sa stimare e contrattare il valore monetario di un oggetto.

Esempi Prove Competenza

Prove atipiche. Il giocatore è invitato a trovare usi, soluzioni, approcci che esulino dalle più ovvie prove. Siate creativi e descrivete al Arbitro la meravigliosa azione che volete fare e quali risultati sperate di ottenere! Sarà lui a stabilire in base alla vostra descrizione dell'azione cosa provare e se hai dei bonus o penalità.

Per **riconoscere un oggetto magico** e le sue capacità è necessaria una prova di **Arcana** per avere indicazioni di massima sui poteri e ambiti di utilizzo, con un MS di almeno 6 puoi apprenderne i dettagli, bonus magici e cariche. **10 minuti.** Con punteggio Arcana 6 costa 5 minuti, con 12 costa 1 minuto, con Arcana 18 costa 10 PA.

Riconoscere un incantesimo mentre viene lanciato è una prova di **Arcana** Costa una

Reazione. Se fatto assieme al lancio di un Controincantesimo non costa Reazione.

Per **riconoscere un mostro**, una creatura particolare si effettua una prova di Conoscenza. Controlla il capitolo [Riconoscere i Mostri](#) nel Mostruario (pag. ??)

Atletica Penalità dovute all'armatura

Una prova di Atletica riuscita permette al personaggio di dimezzare il danno quando cade da meno di 9 metri (**Reazione**).

Arrampicarsi/Scalare Penalità dovuta all'Armatura.

Usare una corda, scalare od arrampicarsi equivale a muoversi in un **terreno doppiamente difficile**. Se la prova di Arrampicarsi riesce si sale di 30 cm per PA speso.

In caso di fallimento della prova si consumano i PA senza spostarsi. Se la prova fallisce (MS negativo) di 6 o più perdi la presa e cadi. I modificatori indicati nella tabella si sommano.

Esempio di Superficie	Mod.
Movimento solo dimezzato	-1
Superficie scivolosa	-1
Parete grezza con appigli, mattoni sporgenti	-1
Una corda senza nodi	-2
Una parete con appigli	+2
Un muro/parete con pochissimi appigli	-3
Ti puoi appoggiare a 2 pareti opposte	+2
Ti puoi appoggiare a 2 pareti angolari	+1
Puoi usare una corda	+2

i modificatori indicati sono sulla prova effettuata dal giocatore, se positivo è un Bonus.

Per **identificare una pozione o veleno naturale** è necessario una prova di **Erboristeria**.

Costa 5 minuti. Se il MS è +3 impieghi 4 minuti, se +6 impieghi 3 minuti, con -9 impieghi 2 minuti, +12 impieghi 1 minuto, +15 impieghi 1 round.

Se la prova fallisce ed il MS è -6 ha assunto la pozione consumandone una dose.

Intimidire. Il personaggio usa **6 PA** ed effettua una prova di Intimidire, l'avversario può contrapporre una prova di Intimidire o di Corpo. Chi ottiene il MS migliore intimidisce l'avversario.

Chi è intimidito ha 1 Penalità al PDA fino alla fine del round successivo.

Ammansire un animale è una prova di **Gestire Animali**. Tempo richiesto 10 minuti. Per ogni MS il tempo si riduce di 1 minuto.

Furtività *Penalità dovuta all'Armatura.*

La prova di Furtività va effettuata solo se c'è qualcuno che può sentire/vedere. Si confrontano i MS delle prove di Furtività e Osservare per capire se si è stati percepiti. Muoversi in maniera Furtiva equivale a muoversi su terreno difficile e quindi ci vogliono 2 PA per spostarsi di 1.5 metri.

Nuotare *Penalità dovuta all'Armatura*

In acque calme basta una prova riuscita di nuotare, se le acque sono mosse il MS deve essere di almeno 3, e di 6 se molto mosse e 9 se tempestose. La prova è necessaria sia per stare a galla o nuotare. Nuotare in acqua si considera **terreno difficile**.

Pronto Soccorso. Una prova riuscita fa recuperare 1d4 Vigore se fatta entro 1 minuto dal termine dello scontro.

Concede 1 Bonus ad una prova di Caratteristica contro un veleno se non ha ancora fatto effetto. Costo **2 minuti**. Con MS di +6 costa 1 minuto. Con MS +9 costa 3 round, con MS +12 costa 1 round.

Una prova riuscita riduce di 1 i danni da **Sanguinamento**. Se la prova riesce con MS +3 riduce di 2 punti, con MS +6 riduce di 3 punti.

Un trattamento di almeno 8 ore permette di recuperare al paziente il doppio di Corpo in punti Vigore. Se effettuato durante le ore di riposo chi prende cura risulterà Affaticato.

Saltare *Penalità dovuta all'Armatura.* **4 PA**

Con una prova di Atletica è possibile saltare in lungo 3 metri. Per ogni MS salti 30 cm in più.

La **distanza saltata in alto** è pari a 90cm + 10cm per MS.

In un **salto in lungo** la punta più alta del salto è pari ad un 1/4 della lunghezza saltata. Se esegui un salto in lungo di 6 metri a metà salto sei in alto di 1.5 metri.

Scendere da meno di 1m non usa PA. Se non si ha almeno 3 metri di rincorsa si salta la metà.

Vigore perso per caduta (pag. ??): 3x altezza caduta (in metri). Prova di Atletica per dimezzare il danno se cadi da meno di 9 metri.

Sopravvivenza

Inseguire una creatura:

Situazioni	Mod.
Se il terreno è molto morbido	+2
Se il terreno è morbido	+1
Se il terreno è stabile	0
Se il terreno è duro	-2
Ogni 6 creature inseguite	+1
Ogni 24 ore passate	-1
Visibilità scarsa	-1
Ogni ora di pioggia	-1
Cerca di occultare le tracce	-1

Un Modificatore negativo è una penalità (abbassa il risultato dei dadi), un modificatore positivo è un bonus (alza il risultato del Punteggio di Competenza).

Sopravvivenza può essere usata al posto di **Disattivare Congegni** con Svantaggio.

Una prova di Sopravvivenza per foraggiare cibo procura viveri per una persona aggiuntiva ogni 3 di MS.

La prova di **Mercanteggiare** serve per abbassare il prezzo di una merce e per valutare un oggetto. Oggetti molto rari richiedono un MS di almeno +3 per essere valutati.

I Rami

I **Rami** sono la professione del personaggio, è l'insieme delle competenze che il personaggio conosce. In altri sistema di gioco il Ramo sarebbe l'equivalente della classe.

Ogni Ramo conferisce al personaggio dei punti Vigore, da sommare a Corpo per stabilirne il valore iniziale, e delle Competenze.

I Rami di base ed avanzati concedono 6 Competenze.

Mentre i **Rami di base** possono essere presi come prima professione da chiunque, i **Rami avanzati** possono essere appresi solo

a patto di soddisfare i requisiti indicati.

Rami Base

Nella tabella sottostante sono indicati alcuni Rami base di esempio. il personaggio è invitato a crearsi Rami con Competenze più affini alla sua storia. Sono indicati il nome del Ramo e il Vigore. Le **competenze prendono un punteggio** pari alla punteggio indicato dalla prima colonna. Ad esempio un Apprendista ha punteggio 6 in Conoscenza mentre un Bandito ha 4 punti in Furtività.

	Rami			
	Apprendista	Bandito	Tagliaborse	Baro
Vigore	2	9	4	6
6	Conoscenza	Armi piccole	Mani di fata	Raggirare
5	Incantamento	Intimidire	Furtività	Per. Emozioni
4	Pronto soccorso	Furtività	Armi piccole	Armi piccole
3	Intimidire	Armi medie	Sopravvivenza	Mani di fata
2	Armi piccole	Mani di fata	Pronto Soccorso	Rissa
1	Tradizioni Locali	Pronto soccorso	Atletica	Intimidire
	Tirapiedi	Cacciatore	Segugio	Commerciante
Vigore	6	4	7	2
6	Rissa	Natura	Armi da tiro	Mercanteggiare
5	Intimidire	Sopravvivenza	Intimidire	Raggirare
4	Furtività	Armi da tiro	Seguire tracce	Per. Emozioni
3	Osservare	Furtività	Osservare	Intrattenere
2	Cavalcare	Erboristeria	Mercanteggiare	Armi piccole
1	Mani di fata	Osservare	Armi piccole	Cavalcare
	Contafrottole	Guardia del corpo	Intrattenitore	Mendicante
Vigore	3	6	3	3
6	Raggirare	Armi a due mani	Intrattenere	Osservare
5	Percepire Emozioni	Orientamento	Travestimento	Sopravvivenza
4	Storia	Pronto soccorso	Storia	Mercanteggiare
3	Armi piccole	Osservare	Armi piccole	Armi piccole
2	Mercanteggiare	Conoscenza	Raggirare	Furtività
1	Conoscenza	Intimidire	Diplomazia	Mani di fata
	Mercenario	Milizia cittadina	Minatore	Nobile
Vigore	16	9	4	2
6	Armi medie	Armi medie	Conoscenza caverne	Diplomazia
5	Armi a due mani	Tradizioni locali	Sopravvivenza	Conoscenza
4	Sopravvivenza	Intimidire	Armi medie	Linguaggi
3	Armi da tiro	Cavalcare	Orientamento	Storia
2	Armi piccole	Rissa	Mercanteggiare	Cavalcare
1	Intimidire	Armi da tiro	Atletica	Intimidire

Il Vigore che concede un Ramo si calcola sommando i punteggi delle Armi. Il valore minimo di Vigore è 2.

Rami Avanzati

I **Rami avanzati** hanno un prerequisito di Caratteristica e di Competenza a certi punteggi. Il Vigore che concede un Ramo avanzato è pari a 3 per il numero di Armi che fa conoscere. In valore minimo di Vigore che un Ramo avanzato concede è +3. Il Vigore concessa da un Ramo avanzato si somma con quella già posseduta dal personaggio.

I Rami avanzati aumentano il punteggio delle Competenze di 1, se sono Competenze già note, altrimenti impostano ad 1 il valore se non erano note.

Alcuni esempi di Rami avanzati:

Assassino:

Requisito: Corpo 12, Sopravvivenza 12, Armi piccole 12

Competenze concesse: Armi da tiro, Sopravvivenza, Travestimento, Armi medie, Furtività, Osservare

Vigore: +6

Sgherro:

Requisito: Corpo 12, Intimidire 12, Armi piccole 12

Competenze concesse: Armi da tiro, Rissa, Armi a due mani, Sopravvivenza, Mani di fata, Intimidire

Vigore: +9

Capitano della Guardia: *Requisito:* Volontà 12, Armi medie 12, Tradizioni Locali 12
Competenze concesse: Armi da tiro, Cavalcare, Intimidire, Sopravvivenza, Storia, Pronto soccorso

Vigore: +3

Esploratore:

Requisito: Corpo 12, Sopravvivenza 12, Orientamento 12

Competenze concesse: Geografia, Armi piccole, Atletica, Nuotare, Cavalcare, Linguaggi

Vigore: +3

Cavaliere errante:

Requisito: Volontà 12, Cavalcare 12, Armi medie 12

Competenze concesse: Armi da tiro, Armi a due mani, Diplomazia, Pronto soccorso, Linguaggi, Storia

Vigore: +6

Menestrello:

Requisito: Mente 12, Intrattenere 12, Conoscenza 12

Competenze concesse: Armi piccole, Raggirare, Storia, Travestimento, Diplomazia, Incantamento

Vigore: +3

Incantatore: *Requisito:* Mente 12, Incantamento 12, Conoscenza 12
Competenze concesse: Armi medie, Conoscenza, Storia, Linguaggi, Diplomazia, Erboristeria

Vigore: +3

Monaco:

Requisito: Corpo 12, Volontà 12, Pronto soccorso 12

Competenze concesse: Rissa, Diplomazia, Conoscenza, Storia, Linguaggi, Pronto soccorso

Vigore: +3

Avanzare nel Ramo

Ogni volta che la **somma dei punti assegnati** grazie al **Migliorare le Competenze** arriva a 3 il Vigore aumenta di 3 per i Rami base. In caso di **Rami avanzati** la somma dei punti assegnati deve arrivare a 5 per poter aumentare di 5 il Vigore.

Prendere un nuovo Ramo

Alla creazione del Personaggio si sceglie un Ramo e si apprendono Competenze e si imposta il valore di Vigore a Corpo + il valore di Vigore dato dal Ramo.

Il personaggio può decidere di acquisire più **Rami base** e quindi conoscere più Com-

petenze. Per poter intraprendere un nuovo Ramo il personaggio deve trovare qualcuno che possa insegnarglielo e pagare 1000 monete d'oro. Tutte le Competenze del suo Ramo precedente diminuiscono di 1. Il fatto di prendere un nuovo Ramo non fa aumentare il Vigore, rimane valida la regola dei 3 punti

distribuiti prima di aumentare il Vigore.

Per prendere un **Ramo avanzato** si devono soddisfare i requisiti indicati, trovare qualcuno che possa insegnarlo, pagare 5000 monete d'oro. In questo caso non c'è una diminuzione delle Competenze originarie ed i punti Vigore non si acquisiscono.

Combattimento

Il combattimento è diviso in 2 fasi:

- verifica delle Azioni
- verifica Iniziativa
- risoluzione delle Azioni (movimento, attacco, azione varie..)

L'unità base di tempo nelle scene di combattimento è il Round ovvero una unità di tempo di 10 secondi.

Ogni personaggio può eseguire diverse Azioni nel round ed ognuna di queste costa dei Punti Azione. **Chi meno ne esegue più è veloce nell'eseguirle.**

All'inizio di ogni round il giocatore dichiara quanti PA userà. Non è necessario che dichiari cosa andrà ad eseguire.

La verifica dell'Iniziativa consiste nel tirare 2d10 sottrarre Corpo o Mente ed aggiungere i PA che si intendono usare.

Il personaggio od avversario che ha un valore dell'Iniziativa più basso incomincia per primo.

A parità di Iniziativa chi usa meno Punti Azione (PA) incomincia per primo, se i PA usati sono uguali parte per primo l'avversario. A parità di PA usati tra i personaggi questi si mettono d'accordo tra loro per agire in che ordine.

Il personaggio potrebbe anche usare meno PA di quanti dichiarati, ma agirà in ogni caso nell'ordine stabilito dal valore dell'Iniziativa.

Un personaggio non può dichiarare un certo numero di PA e poi usarne di più.

Il Tempo (Round, Minuti e Turni)

Un **round** dura 10 secondi circa, è un lasso di tempo sufficiente per agire, correre, parlare.. combattere. Un Minuto sono 6 round ed un Turno dura 10 Minuti (o 60 round).

I round si usano nelle scene di combattimento o dove la tensione deve rimanere costantemente alta ed ad ogni Azione corrisponde un evolversi della situazione.

Tempo di riattivazione Oggetti ed Abilità

Se non specificato diversamente un oggetto o Abilità che prevede un certo numero di usi al giorno *"es. una volta al giorno"* si "ricarica" all'alba successiva l'uso.

Punti Azioni nel Round

Nella tabella sottostante sono indicate le Azioni principali e relativi Punti Azione che usano, sono linee guida da seguire. Nel capitolo dedicato al combattimento vengono elencate altre Azioni ed i loro costi relativi in Punti Azioni.

Le Azioni scelte possono essere eseguite nell'ordine preferito.

Una Azione non può essere interrotta da un'altra Azione, ma può essere seguita da una Azione di 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 4 PA per eseguire un attacco, usare 2 PA per muoversi di 3 metri ed usare gli ultimi 4 PA (nel caso ne avesse dichiarati 10) per un ultimo attacco.

E' possibile **ritardare** una o più Azioni per aspettare lo svolgersi delle scene. Il personaggio che ritarda una sua Azione si considera che abbia "sprecato" PA per aspettare fino a quel segmento di iniziativa e potrà usare solo i PA che rimangono fino alla fine del round.

Un giocatore che dichiara di aspettare una certa situazione per poter agire equivale ad eseguire una o più **Azioni Preparate**. In questo caso il personaggio (o nemico) agisce dopo l'Azione con solo i PA rimasti per avere aspettato fino a quel segmento di iniziativa.

Se il personaggio ha già usato tutte i PA allora potrà agire fuori dalla sua iniziativa solo tramite una Reazione, se a disposizione. L'Azione di Reazione arriva sempre dopo l'Azione scatenante.

Tabella: Azioni per Round

Cosa si fa	Punti Azioni
Attaccare con Rissa	4
Attaccare con Arma piccola	4
Attaccare con Arma media/da Tiro	5
Attaccare con Arma a due mani	8
Lanciare un'Incantesimo *1	*
Muoversi *2	1 PA per 1.5 metri
Scatto *3	1 PA per 3 metri
Alzarsi da prono	4
Aiutare qualcuno	5
Scambiare un dialogo con qualcuno *4	variabile
Scambiare poche battute con qualcuno *5	0
Prendere qualcosa nello zaino	8
Prendere qualcosa dalla cintura o di pronto	4
Usare un oggetto tenuto in mano	2
Bere una pozione tenuta alla cintura	4
Estrarre/Rinfoderare l'arma	3
Imbracciare lo scudo	3
Usare un oggetto magico	6
Eseguire prova su una competenza *6	6
Sfondare una porta a spallate/calci	5
Forzare porta con piede di porco	6
Nascondersi	4
Concentrarsi su un Incantesimo	4
Salire o scendere dalla cavalcatura	4
Azione Immediata - Azione Reazione	I - R
Bere una pozione tenuta in mano	I
Gettare un oggetto tenuto in mano	R
Gettarsi a terra prono	R
Riconoscere un Incantesimo	R

Per Attacco si intende sia l'uso di armi in mischia che l'uso di armi da lancio o tiro come archi, balestre o pugnali da lancio. Nel caso di armi da lancio ogni lancio/tiro conta come un attacco.

Qualora il personaggio esegua una Azione di Attacco e Lanciare un incantesimo si considera Distratto nell'eseguire la Prova di Incantamento.

Lanciare un Incantesimo *1: a seconda del potere dell'Incantesimo sono necessari più PA. Nella descrizione dell'incantesimo è indicato il numero di PA necessari.

Muoversi *2: per ogni PA usato ci si può muovere fino a 1.5 metri.

Scatto *3: per ogni PA usato ci si può muovere fino a 3 metri ma si incorre nella penalità di aver **corso**.

Scambiare un dialogo con qualcuno *4: Un dialogo può essere di pochi secondi se non di minuti. L'Arbitro valuterà quanto questo dura.

Scambiare poche battute con qualcu-

no *5: Finché sono veramente poche battute o uno sguardo non consuma PA, se questo diventa più articolato allora utilizza dei PA. L'obiettivo è non interrompere il flusso delle Azioni con un fitto dialogo ma comunque permettere l'interazione tra i personaggi.

Eseguire prova su una competenza*6: se fruttano una frazione del round costano 4 PA, altrimenti 8 PA o più. Controllate negli Esempi Prove Competenza i costi riportati.

Una Azione **"Reazione (R)"** può essere eseguita liberamente anche fuori dal proprio round. Questa Azione è solitamente dovuta ad Abilità o situazioni particolari. Se non in-

dicato diversamente una Azione di Reazione accade immediatamente dopo la causa che la scatena.

Una Azione "**Immediata (I)**" può essere eseguita liberamente nel proprio round, primo o dopo la propria Azione. Una Azione Immediata è solitamente concessa da particolari Abilità.

E' possibile se non descritto diversamente eseguire solo una Azione Immediata ed una

Azione di Reazione per round.

Questo **elenco non è completo**, prendetelo come linee guida per stabilire il peso delle decisioni ed azioni dei giocatori. Una Azione dura circa 3 secondi.

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

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.

Umani e Neflim possono muoversi di 1,5m per PA usati, altre creature possono compiere distanze diverse per PA usato.

Una creatura o personaggio potrebbe anche decidere di spostarsi più velocemente del solito ovvero correndo (Azione di Scatto).

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

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.

Quando si parla di "**quadretto**" per indicare una distanza si intende un quadretto di mappa di 1.5 metri x 1.5 metri.

Nel caso di spostamento diagonale si conta una distanza di 2 quadretti, in caso di arrotondamenti sull'ultimo quadretto si fa per eccesso.

Se ci si sposta in terreno "difficile", si consumano il doppio di PA per spostarsi di 1.5 metri.

Distanza

Per **distanza di Mischia** si intende una distanza che permette il combattimento corpo a corpo (1.5 metri attorno al personaggio). Nei mostri questa distanza è indicata dalla portata, per le armi da lancio è chiamata gittata.

Se non indicata nell'avversario/mostro la distanza di mischia/tocco aumenta di 1.5 metri per ogni taglia oltre la media. Alcune Armi a due mani hanno una portata di 3 metri.

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

Vita e Morte

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

The worthy GM never purposely kills players' PCs. He presents opportunities for the rash and unthinking players to do that all on their own (Gary Gygax)

Quando un personaggio raggiunge 0 (zero) di Vigore si considera svenuto, ovvero Inabile a fare qualsiasi cosa. Una Cura magica (Incantesimo, Pozione..) lo porterà cosciente ed al valore Vigore curato. Una prova di Pronto Soccorso, 10 PA lo porterà ad 1 di Vigore. Dopo un ora se non è successo qualcosa a mutare la situazione il personaggio può fare prova di Corpo, se riesce torna a 1 di Vigore, se fallisce va a -1 di Vigore e diventa morente.

Un personaggio morente ha Vigore negativa (-1 o meno) ed è svenuto e **prossimo alla morte**. Continuerà a perdere 1 punto di Vigore a round fide il valore non raggiungerà -10 e morirà, se non viene curato.

Una magia (incantesimo o pozione) di Cura, di qualsiasi potere lo porterà a 1 di Vigore, successive cure funzioneranno normalmente.

Una prova di **Pronto Soccorso** con Svantaggio, 10 PA, porterà il personaggio a 0 di Vigore, ovvero svenuto.

Una successiva prova di Pronto Soccorso, 10 PA, potrà portarlo a 1 di Vigore ed una cura magica lo curerà dell'ammontare dichiarato.

Un personaggio morente che subisce ulteriore danno, nemici che inferiscono sul corpo od incantesimi diretti a lui od ad area, continua a sottrarre Vigore.

Le Condizioni di tipo mentale quali Affascinato, Confuso ma non Dominato, terminano quando il personaggio diventa morente.

Quando un personaggio torna a Vigore 1 dopo essere andato a Vigore negativi ha Svantaggio a tutte le Prove finché non riposa una notte.

Un personaggio morto non può beneficiare delle cure normali o magiche. Solo incantesimi molto potenti possono riportarlo in vita.

Recupero punti Caratteristica

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

Recupero Vigore naturale

Riposare 8 ore fa recuperare il punteggio di Corpo in Vigore

Recupero Vigore non letale

Ogni ora si recupera 1 punto Vigore.

Tiro per Colpire e Difesa

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

Ogni qual volta una creatura **decida di Attaccare** deve effettuare una Prova d'Arma d'attacco (PDAA), ovvero somma il suo punteggio di Competenza d'Armi, nell'arma che sta usando, con il modificatore di Corpo e sottrae la somma di 2d10. La differenza è il Margine di Successo (MS) ottenuto.

Ogni qual volta una creatura **vuole difendersi** deve effettuare una Prova d'Arma di difesa (PDAD), ovvero somma il suo punteggio di Competenza d'Armi, nell'arma che sta usando per difendersi, con il modificatore di Corpo e sottrae la somma di 2d10. La differenza è il Margine di Successo (MS) ottenuto.

L'attaccante confronta il suo MS con quello di chi si difende, se superiore o uguale avrà colpito e causerà i danni al Vigore.

Il linea di massima le Armi piccole causano 1d6 di danno, le Armi medie 1d8, le Armi a due

mani 1d10, Rissa causa 1d4, controllate questi valori nell'equipaggiamento. Questi numeri sono da aumentare con il modificatore dato da Corpo.

Al danno causato dall'attacco si sottrae l'eventuale protezione data dall'armatura, il danno rimanente (con un minimo 1) si sottrae ai punti Vigore.

Se i modificatori e circostanze portano il danno inflitto ad essere negativo o zero comunque farai 1 danno a Vigore.

Ci sono situazioni che possono avvantaggiare la difesa quali coperture, nascondigli, come fosse, porte, compagni di taglia molto più grande della propria. Consultate i paragrafi relativi ai [Nascondigli](#) e [Coperture](#) per capire il vantaggio che possono dare.

Sfortuna e Fortuna nella prova d'Armi per difenderti

Se nella prova d'Armi di difesa **tiri due** 1 avrai sicuramente evitato il colpo indipendentemente dal risultato finale ed la tua prossima Prova d'Armi di Attacco avrà Vantaggio.

Se nella prova d'Armi di difesa **tiri due** 0 sei stato colpito e l'avversario avrà Vantaggio nel danno da applicare.

Armi da tiro

Le armi da tiro sono tutte le armi con una gittata, ovvero che possono essere lanciate o lanciano dei proiettili. Le principali armi da lancio sono gli archi, balestre, fionde ma anche pugnali, giavellotti, lance qualora siano gettate.

Il bonus al danno dato da Corpo si applica in automatico per le fionde, pugnali, giavellotti..ovvero con tutte le armi che vengono lanciate "a mano", gli archi e le balestre non lo applicano mai.

I proiettili lanciati da Archi, Fionde, Balestre magiche non si considerano magici. In caso di proiettili magici questi sommano il loro bonus magico al Tiro per Colpire ed al danno

In ogni arma da tiro è segnata la gittata ovvero entro che distanza è possibile tirare il

proiettile senza penalità. Ogni arma da tiro può colpire entro tre volte la gittata indicata.

Se l'obiettivo è entro la gittata indicata non si hanno penalità al colpire, se il target è tra il primo e secondo hai una Penalità alla PDAA di 1, Se il target è tra il secondo e terzo incremento la penalità al colpire è di -2.

Un pugnale tirato entro 6 metri non ha penalità, ma tirato tra i 6 ed i 12 metri ha Penalità -1, a distanza tra 12 e 18 metri ha penalità -2 al PDAA, oltre non può essere tirato.

Arma Lunga

Alcune armi a due mani hanno l'attributo di Arma lunga. L'arma lunga da diritto a colpire più lontano ovvero a 3 metri. Causa 1 penalità alla prova d'Armi per difendersi. Questo bonus rimane valido finché l'avversario non entra in distanza della propria mischia.

Se l'avversario riduce la distanza a meno di 3 metri o combatte anche lui da tre metri, non ha più la Penalità alla PDAD.

Carica

L'Azione di carica costa 6 PA più quanto necessario per coprire la distanza.

Chi carica ha Vantaggio nella PDAA ma avrà Svantaggio al PDAD dell'attacco dell'avversario entro la fine del round successivo.

Preparare una arma lunga/da controcarica contro una carica

Alcune armi, con l'attributo **Controcarica**, sono particolarmente efficaci per fermare una carica. E' una Reazione sollevare l'arma per preparare la controcarica. Il danno causato da queste armi è +2 in risposta ad una carica.

Carica con Arma da Controcarica

una Carica effettuata con successo con un arma da controcarica causa 2 danni a Vigore in più.

Attacchi con armi a spargimento

sono armi a spargimenti quelle che "spargono" il loro contenuto dove cadono, ad esempio olio incendiato/Acqua santa... Una arma a spargimento ha una gittata di 6 metri.

In caso la difesa riesca nella prova d'Armi tira un d8 e consulta questo schemino per capire dove la boccia è caduta:

1	2	3
4	X	5
6	7	8
	0	

X si considera il bersaglio dell'oggetto tirato. **0** il punto di origine del lancio.

Tira 2d4 per determinare lungo la direzione indicata dal d8 precedente a quanti 1.5 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 6 metri.

E' 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 si ha Svantaggio alla prova d'Armi per difendersi.

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 una prova di Corpo, se la prova riesce allora il personaggio non è sorpreso, altrimenti lo è.

Magia in combattimento

l'incantatore che lancia una magia mentre è in combattimento (ha un avversario in mischia o viene bersagliato da distanza) si considera Distratto.

Bonus e Penalità in Combattimento

L'Attaccante impone 1 Penalità quando alla Prova d'Armi di Difesa (PDAD)

- ti fiancheggia, è in posizione sopraelevata, ti attacca alla schiena, arma lunga, sei abbagliato, sei intralciato, sei afferrato, combatti con luce fioca,
- il combattente impone 2 Penalità quando:
 - sei prono, sei ristretto, sei spaventato, ti difendi con un tipo di arma non conosciuta,
- il combattente impone Svantaggio quando:
 - è invisibile, è in carica, ti ha sorpreso

il difensore ha un Bonus nella prova d'Armi per difendersi quando:

- ha copertura, combatte da più in alto

Quando colpisci molto bene...

quando la differenza tra il MS di chi attacca e quello di chi difende è tra i 3 ed i 5 l'attacco causa 1 punto di danno a Vigore in più.

Se la differenza è tra 6 e 8 causa 2 danni in più.

Se la differenza è 9 o più l'attaccante ha Vantaggio nel dado dell'arma, ovvero tira due dadi per il danno l'arma e sceglie il quello che preferisce.

Quando ti difendi molto bene...

quando la differenza tra il MS di chi si difende e quello di chi attacca è tra i 3 ed i 5 ottieni 1 Bonus alla prima PDAA effettuata entro la fine del round successivo.

Se la differenza è tra 6 o 8 ottieni due Bonus alla prima PDAA effettuata entro la fine del round successivo.

Se la differenza è 9 o più ottieni Vantaggio alla prima PDAA entro la fine del round successivo.

Aiutare un altro

si può aiutare un compagno ad attaccare o a difendersi negli scontri in mischia, distraendo o interferendo con l'avversario.

Si esegue una prova d'Armi e se si riesce si concede un bonus alla prova d'Armi per difendersi o come penalità alla prova d'Armi di difesa dell'avversario.

Tiri Mirati

Dark Catacomb non prevede la possibilità di effettuare tiri mirati con qualsiasi arma o incantesimo, tranne se questo lo specifica.

Quando si colpisce il bersaglio lo si colpisce genericamente, senza possibilità di specificare se alla testa, gamba o altro, medesimo concetto vale in caso di colpi ad oggetti, es. se miri ad un cardine di una porta colpisci tutta la porta. Questo non impedisce all'Arbitro di valutare conseguenze adeguate.

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 al Vigore 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 la prova d'Armi attacco (PDAA) ha Svantaggio.

Senza Competenza

usare una tipologia di arma senza l'adeguata competenza, ovvero non avere Armi a due Mani mentre si vuole usare uno Spadone, causa Svantaggio alla prova d'Arma per attaccare.

Lanciare armi

una spada o comunque un arma non fatta per essere lanciata, senza Gittata, può comunque essere scagliata contro l'avversario con Svantaggio.

Il danno a Vigore causato dall'arma viene dimezzato.

Fiancheggiare

se due personaggi sono attorno allo stesso bersaglio ma non sono a fianco tra loro prendono un Bonus nella prova d'armi d'attacco.

Al massimo ci possono essere 4 personaggi attorno ad una creatura di taglia media che prendono il bonus di fiancheggiare.

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

A	G	D
B	X	E
C	H	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.

Prendere la Mira (cecchino)

se dedichi 5 PA a prendere la mira ottieni un Bonus alla Prova d'Armi per Attaccare.

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

non è facile prendere la mira corretta e non colpire il proprio compagno. Hai Svantaggio alla Prova d'Armi per Attaccare. Se la prova di attacco ha un MS di -6 o meno hai colpito il compagno.

Usare un'arma da lancio sotto minaccia

usare un'arma da lancio come arco, balestra o pugnale (che si vuole lanciare) mentre si è minacciati in mischia concede all'avversario Vantaggio nella prova d'Armi per difendersi.

Difesa totale

costa 8 PA, non puoi eseguire nessun attacco con armi o lancio di incantesimo, guadagni Vantaggio alla prova d'Armi per difenderti.

Disingaggiare

costa 2 PA per 1.5 metri che ti sposti. Non causi attacchi di opportunità.

Manovre Opzionali in Combattimento

Queste Azioni di combattimento sono a discrezione dell'Arbitro che può concederle o meno.

Le Prove confrontano il Margine di Successo dei contendenti tra loro per stabilire chi riesce nella manovra.

Disarmare*

entrambi eseguite una prova d'Armi, chi riesce con il MS maggiore disarma l'avversario. Costa 6 PA

Finta*

entrambi eseguite una prova d'Armi, chi riesce con il MS maggiore ha Vantaggio nella prova d'Armi successiva per difendersi. Costa 6 PA

Spingere un avversario*

eseguite entrambi una prova di Corpo con un Bonus per ogni taglia di differenza maggiore.

Chi vince la prova con il margine maggiore può spingere l'avversario fino a 30 cm punteggio di margine di differenza. Costa 6 PA

Afferrare un avversario*

eseguite entrambi una prova di Corpo, chi ha taglia maggiore ha un Bonus per taglia di differenza.

Costa 6 PA fare e mantenere e liberarsi dalla presa. Si considera che chi afferra è anche afferrato ed abbia almeno una mano occupata nell'afferrare.

Muovere una creatura afferrata richiede [Spingere un avversario](#).

Ogni contendente può attaccare l'altro afferrato con un Arma piccola o con Rissa.

Fare cadere un avversario*

eseguite entrambi una prova di Corpo. Chi ha più zampe/gambe dell'altro ha un Bonus.

Chi ha il MS maggiore fa cadere prono l'avversario. Costa 6 PA

Cavalcature

E così vidi nella visione i cavalli e i loro cavalieri: questi avevano corazze di fuoco, di giacinto, di zolfo; le teste dei cavalli erano come teste di leoni e dalla loro bocca uscivano fuoco, fumo e zolfo. Da questo triplice flagello, dal fuoco, dal fumo e dallo zolfo che uscivano dalla loro bocca, fu ucciso un terzo dell'umanità. La potenza dei cavalli infatti sta nella loro bocca e nelle loro code, perché le loro code sono simili a serpenti, hanno teste e con esse fanno del male. AP libro 9

Una cavalcatura ha le sue Azioni e di norma sono usate per spostarsi o per reagire ed 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 fare muovere o attaccare una cavalcatura devi usare i tuoi Punti Azione.

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

Nella descrizione della Cavalcatura è indicato quanti metri fa per PA usato (solitamente 3 o più).

Situazioni e regole

- Ogni qual volta la cavalcatura è colpita il cavaliere deve effettuare una prova di Cavalcare o essere disarcionato dalla cavalcatura.
Se la cavalcatura è da "guerra" (addestrata al combattimento) la prova 2 Bonus.
- Combattere da posizione sopraelevata concede una Penalità alla prova d'Armi per difendersi della creatura.
- Salire o Scendere dalla cavalcatura costa 4 PA se si ha la competenza Cavalcare, altrimenti 8 PA.
- Se una magia o situazione sposta (bruscamente) la cavalcatura contro la tua volontà devi effettuare una prova di Cavalcare o venire disarcionato

Essere disarcionato

Se vieni disarcionato esegui una prova di Corpo. Se riesci cadi in piedi, se fallisci cadi prono e se il fallimento è di 5 o più subisci 1d6 di danno per la caduta a Vigore.

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 due opzioni di Azione: Muoversi, Attaccare.

Fare eseguire una Azione ad una cavalcatura costa l'equivalente 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.

Equipaggiamento

Ricchezza e Denaro

«Guai, guai, la grande città,
tutta ammantata di lino puro,
di porpora e di scarlatto,
adorna d'oro,
di pietre preziose e di perle!
In un'ora sola
tanta ricchezza è andata perduta!»
(AP libro 18)

In un mondo sull'orlo del collasso poche merci hanno un vero valore e sicuramente il denaro non è tra questi.

I beni che valgono sono quelli che ti permettono di vivere un giorno in più, quelle che possono darti sicurezza, proteggerti o sfamarti.

Certo, ci sono poi le armi della grande guerra. E non parlo delle armi umane ma le reliquie dei combattimenti tra angeli e demoni.

Per chi è sopravvissuto sono presentati i pochi attrezzi e strumenti che ancora possono essere trovati e prodotti da una civiltà che è già caduta, morta e sepolta ma non ancora sconfitta.

Monete e Gemme

Mi dispiace, ma oro ed argento non valgono più nulla, forse qualche antichissimo pezzo di carta, quelli che una volta chiamavano banconota, ha un valore ma solo storico.

Le gemme sono la vera moneta di scambio se non hai una gallina o una preziosa mucca. Le gemme, specialmente le più preziose possono, a volte, anche salvarti la vita specialmente se usate per corrompere quelle creature dalla pelle rossa, corna allungate e ali ossute.

Le gemme si dividono in base alla loro qualità e valore. nel gradino più basso c'è la **gemma di bassa qualità** (sigla GR)

Ogni tipologia di gemma ha una sigla per indicarne brevemente la categoria a cui appartiene

Gemme di Bassa Qualità, GR: agata; azurrite; quarzo blu; ematite; lapislazzuli; malachite; ossidiana; rodocrosite; occhio di tigre; turchese; perla di fiume (irregolare).

Gemme Semi Preziosa, GA: eliotropio, corniola; calcedonio; crisoprasio; citrino; diaspro; lunaria; onice; crisolito; cristallo di roccia (quarzo chiaro); sardonice; quarzo rosato, affumicato o rosa di stella. Una gemma semi preziosa vale circa **10 gemme di bassa qualità**.

Gemme di Media Qualità, GO: ambra; ametista; crisoberillo; corallo; granato rosso o verde-marrone; giada; perla bianca, dorata, rosa o argentata; spinello rosso, marrone-rosso o verde scuro; tormalina. Ognuna di queste vale circa **10 gemme semi preziose**.

Gemme di Alta Qualità, GP: alessandrite; acquamarina; granato viola; perla nera; spinello blu scuro; topazio giallo oro. Ognuna di queste vale circa **10 gemme di media qualità**.

Gemme Preziose, GMP: opale bianco, nero, o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu o nero. Ognuna di queste vale circa **10 gemme di alta qualità**.

Gemme Eccezionali, GT: smeraldo, verde brillante cristallino, diamante, rubino, giada pura. Il valore può variare dalle 10 alle 1000 Gemme Preziose.

E non provate a pagare con i minerali creati dagli umani prima della guerra, tipo con lo zircone, sarete considerati alla stregua di falsari.

Gemma	GR	GA	GO	GP	GMP
Bassa Qualità	1	1/10	1/100	1/1000	1/10000
Semi Preziose	10	1	1/10	1/100	1/1000
Media Qualità	100	10	1	1/10	1/100
Alta Qualità	1000	100	10	1	1/10
Preziose	10000	1000	100	10	1

Ricchezza iniziale

Solitamente un personaggio appena creato ha 2d6 gemme grezze (GG) come unico suo tesoro.

Altre Ricchezze - Merci di scambio

I mercanti di solito scambiano merci anche senza l'uso di gemme. Per farsi un'idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio sono descritte nella tabella. Ricordate che un opale può essere anche bellissimo ma non puoi prepararci del pane per sfamarti.

Tabella: Esempi altre ricchezze**Costo Oggetto**

5 GR	Frumento (0.5 kg)
10 GR	Farina (0.5 kg) o pollo (l)
5 GA	Tabacco o rame (0.5 kg)
7 GA	Ferro (0.5 kg)
1 GO	Cannella (0.5 kg) o capra
2 GO	Zenzero o pepe (0.5 kg) o pecora (l)
3 GO	Maiale (l)
4 GO	Lino (1 m ²)
5 GO	Sale o argento (0.5 kg)
1 GP	Seta (1 m) o mucca (l)
15 GP	Zafferano(0.5 kg)/bue (l)
3 GP	Chiodi di garofano (1kg)

Consultate anche il capitolo sull'Ingombro in Movimento e Trasporto.

Equipaggiamento - Armi

E vidi, quando l'Agnello sciolse il primo dei sette sigilli, e udii il primo dei quattro esseri viventi che diceva come con voce di tuono: «Vieni».

E vidi: ecco, un cavallo bianco. Colui che lo cavalcava aveva un arco; gli fu data una corona ed egli uscì vittorioso per vincere ancora.

Quando l'Agnello aprì il secondo sigillo, udii il secondo essere vivente che diceva: «Vieni». Allora uscì un altro cavallo, rosso fuoco. A colui che lo cavalcava fu dato potere di togliere la pace dalla terra e di far sì che si sgozzassero a vicenda, e gli fu consegnata una grande spada.

Quando l'Agnello aprì il terzo sigillo, udii il terzo essere vivente che diceva: «Vieni». E vidi: ecco, un cavallo nero. Colui che lo cavalcava aveva una bilancia in mano.

Quando l'Agnello aprì il quarto sigillo, udii la voce del quarto essere vivente che diceva: «Vieni». E vidi: ecco, un cavallo verde. Colui che lo cavalcava si chiamava Morte e gli inferi lo seguivano. Fu dato loro potere sopra un quarto della terra, per sterminare con la spada, con la fame, con la peste e con le fiere della terra. (AP libro 6)

Se per i più lo scopo è sopravvivere molti altri devono imbracciare le armi per poter difendersi e difendere ciò che è a loro caro.

La tabella presenta il nome dell'arma, il suo costo in Gemme di Media Qualità (GO), il danno ed il tipo di danno (se da Taglio, Botta

o Punta), la gittata, la tipologia di Arma e le caratteristiche speciali che può avere. Vedi anche Capacità di Carico e Trasporto.

Ricordo che usare un'Arma senza l'adeguata competenza da Svantaggio al PDAA.

Tabella: Lista della Armi

Arma	Costo	Dim./Danno	Gittata, Lista, Speciale
Alabarda	10	G/1d10 P/T	Armi a due mani Controcarica, Arma lunga
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, Armi da tiro
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, Armi da tiro
Ascia Martello	16	M/1d6 T/B	Armi medie
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, Armi piccole
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	Armi a due mani
Balestra ad una mano	200	M/Dardi	6 metri, Armi da tiro
Balestra pesante	150	G/Dardi	30 metri Armi da tiro
Bastone	3	M/1d6 B	Armi medie , Arma lunga
Brandistocco	10	M/2d4 P/T	Armi a due mani , Controcarica, Arma lunga
Catena chiodata	55	G/2d4 P	3 metri, Armi medie , Arma lunga
Falce	18	G/2d4 P/T	Armi a due mani , Arma lunga
Falcetto	6	P/1d6 T	Armi piccole
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	Armi a due mani , Controcarica, Arma lunga
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, Armi da tiro
Flagello Pesante	20	M/1d10 B	Armi a due mani
Flagello	8	M/1d8 B	Armi medie
Frusta	1	M/1d3 T	Armi medie , Arma lunga
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, Armi piccole Armi da tiro
Grosso randello	2	M/1d8 B	Armi a due mani
Lancia da fante	5	M/1d8 P	3 metri, Armi medie , Arma lunga, Controcarica
Lancia	10	G/1d8 P	Arma a due mani , Arma lunga, Controcarica
Maglio da guerra	15	G/1d10 B	Armi a due mani
Manganello	1	P/1d6 B	Armi piccole , non letale
Martello da guerra	8	M/1d8 B/P	6 metri, Armi medie
Mazza Pesante	5	M/1d8 B/T	Armi medie
Mazza chiodata	10	M 1d8 B/P	Armi medie
Picca Leggera	4	M/1d4 P	Armi semplici
Picca Pesante	8	G/1d6 P	Armi a due mani , Arma lunga
Pugnale	2	P/1d4 P	6 metri, Armi piccole , Armi da tiro
Rissa	note*	P/1d4 B	
Randello	1	P/1d6 B	Armi piccole
Scimitarra	30	M/1d6 T	Armi piccole , Armi medie
Spada Corta	10	P/1d6 P	Armi piccole
Spada Lunga	20	M/1d8 T	Armi medie
Spada Bastarda	35	M/1d8 T	Armi medie , Armi armi a due mani
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	Armi a due mani
Stocco	40	P/1d6 P	Armi piccole

Tridente 15 M/ld6 P/T 3 metri, **Armi da tiro, Armi medie, Armi a due mani**, Arma Lunga, Controcarica

Un **Arma** Piccola ha **Ingombro** 1, una Arma Media ha Ingombro 2, un Arma Grande ha Ingombro 4, un Arma Enorme ha Ingombro 8.

Tabella: Lista dei proiettili - Archi - Armi da tiro - Fionde

Nome Proiettile	Numero di colpi/Costo (mo)	Danno / Tipo
Dardi per balestra	6/1 GA	ld6 P
Frecce per arco	20/1 GA	ld6 P
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 GA	ld4 B
Sasso (fionde)	-	ld3 B

Una **Faretra** (piena o vuota) di Proiettili ha **Ingombro** 2.

Armi magiche

Solo le reliquie o le armi da loro derivate possono essere considerate magiche.

Il Bonus magico indicato nella armi si applica alla Prova d'Armi per attaccare (PDAA) e si applica al danno inflitto a Vigore.

Non è possibile acquistare armi magiche devono essere "trovate".

Un proiettile non acquisisce proprietà magiche perché il suo lanciatore è magico.

Balestra Una balestra richiede 4 PA per essere ricaricata. Una balestra leggera od a una mano richiede 2 PA per essere ricaricata.

Gittata La distanza indicata è quella senza penalità alla prova d'arme per colpire. Ogni arma a distanza può colpire entro tre volte la distanza indicata.

Se l'obiettivo è entro la gittata indicata non si hanno penalità al colpire, se il target è tra il primo e secondo hai una Penalità alla PDAA di 1, Se il target è tra il secondo e terzo incremento la penalità al colpire è di -2.

Un pugnale tirato entro 6 metri non ha penalità, ma tirato tra i 6 ed i 12 metri ha Penalità -1, a distanza tra 12 e 18 metri ha penalità -2 al PDAA, oltre non può essere tirato.

Un giavellotto tirato entro 12 metri non ha penalità, ma tirato entro 24 metri ha un 1 di Penalità al PDAA, a distanza tra 24 e 36 metri un -2 al PDAA, oltre non può essere tirato.

Una **Freccia o Dardo che colpisce si considera distrutta**, se manca si conside-

ra 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 PDAA ed il Danno.

Un arma media se usata a due mani causa +2 al danno a Vigore.

Le Armi hanno indicato una **Tipologia 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..).

Un arma può essere usata per causare un tipo di danno diverso (da taglio a perforazione o botta) riducendo di una categoria il dado di danno (es. Spada Lunga per fare danno da botta causa ld6).

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 2 Penalità al PDAA. Un'arma improvvisata di piccole dimensioni (bottiglia) fa ld3 di danno, di medie dimensioni (la gamba di una sedia) da ld6, di grandi dimensioni (la gamba di un tavolo) fa ld8 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 PDAA ha 2 Penalità 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 comporta Svantaggio nel PDAA.

Le armi antiche

E' possibile trovare ancora delle armi antiche funzionanti, armi che dopo 400 anni ancora possono essere usate.

La maggior parte delle armi da fuoco dopo un lasso di tempo così lungo richiedono pezzi di ricambio ed una continua manutenzione.

Le armi che potrete trovare funzionanti sono i revolver, gli shotgun, i fucili semi automatici ed i fucili automatici.

I revolver, a differenza delle pistole *moderne* hanno meno pezzi che si possono rompere, non hanno pezzi di plastica o gomma che si sbriciolano e richiedono meno manutenzione per funzionare.

Revolver:

Punti Azione: 3 per un singolo colpo sparato

Caricatore: 6 proiettili

Gittata: 9 metri

Danno: 1d10 a proiettile danni a Vigore

Regole: e' necessario una PDAA di Armi da Tiro per proiettile usato. Chi si difende deve fare una Prova di Corpo per colpo, se il MS è superiore l'avversario ha mancato il bersaglio.

Shotgun:

Punti Azione: 4 per un singolo colpo sparato

Caricatore: 4 proiettili

Gittata: 6 metri

Danno: 2d8 a proiettile danni a Vigore

Regole: e' necessario una PDAA di Armi da Tiro per proiettile usato. Chi si difende deve

fare una Prova di Corpo per colpo, se il MS è superiore l'avversario ha mancato il bersaglio.

Fucile Semi-automatico:

Punti Azione: 4 per un 3 colpi sparati

Caricatore: 21 proiettili

Gittata: 18 metri

Danno: 1d8 a proiettile danni a Vigore

Regole: e' necessario una PDAA di Armi da Tiro per gruppo di 3 proiettili usati. Chi si difende deve fare una Prova di Corpo per gruppo di proiettili, se il MS è superiore l'avversario ha mancato il bersaglio con tutti e 3 i colpi.

Fucile Automatico:

Punti Azione: 1 per un 1 colpo sparato

Caricatore: 30 proiettili

Gittata: 12 metri

Danno: 1d6 a proiettile danni a Vigore

Regole: si esegue un unico PDAA in Armi da Tiro indipendentemente dal numero di proiettili sparati. Chi si difende deve fare una Prova di Corpo. Va a segno un proiettile per MS di chi attacca.

Ogni arma usa dei proiettili diversi. Non puoi utilizzare i proiettili del revolver su un fucile semi automatico o quelli del fucile automatico su uno shotgun o fucile semi automatico.

L'armatura e scudo funzionano anche contro i colpi delle armi da fuoco.

Proiettili

I proiettili sono la cosa in assoluto più difficile da trovarsi. Nessun proiettile veniva costruito con l'idea di essere sparato 400 anni dopo la sua creazione.

La polvere da sparo si è inumidita, ha perso la carica, la camica di metallo si è corrosa con il tempo.. ci sono tantissimo fattori che rendono i proiettili estremamente rari, quasi e più delle armi magiche.

Equipaggiamento - Armature e Scudi

E così vidi nella visione i cavalli e i loro cavalieri: questi avevano corazze di fuoco, di giacinto, di zolfo. (AP libro 9)

Le armature aiutano ad assorbire il danno dei colpi e penalizzano la Prova di Incantamento e le Prove di competenza. A seconda dell'armatura può essere richiesto un valore di Corpo minimo.

Le Penalità Competenze è la penalità che si applica alle prove di competenza influenzate dal peso ed Ingombro dell'armatura. Armature diverse, specifiche o magiche hanno punteggio diversi, questa tabella serve come linea guida per l'Arbitro.

Tabella Armature

Armatura	Costo (GO)	Riduzione	Penalità	Corpo	Ingombro
Imbottita	5	1	0	4	2
Cuoio	10	1d2	1	5	2
Cuoio rinforzato	40	1d3	1	6	2
Giacco di Maglia	100	1d4	2	9	4
Scaglie	150	1d6	2	10	4
Anelli	250	1d6+1	2+1	12	6
Pettorale	400	1d8	2+1	13	7
Mezza armatura	800	1d10	3	14	10
Completa	1200	1d10+1	3	15	10

Costo: è per un armatura di taglia media espresso in gemme grezze.

Riduzione: è di quando il danno a Vigore viene ridotto. Il giocatore tira il dado segnato e diminuisce il danno di quell'ammontare con un **minimo danno subito di 1**.

Penalità Comp.: è la Penalità alle Prove di Competenza dato l'ingombro e peso dell'armatura. Quando il valore è segnato +1 significa, per esempio 2+1, che ha 1d4 di penalità ed un ulteriore 1 di Penalità. Quanto le Penalità sono 3 hai Svantaggio alle Prove di Competenza.

Corpo: è il requisito minimo di punteggio di Corpo ridurre le penalità. Con un punteggio inferiore muoversi costa 1 PA in più 1.5 metri per differenza tra il punteggio di Corpo e quello necessario. Con un punteggio pari o superiore a quello indicato le Penalità alle Competenze si riducono di 1.

?!

Quando contegiate l'Ingombro dato dall'armatura e scudo **indossato** dovete dividerlo per due.

L'Ingombro di armatura e scudi è da intendersi quando è "caricata nello zaino", ovvero trasportata ma non indossata.

Descrizione delle Armature

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.

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.

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.

Completa. Quest'armatura consiste di piastre di metallo sagomate a incastro che co-

prono 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

Dormire in Armatura: se si dorme in un'armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente [Affaticati](#).

Dormire in un'armatura con ingombro 2 o meno non provoca Affaticamento.

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.

Armature magiche

Un armatura magica o scudo magico non solo protegge meglio ma è anche più leggera e affine alla magia. Una armatura magica ha un più alto valore di Riduzione e peso ed ingombro minore.

Gli Scudi

Gli **Scudi** permettono di aumentare la prova di PDAD.

Gli Scudi possono essere di tipo Leggero, Medio, Pesante.

Tabella Scudi

Scudi	Costo	PDAD	Tipo
Scudo leggero di legno	3 GO	1	L
Scudo leggero di metallo	20 GO	1	L
Scudo medio legno	10 GO	2	M
Scudo medio metallo	30 GO	2	M
Scudo pesante di legno	30 GO	2+1	P
Scudo pesante di metallo	80 GO	2+1	P

PDAD: è il Bonus che si aggiunge alla prova di PDAD. Come per le Armature quando è indicato 2+1 significa avere +1d4 ed un ulteriore +1 alla prova.

Tipo: indica la taglia dello scudo. Leggero, Medio, Pesante.

Uno **Scudo** Leggero ha **Ingombro** 1, uno

Scudo Medio ha Ingombro 2, uno Scudo Pesante ha Ingombro 4.

Il Bonus a PDAD si sottrae alla Prove di Competenza influenzate dall'armatura.

Uno scudo può essere usato come **arma improvvisata**. Il PDAA ha Svantaggio. Uno scudo piccolo fa 2 di danno (B/T), uno scu-

do medio fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d6 di danno (B/T).

Imbracciare uno scudo occupa una mano/braccio.

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 rinforzato	1 minuto	3 round	-
Giacco di Maglia	1 minuto	5 round	5 round
Scaglie, Anelli, Pettorale	4 minuti	1 minuto*	1 minuto
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 penalità di -2 alla Riduzione.

Merci e Servizi

Ricchezza e Denaro

Anche i mercanti della terra piangono e si lamentano su di essa, perché nessuno compera più le loro merci: i loro carichi d'oro, d'argento e di pietre preziose, di perle, di lino, di porpora, di seta e di scarlatta; legni profumati di ogni specie, oggetti d'avorio, di legno, di bronzo, di ferro, di marmo; cinnamomo, amomo, profumi, unguento, incenso, vino, olio, fior di farina, frumento, bestiame, greggi, cavalli, carri, schiavi e vite umane. (AP libro 18)

Vendere Tesori

Nei sotterranei che esplorerai avrai qualche opportunità di trovare tesori, equipaggiamento, armi, armature e altro ancora. Di solito, potrai vendere tesori e nincoli quando raggiungerai un paese o altro insediamento, purché tu riesca a trovare acquirenti e mercanti interessati al tuo bottino.

Armi, Armature e Altro Equipaggiamento

Come regola generale, le armi, le armature e il resto dell'equipaggiamento non danneggiato quando viene venduto costa la metà. È difficile che le armi e le armature utilizzate dai mostri siano in condizioni ottimali per la vendita. Tranne se reliquie.

Oggetti Magici

La vendita di oggetti magici è un problema. Trovare qualcuno che voglia comprare una pozione o pergamena non comporta grandi difficoltà, ma la maggior parte degli oggetti sono fuori della portata delle tasche di chiunque salvo dei nobili più ricchi. Il valore della magia trasale la vile gemme e dovrebbe essere sempre trattato con riguardo.

Merci

Sulle terre di confine, la maggior parte delle transazioni avvengono tramite baratto. Come le gemme e gli oggetti d'arte, le merci - lingotti di ferro, sacchi di sale, bestiame e così via - possono essere scambiate come gemme grezze al loro pieno valore.

Equipaggiamento da Avventura

Questo è un breve e non esaustivo elenco di equipaggiamento che i vostri personaggi potrebbero essere interessati a comprare. L'elenco non è certo esaustivo o completo ma potrà fornirvi linee guida sui prezzi.

Come Arbitro usate sempre il buon senso nelle richieste valutate bene la tipologia di richiesta, la necessità dell'oggetto, il luogo dove si compra e come lo si compra.

In base alla tipologia di compagna potrebbero essere disponibili ulteriori oggetti quali armi da fuoco o alchemici.

Oggetto	Costo	Ing.Oggetto	Costo	Ingomb
Abaco	2 GO	L Cerata	5 GA	1
Abito da Monaco	5 GO	1 Cesto (vuoto)	4 GA	1
Abito da artigiano	1 GO	1 Chiodo da rocciatore	1 GA	L
Abito da contadino	1 GA	1 Clessidra	25 GO	-
Abito da esploratore	10 GO	1 Coperta invernale	5 GA	1
Abito da intrattenitore	3 GO	1 Corda di canapa (15 m)	1 GO	1
Abito da ricco	75 GO	2 Corda di canapa grossa (15 m)	2 GO	2
Abito da studioso	5 GO	1 Cote per affilare	2 GR	L
Abito da viaggiatore	1 GO	2 Custodia per Dardi o Frecce	1 GO	1
Abito invernale	8 GO	2 Custodia per mappe o pergamene	1 GO	1
Acciarino e pietra focaia	1 GO	Fischietto	8 GA	-
Acido Intenso (ampolla)	10 GO	L Formaggio (1 pezzo)	1 GA	
Acqua santa (ampolla)	25 GO	L Forziere	5 GO	4
Ago da cucito	5 GA	- Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 GO	L
Amo da pesca	1 GA	- Galea	30k GO	-
Ampolla (vuota)	3 GR	L Gancio di metallo	1 GO	L
Anello con sigillo	5 GO	- Gessetto, (1 pezzo)	1 GR	-
Anello per veleno	+20 GO	- Giaciglio	1 GA	1
Antitossina (bocchetta)	50 GO	L Inchiostro (bocchetta da 30 g)	8 GO	-
Ariete portatile	10 GO	3 Lanterna comune	1 GO	2
Arnesi da artigiano	5 GO	2 Lanterna a lente sporgente	12 GO	1
Arnesi da scasso	30 GO	1 Lanterna schermabile	7 GO	1
Asta (3 m)	5 GR	2 Legna da ardere (per giorno)	1 GR	4
Attrezzi da scalatore	80 GO	1 Lente d'ingrandimento	100 GO	-
Bandoliera	3 GO	L Locanda Buona (dormire)	2 GO	-
Barca a remi	50 GO	12 Locanda Normale (dormire)	5 GA	-
Barcone	3000 GO	- Locanda Scadente (dormire)	2 GA	-
Barile (vuoto)	2 GO	4 Maglio	1 GO	2
Bastone	2 GO	1 Manette	15 GO	L
Bilancia da mercante	2 GO	1 Martello	5 GA	1
Birra Boccale	5 GR	L Morso e briglie	2 GO	1
Birra Caraffa	2 GA	L Nave a vela	10k GO	-
Boccale di ceramica	2 GR	L Nave da guerra	25k GO	-
Bocchetta di inchiostro o pozione	1 GO	L Nave lunga	10k GO	-
Borsa	5 GA	L Olio da lanterna	1 GA	1
Borsa da cintura (vuota)	1 GO	L Orologio ad acqua	1000 GO	-
Borsa per Componenti	25 GO	L Otre	1 GO	2
Borsa del guaritore	50 GO	1 Pala o badile	2 GO	1
Bottiglia di vetro	2 GO	L Pane (a pagnotta)	2 GR	-
Brocca di ceramica (5lt)	2 GR	L Pasti (al giorno) Buono	5 GA	-
Campanella	1 GO	- Pasti (al giorno) Normale	3 GA	-
Candela	1 GR	- Pasti (al giorno) Scadente	1 GA	-
Canna da pesca	1 GO	1 Pennino	1 GA	-
Cannocchiale	1000 GO	1 Pentola di ferro	1 GO	1
Caraffa di ceramica	2 GR	L Pergamena (Foglio)	2 GA	-
Carne (1 pezzo)	3 GA	L Piccone da minatore	3 GO	2
Carretto	15 GO	10 Piede di porco	2 GO	1
Carro	35 GO	20 Pozione di Cura	50 GO	L
Carrozza	300 GO	- Pozione di Cura potenziata	125 GO	L
Carrucola e paranco	20 GO	2 Profumo	5 GO	L
Carta (foglio)	4 GA	- Rampino	1 GO	1
Cassa (vuota)	2 GO	3 Razioni da viaggio (al giorno)	5 GA	1
Catena (3 m)	30 GO	1 Remo	2 GO	2
Ceralacca	1 GO	- Rete da pesca (2,25 m)	4 GO	1

Sacche da sella	4 GO	2
Sacco (vuoto)	1 GA	L
Sapone (per 0,5 kg)	5 GA	-
Scala a pioli (3 m)	2 GA	3
Secchio (vuoto)	5 GA	L
Sella Da galoppo	30 GO	2
Sella Militare	50 GO	3
Sella da carico	15 GO	2
Serratura/lucchetto Buona	80 GO	-
Serratura/lucchetto Media	40 GO	-
Serratura/lucchetto Semplice	20 GO	-
Serratura/lucchetto Superiore	150 GO	-
Sfere Metalliche (100)	10 GO	1
Simbolo religioso di legno	1 GA	L
Slitta	20 GO	3
Specchio piccolo di metallo	10 GO	L
Stallaggio (al giorno)	5 GA	-
Strumento musicale comune	5 GO	2
Tagliola	5GO	3
Tela (per mq)	1 GA	L
Tenda	10 GO	3
Torcia	1 GA	1
Tribolo (20)	1 GA	L
Trucchi per il camuffamento	50 GO	L
Vanga o Badile	1 GO	1
Veste da Devoto	5 GO	1
Vino Buono (bottiglia)	10 GO	1
Vino Comune (caraffa)	2 GA	1
Zaino	2 GO	1

Tu dici: Sono ricco, mi sono arricchito, non ho bisogno di nulla. Ma non sai di essere un infelice, un miserabile, un povero, cieco e nudo (AP libro 3)

Acido Intenso. Con un'azione, puoi spargere il contenuto di questa fiala su di una creatura entro 1 metri da te o lanciare la fiala fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'acido come un'arma improvvisata (Svantaggio al PDAA). Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da acido.

Acqua santa. Con un'azione, puoi spargere il contenuto di questa ampolla su di una creatura entro 1 metri da te o lanciare l'ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'Acqua santa come un'arma

improvvisata. Se colpisci, e il bersaglio è un immondo o un non morto, subisce 2d4 danni da energia positiva.

Ampolla (vuota): piccola anfora in vetro o ceramica con collo sottile.

Anello con Sigillo: cerchietto di metallo, generalmente pregiato, con un'incisione atta ad imprimere sigilli su ceralacca.

Anello per Veleno: +20 GO, 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 Mani di Fata.

Antitossina. Una creatura che beve da questa fiala di liquido ottiene +1d6 sui Tiri Salvezza contro il veleno per 1 ora. Non conferisce alcun bonus ai non morti e ai costrutti.

Ariete Portatile. Puoi usare un ariete portatile per abbattere le porte. Nel farlo, ottieni +3 bonus di prove di Corpo. Un altro personaggio può aiutarti con l'uso dell'ariete, dandoti +2 sulla prova.

Attrezzatura da Pesca. Questo kit comprende un'asta di legno, filo di seta, taglierino di legno, ami d'acciaio, peso di piombo, esche di velluto e un retino.

Bandoliera. Questa cintura specializzata per contenere piccoli oggetti quali pozioni o pergamene si porta al collo. Estrarre un oggetto da essa costa 1 PA, come se fosse alla cintura.

Biglie di Metallo. Con un'azione, puoi spargere una singola borsa di queste minuscole biglie di metallo per coprire un'area piana quadrata di 3 metri di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare una Prova su Corpo o cadere prona. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare la Prova di Corpo.

Bilancia da Mercante. Una bilancia da mercante include un piccolo bilanciante, un piatto, e un assortimento di pesi fino a 1 chilo. Con essa, puoi misurare il peso esatto di piccoli oggetti, come metalli preziosi o merci, per aiutarti a determinarne il valore.

Borsa dei Componenti. Una borsa dei componenti è un piccolo borsello da cinta di

cuoio impermeabile munito di compartimenti contenenti tutte le componenti materiali e altri oggetti speciali di cui hai bisogno per lanciare i tuoi incantesimi, eccetto per quelle componenti che hanno un costo specifico o sono materiali non comuni (come indicato nella descrizione dell'incantesimo).

Borsello. Un borsello di tessuto o cuoio può contenere, tra le altre cose, fino a 20 proiettili da fionda o 50 aghi da cerbottana. Un borsello diviso in compartimenti per contenere componenti per incantesimi viene detto borsa dei componenti.

Candela. Per 1 ora di tempo reale di gioco, una candela proietta luce in un raggio di 1,5 metri e luce fioca per ulteriori 1.5 metri.

Cerata. E' un mantello trattato per essere idrorepellente, ti permette di rimanere asciutto anche sotto la pioggia.

Cannocchiale. Gli oggetti osservati tramite un cannocchiale sono ingranditi al doppio delle loro dimensioni.

Carrucola e Paranco. Una serie di leve collegate da un cavo e un gancio per attaccarsi ad oggetti, carrucola e paranco ti permettono di tirare su fino a quattro volte il peso che puoi normalmente sollevare.

Catena. Una catena ha 15 di Vigore e PDAD 16. Può essere spezzata superando una prova di Corpo con MS +12.

Chiodi da rocciatore. Se ne deve usare 1 almeno ogni 6 metri per fissare la corda alla parete.

Corda. Una corda, che sia fatta di canapa o seta, ha 2 di Vigore e può essere spezzata superando una prova di Corpo con MS +6. La versione grossa ha 4 di Vigore e MS +9 per spezzarla.

Faretra. Una faretra può contenere fino a 12 frecce.

Fuoco Alchemico. Questo fluido appiccicoso si incendia quando entra a contatto con l'aria. Con due azioni, puoi lanciare questa ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. Effettua un PDAA a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando il fuoco alchemico come un'arma improvvisata (Svantaggio). Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco a Vigore all'inizio di ciascun suo round. Una creatura può porre fine a questi

danni spendendo 8 PA e superando una prova di Corpo. Se la prova riesce le fiamme si estinguono.

Borsa da Guaritore. Questo kit è una borsa di cuoio contenente bende, unguenti e stecche. Il kit può essere usato dieci volte. Concede un 2 Bonus alle prove di pronto soccorso.

Kit da Pranzo. 4 GO. Questa piccola scatola di latta contiene una ciotola e delle semplici posate. Le due parti della scatola possono essere staccate, e un lato impiegato come pentola per cucinare e l'altro come piatto o contenitore.

Kit da Scalatore. 8 GO. Un kit da scalatore comprende chiodi speciali, punte per stivali, guanti e un'imbracatura. Puoi ancorarti usando il kit da scalatore con un'azione; quando lo fai, non puoi cadere per più di 6 metri dal punto in cui ti sei ancorato, e non puoi arrampicarti a più di 6 metri di distanza dal punto a cui ti sei ancorato senza prima disfare l'ancora.

Lanterna. Una Lanterna proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Una volta accesa, brucia per 3 ore di tempo reale di gioco con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna a Lente Sporgente. Una lanterna a lente sporgente proietta luce in un cono di 3 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 3 di tempo reale di gioco ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna Schermabile. Una lanterna schermabile proietta luce in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Una volta accesa, brucia per 1 ora di tempo reale di gioco con un'ampolla (0,5 litri) d'olio. Con un'azione, puoi abbassare la schermatura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1 metri.

Lente Ingranditrice. Questa lente permette di dare un'occhiata più ravvicinata agli oggetti piccoli. È anche un utile sostituto per pietra focaia e acciarino nell'accendere un fuoco. Appicare un fuoco con la lente ingranditrice richiede almeno una luce di intensità pari a quella solare, legna da accendere, e circa 5 minuti di tempo perché il legno prenda

fuoco. Una lente ingranditrice fornisce aiuto (2 Bonus) in qualsiasi prova effettuata per valutare o analizzare un oggetto piccolo o molto dettagliato.

Lente del Cacciatore: 100 GO, 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 di 2 le penalità da attacchi a distanza. Gli oggetti entro 9 metri diventano difficili da vedere, e si subisce penalità 2 alle prove di Osservare basate sulla vista e PDAA.

Manette. Questi strumenti di metallo possono imprigionare una creatura Piccola o Media. Per liberarsi dalle manette bisogna superare una prova di Corpo con MS +6. Per romperle bisogna superare una prova di Corpo con MS +9. Ogni set di manette è fornito di una chiave. Senza la chiave, una creatura può usare Artista della Fuga o Disattivare Congegni per aprire la serratura. Le manette hanno 15 di Vigore e PDAD 12

Olio. Di solito si compra in un'ampolla d'argilla che contiene 0,5 litri. Con un'azione, puoi spargere l'olio in questa ampolla su di una creatura entro 1 metri da te o lanciarla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un PDAA a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'olio come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio è ricoperto d'olio. Se il bersaglio subisce qualsiasi entità di danno da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), il bersaglio subisce altri 1d6 danni da fuoco dall'olio infiammato per round. Se infiammato, l'olio brucia per 2 round e infligge 1d6 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o termini il suo round dentro di essa. Una creatura può subire questo danno solo una volta per round. Puoi anche versare un'ampolla d'olio sul pavimento per coprire un quadrato di 1 metro di lato, purché la superficie sia piana.

Piede di Porco. Utilizzare un piede di porco dà 2 Bonus alle prove di Corpo ogni volta si possa applicare la leva del piede di porco.

Pozione di Cura. Questa pozione generica di cura consente di recuperare 1d8+1 di Vigore.

Pozione di Cura potenziata. Questa pozione generica di cura consente di recuperare 3d8+3 di Vigore.



Per quanto sia assolutamente contrario all'acquisto di oggetti magici da parte dei personaggi le Pozioni di Cura devono essere disponibili.

Razioni. Le razioni consistono di cibo secco adatto a lunghi viaggi, e includono carne secca, frutta secca, gallette e noci.

Scatola con l'Esca. Questo piccolo contenitore contiene pietra, acciarino ed esca (di solito uno straccio secco imbevuto d'olio) impiegati per appiccare un fuoco. Utilizzarlo per accendere una torcia (o qualsiasi altro oggetto facilmente incendiabile) richiede due azioni. Accendere qualsiasi altro fuoco richiede 1 minuto.

Scatola per Mappe o Pergamene. Questa scatola cilindrica di cuoio può contenere, arrotolati, fino a dieci pezzi di carta o cinque fogli di pergamena.

Faretra per Quadrelli da Balestra. Questa scatola di legno contiene fino a 12 quadrelli per balestra.

Serratura. Insieme alla serratura viene fornita una chiave. Senza la chiave, una creatura può scassinare questa serratura superando una prova di Disattivare Congegni. L'Arbitro può decidere che per costi maggiori sono disponibili serrature di qualità migliore che richiedano un MS di +3 od oltre.

Tappi per Orecchie 3 GR, fatti di cotone o sughero cerato, i tappi per orecchie concedono 1 Bonus alle Prove contro gli effetti che richiedono l'udito ma infliggono penalità -4 alle prove di Osservare basate sull'udito.

Tenda. Un semplice riparo portatile di tela, una tenda può contenere due persone. Ci vogliono circa 20 minuti per montare una tenda.

Torcia. Una torcia brucia per 1 ora di tempo di gioco reale, fornendo luce in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se effettui un PDAA con una torcia accesa, arma improvvisata, e colpisci, infliggi

1d4 di danno più 1 danno da fuoco aggiuntivo a vigore.

Trappola da Caccia. 12 GO, 2. Usi due azioni per disporre questa trappola, formata da un anello d'acciaio seghettato, che scatta quando una creatura calpesta la piastra metallica al centro di essa. La trappola è fissata tramite una catena pesante a un oggetto immobile, come un albero o uno spuntone conficcato nel terreno. Una creatura che calpesti la piastra deve superare una Prova di Corpo con MS +3 o subire 1d4 danni perforanti e interrompere il movimento. Una creatura può usare 6 PA per superare una Prova di Corpo con MS +3, e se la riesce si libera o libera un'altra creatura a portata. Ogni tentativo fallito infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.

Tribolo. Con un'azione, puoi spargere una singola borsa di questi minuscoli triboli per coprire un'area quadrata di 1 metri di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare una Prova di Corpo o subire 1 danno perforante. Finché la creatura non recupera almeno 1 danno a Vigore, il terreno si considera difficile e muoversi di 1.5 metri costa 2 PA. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare la Prova.

Veleno Base. Puoi usare il veleno in questa fiala per coprire un'arma tagliente o perforante o fino a tre pezzi di munizioni. Applicare il veleno necessita di 4 PA. Una creatura colpita da un'arma o munizione avvelenata deve superare una Prova di Corpo o subire 1d4 danni da veleno a Vigore. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua efficacia per 1 minuto prima di seccarsi.

Dotazioni di base

Se il personaggio sceglie di acquistare il suo equipaggiamento di partenza, può acquistare una dotazione al prezzo indicato, che generalmente è più conveniente rispetto all'acquisto dei singoli oggetti separati.

Dotazione da Avventuriero (18 GO). Include uno zaino, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, 10 torce, un acciarino e pietra focaia, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Cacciatore (24 GO): contiene acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una corda 18m, un giaciglio, una cetrata, un otre, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni), torce (10) e uno zaino.

Dotazione da Diplomatico (57 GO). Include un forziere, 2 custodie per mappe e pergamene, un abito pregiato, una boccetta di inchiostro, un pennino, una lanterna, 2 ampole di olio, 5 fogli di carta, una fiala di profumo, cera per sigillo e sapone.

Dotazione da Devoto (30 GO): contiene acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una Borsa per Componenti di Incantesimi, candele (10), corda 18m, un giaciglio, una pentola di ferro, un otre, razioni da viaggio (per 5 giorni), sapone, un simbolo sacro di legno, un testo sacro economico, torce (10) e uno zaino.

Dotazione da Esploratore (15 GO). Include uno zaino, un giaciglio, una gavetta, un acciarino e pietra focaia, 10 torce, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Esploratore di caverne (24 GO): contiene un insieme di attrezzi di base per esplorare rovine e città abbandonate include 2 candele, un gessetto, un martello e 4 Chiodi da Rocciatore, 18 metri di corda, una lanterna schermabile con 5 ampole d'olio, 2 sacchi, 2 torce, razioni da viaggio (per 3 giorni)

Dotazione da Intrattenitore (60 GO). Include uno zaino, un giaciglio, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni giornaliere, un otre e trucchi per il camuffamento.

Dotazione da Scassinatore (24 GO). Include uno zaino, un sacchetto con 1000 sfere metalliche, 3 metri di spago, una campanella, 5 candele, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, una lanterna schermabile, 2 ampole di olio, 5 razioni giornaliere, un acciarino e pietra focaia e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Studioso (60 GO). Include uno zaino, un libro di studio, una boccetta d'inchiostro, un pennino, 10 fogli di pergamena, un sacchetto di sabbia e un coltellino.

Capienza dei Contenitori

Oggetto	Capienza	CdC	Oggetto	Capienza	CdC
Borsa	1 cubo con spigolo di 30 cm/3 kg di equipaggiamento	1	Barile	160 litri liquidi, 4 cubi con spigolo di 30 cm	35
Boccale	0,5 litri	L	Bottiglia	1 litro di liquido	L
Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo con spigolo di 25 cm	3	Canestro	2 cubi con spigolo di 30 cm/20 kg di equipaggiamento	5
Sacco	1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento	3	Forziere	12 cubi con spigolo di 30 cm/150 kg di equipaggiamento	35
Fiala	120 ml di liquidi	L	Otre	2 litri liquidi	1
Caraffa	4 litri liquidi	2	Zaino	2 cubi con spigolo di 30 cm/30 kg di equipaggiamento	6

Strumenti

L'elenco degli strumenti presentati aiuta i personaggi ad eseguire le prove legate alle loro Competenze.

Ad esempio una prova di "Calligrafia" si risolve con una prova di Mente se il personaggio ha a disposizione gli strumenti idonei ("Scorte da Calligrafo") ottiene 2 bonus alla Prova.

Oggetto	Costo	Ing.	Oggetto	Costo	Ing.
Arnesi da Scasso	25 GO	1	Borsa da Erborista	5 GO	1
Arnesi da Falsario	25 GO	1	Strumenti da Gioielliere	150 GO	2
Dadi	1 GA	-	Mazzo di Carte	5 GA	-
Scacchi dei Draghi	1 GO	1	Tre Draghi al Buio	1 GO	-
Sostanze da Avvelenatore	50 GO	1	Scorte da Alchimista	50 GO	2
Scorte da Calligrafo	10 GO	1	Scorte da Mescitore	20 GO	2
Strumenti da Calzolaio	5 GO	2	Strumenti da Cartografo	15 GO	2
Strumenti da Conciatore	5 GO	2	Strumenti da Costruttore	10 GO	2
Strumenti da Fabbro	20 GO	3	Strumenti da Falegname	8 GO	2
Strumenti da Gioielliere	25 GO	1	Strumenti da Intagliatore	1 GO	2
Strumenti da Inventore	50 GO	2	Strumenti da Pittore	10 GO	1
Strumenti da Soffiatore	30 GO	2	Strumenti da Tessitore	1 GO	2
Strumenti da Vasaio	10 GO	2	Utensili da Cuoco	1 GO	2
Strumenti da Navigatore	25 GO	2	Ciaramella	2 GO	1
Cornamusa	30 GO	1	Corno	3 GO	L
Dulcimer	25 GO	2	Flauto	2 GO	OL
Flauto di Pan	12 GO	L	Lira	30 GO	L
Liuto	35 GO	1	Tamburo	6 GO	1
Viola	30 GO	1	Trucchi per il Camuffamento	25 GO	1

Cavalcature e Veicoli

Una buona cavalcatura può consentire a un personaggio di attraversare rapidamente un territorio selvaggio, ma il suo scopo primario è trasportare l'equipaggiamento che

altrimenti rallenterebbe il suo padrone.

La tabella "Cavalcature e Altri Animali" indica i piedi (30cm) per PA usata e la capacità di trasporto base di ogni animale. Un animale che tira una biga, un carretto, un carro, una carrozza o una slitta può spostare un peso

pari a cinque volte la sua capacità di trasporto, incluso il peso del veicolo. Se più animali tirano lo stesso veicolo, possono sommare assieme la loro capacità di trasporto.

In Dark Catacomb esistono altre cavalcature oltre a quelle elencate in questa sezione, ma si tratta di cavalcature rare che normalmente non sono disponibili per l'acquisto, come certe cavalcature volanti (pegasi, grifoni, ippogrifi e altri animali simili) o perfino alcune cavalcature acquatiche (come per esempio i cavallucci marini giganti) oppure demoniache o angeliche.

Per entrare in possesso di una cavalcatura del genere spesso è necessario rubare un uovo e crescere la creatura di persona, stipulare un patto con una potente entità o negoziare con la cavalcatura stessa.

Bardatura. Una bardatura è un'armatura concepita per proteggere la testa, il collo, il petto e il corpo di un animale. Ogni tipo di armatura elencato nella tabella "Armature" di questo capitolo può essere acquistata come bardatura. Il costo è pari al quadruplo

dell'armatura equivalente fabbricata per gli umanoidi, mentre il peso è pari al doppio.

Sella. Un cavaliere può agganciarsi a una sella militare per rimanere al suo posto su una cavalcatura attiva, nel corso di una battaglia. Una sella militare conferisce vantaggio alle prove che il personaggio effettua per rimanere in sella. E' necessaria una sella esotica per cavalcare una creatura acquatica o volante.

Imbarcazioni a Remi. I barconi e le barche a remi sono solitamente usati sui laghi e sui fiumi. Se un'imbarcazione segue la corrente, si aggiunge la velocità della corrente (solitamente 4,5 km all'ora) alla sua velocità. In genere non è possibile remare controcorrente se la corrente ha un'intensità rilevante, ma è possibile far risalire un corso d'acqua a queste imbarcazioni portandole a riva e facendole trainare da una o più bestie da soma. Una barca a remi pesa 50 kg (Ingombro 10) qualora gli avventurieri debbano trasportarla via terra.

Cavalcature e Altri Animali

Cavalcatura	Costo (GO)	Piedi x PA	Carico	Km/h
Asino o Mulo	8	4	210	6km
Cammello	50	5	240	8km
Cavallo da Galoppo	75	6	240	12km
Cavallo da Guerra	400	6	270	9km
Cavallo da Tiro	50	4	270	6km
Elefante	200	4	660	6km
Mastino	25	4	97,5	6km
Pony	30	4	112,5	6km

Finimenti e Veicoli da Tiro		
Oggetto	Costo	Peso
Bardatura	x4	x2
Biga	250 GO	50 kg
Bisacce	4 GO	4 kg
Carretto	15 GO	100 kg
Carro	35 GO	200 kg
Carrozza	100 GO	300 kg
Morso e Briglie	2 GO	0,5 kg
Nutimento (x giorno)	5 GR	15 kg

Sella		
Oggetto	Costo	Peso
Da Carico	5 GO	7,5 kg
Da Galoppo	10 GO	12,5 kg
Esotica	60 GO	20 kg
Militare	20 GO	15 kg
Slitta	20 GO	150 kg
Stallaggio (x giorno)	5 GA	

Imbarcazioni

Oggetto	Costo	Velocità
Barca a Remi	50 GO	2,25 km orari
Barcone	3000 GO	1,5 km orari
Galea	30000 GO	6 km orari
Nave a Vela	10000 GO	3 km orari
Nave da Guerra	25000 GO	3,75 km orari
Nave Lunga	10000 GO	4,5 km orari

Servizi

Gli avventurieri possono pagare i personaggi non giocanti affinché li aiutino o agiscano in loro vece nelle circostanze più disparate. La maggior parte di questi gregari è dotata di abilità pressoché ordinarie, mentre altri hanno padroneggiato un'arte o un mestiere e alcuni si sono specializzati in qualche abilità da avventuriero.

Altri gregari comuni includono i numerosi abitanti di un tipico paese o città che gli avventurieri possono ingaggiare per svolgere un compito specifico. Per esempio, un incantatore potrebbe pagare un falegname per farsi costruire un pregiato scrigno (e la sua replica in miniatura) da usare per un incantesimo. Un guerriero potrebbe commissionare a un fabbro la forgiatura di una spada speciale.

Servizi

Servizio	Costo
Carrozza all'interno di una città	5 GR/1 km
Carrozza tra due paesi	1 GA/1 km
Gregario Abile	2 GO al giorno
Gregario Inesperto	5 GA al giorno
Messaggero	5 GR/1,5 km
Passaggio in nave	1 GA/1,5 km
Pedaggio stradale o di ingresso	5 GR/5 GA

Servizio magici

La magia è rara e difficilmente una strega vorrà mettersi in mostra. I personaggi dovranno effettuare una eccellente prova di convincimento per qualsiasi magia abbiano bisogno.

Oggetti e Sostanze Speciali

Antiemetico 25 GO, questo liquido verde dolce e saporito crea un senso di calore e conforto. Lo sciroppo protegge lo stomaco e lo rende più resistente. Per 1 ora dopo averlo bevuto si ottiene 3 Bonus alle Prove su Corpo per resistere agli effetti che rendono Nauseati o contro i veleni da Ingestione.

Antibiotico (fiala) 50 GO, bevendo una fiala di questo liquido bianco latte dal pessimo sapore si ottiene 3 Bonus alle Prove di Corpo contro le Malattie, effettuati nell'ora successiva. Se già infetti, si possono effettuare una altra Prova di Corpo con 3 Bonus. Monodose.

Antitossina (boccetta) 50 GO, se si beve l'antitossina, si ottiene 3 Bonus alle prove di Corpo contro Veleni per 1 ora. Monodose.

Bastone del Fumo 20 GO, 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. Tutte le creature nell'area influenzata hanno copertura totale.

Caffettone dell'Alchimista 1 GO, molto amata dai giovani si tratta di una polvere cristallina bruna. Mischiata con l'acqua crea una bevanda amara che cura gli effetti della sbornia. Monodose.

Borsa dell'Impedimento 50 GO, 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, diven-

tando resistente ed elastica con l'esposizione all'aria.

La sostanza non agisce su creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura volante non viene appiccicata al suolo, ma deve effettuare una Prova di Corpo o perde la capacità di Volare (sempre che usi le ali per farlo), cadendo a terra. La borsa dell'impedimento non funziona sott'acqua.

Fermasangue 25 GO, questa sostanza rossa e appiccicosa aiuta a curare le ferite. Utilizzarne una dose concede 3 Bonus alle prove di Pronto Soccorso. 6 Usi.

Fiasco Alcalino 15 GO, 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.

Fumogeno 25 GO, 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.

Fuoco dell'Alchimista 20 GO, 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 a Vigore. 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 4 PA per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi. Occorre superare una Prova di Corpo per spegnere le fiamme. Usare 6 PA dà al personaggio 2 bonus alla Prova. Tuffarsi in acqua o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le

fiamme.

Gesso per Calchi: 5 GA, 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 Vigore 6 e PDAD 11. 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.

Ghiaccio Liquido (fiala) 40 GO, 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 a Vigore, mentre le creature entro raggio di mischia subiscono 1 danno da freddo per lo spargimento. La confezione contiene 3 dosi.

Grasso Alchemico 5 GO, ogni vaso di questa sostanza nerastra può coprire una creatura Media o due Piccole. Coprendosi di grasso alchemico si ottiene 2 Bonus alle prove di lotta e per sfuggire alle prese. L'effetto dura 4 ore o finché si lava via il grasso.

Individua Luce 1 GO, 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. La piastra viene venduta avvolta in un panno pesante per evitare esposizioni accidentali.

Individua Luce avanzata 50 GO, questa piastra di metallo simile alla piastra Individua luce è grande circa 50cm*50 cm. Se esposta alla luce imprime su di essa l'immagine dell'ambiente circostante entro 3 metri.

Pietra del Tuono 30 GO, 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 una Prova di Corpo o restano Assordate per 1 ora. Monouso.

Polvere Lampo 50 GO, questa polvere argentea brucia ed esplode quasi istantaneamente se esposta al fuoco, frizionandola o lanciandola con forza contro una superficie (4 PA). Le creature entro raggio 3 metri sono Accecate per 1 round (Prova di Corpo nega). La confezione contiene 3 dosi.

Proteggilama 40 GO, 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 6 PA. La confezione contiene 3 dosi.

Solvente Universale (fiala) 20 GO, 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.

Tizzone Ardente 1 GO, 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 4 PA e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno 10 PA.

Attrezzature Alchemiche

Carta Reagente 1 GO, 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 1 Bonus alle prove di Lavoro (alchimia) od Occulto per identificare Pozioni o altri liquidi.

Inchiostro Esplosivo (fiala) 40 GO, 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.

Olio dei Liutai 50 GO, quest'olio dorato profuma di legno antico. Quando lo si applica sulla cassa di uno strumento musicale di legno ne migliora la qualità del suono. Per 1 ora, chiunque suoni lo strumento ottiene 1 Bonus alla prova di Intrattenere appropriata.

Pastiglia dell'Usignolo 50 GO, questa caramella ricoperta di miele è fatta di reagenti calmanti. Se mangiata, ha bisogno di 1 round per iniziare ad avere effetto, dopodiché conferisce 1 Bonus alle prove di Intrattenere (canto) per 1 ora.

Pietre di Via 50 GO, 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. La durata è di 8 ore.

Polvere Tracciante 30 GO, 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 3 Bonus alle prove di Sopravvivenza per individuare le tracce. 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.

Rimedi Alchemici

Aiuto Gassato 25 GO, questo pacchetto è pieno di foglie dai bordi spinosi e ha un odore pungente quasi abbastanza forte da far lacri-

mare gli occhi. Mentre si masticano le foglie, si ignorano gli effetti dell'essere affaticati o esausti. Le foglie durano per 10 round, dopodiché ne rimane solo un mucchietto di poltiglia. Quando l'effetto dell'aiuto gassato si esaurisce, si aumenta di 1 grado il livello di affaticamento. Un pacchetto basta per 1 sola volta.

Balsamo Anti-veleno 15 GO, 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 la Prova di Corpo con 3 Bonus. Monouso.

Balsamo Coagulante 5 GA, applicare questo balsamo alle erbe su una ferita cura 1 danno a Vigore, non è possibile usare più di due dosi al giorno sullo stesso paziente. La confezione è per 3 usi.

Amaro Fortificante 20 GO, questo liquido alcolico genera una piacevole sensazione di calore quando ingerito. Per l'ora successiva, si ottiene 2 Bonus alle Prove di Mente contro Paura. Usare più dosi nell'arco delle

stesse 24 ore rende Nauseati per 1 ora. La confezione è per 3 usi.

Lo Zaino Standard®

Lo Zaino Standard® è una lista di oggetti che ho segnato nel tempo andando ad aggiungere ogni cosa che nel corso delle avventure mi era servito. Prendetela come spunto per capire che oggetti avere dietro, non segnateveli tutti altrimenti l'Arbitro incomincerà seriamente a guardare le regole dell'Ingombro!

Questo il contenuto dello zaino dell'avventuriero: cintura, 3 candele, 6 torce, esca e acciarino, 7 razioni secche, fiasca d'acqua, materasso arrotolato, cerata, tenda, 18 metri corda, rete, specchio di metallo, piede di porco, bussola, 3 olio da lanterna, inchiostro, gesso, carboncino, uncino, vanga, amo da pesca, stracci, cavo di metallo 2m, fischiello, 6 fiale da pozione vuota, biglie di marmo, campanella in ottone, 1kg di farina in sacchetto, 3 zeppe, catena di metallo 12 metri, 2 manette, 8 chiodi da rocciatore, martello, carrucola, rampino.

La Magia

Non lascerai vivere colei che pratica la magia. (Libro dell'Esodo 22,17-18)

”Non si trovi in mezzo a te chi fa passare il figlio o la figlia nel fuoco, chi usa la divinazione, chi fa presagi, chi pratica la magia, chi fa incantesimi, chi consulta gli spiriti, chi evoca i morti. Infatti chiunque fa queste cose è in abominio al Signore; e a motivo di queste abominazioni il Signore tuo Dio sta per scacciare quelle nazioni davanti a te. (Deuteronomio 18:10-12)

La magia è sempre stata insieme a noi, occultata e protetta da sguardi curiosi.

La magia è il dono della Madre alle sue figlie per le loro figlie. La discendenza magica è quasi esclusivamente matrilineare, ovvero la figlia di una strega sarà a sua volta una strega.

Ci sono rari casi in cui può saltare una o due generazioni ma mai di più.

Stregoni di genere maschile sono estremamente rari.

La magia si manifesta in incantesimi grazie ad una sintesi di canto e gesti che canalizzano l'energia dalla Sorgente.

Le caratteristiche degli incantesimi

La descrizione di ciascun incantesimo inizia con un blocco di informazioni che comprende il nome dell'incantesimo, il livello, il Verbo di Magia, i Punti Azione di lancio, gittata e durata dell'incantesimo, la descrizione dell'incantesimo e gli effetti aggiuntivi che si possono avere per Margine di Successo.

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 6 Punti Azioni. Alcuni incantesimi richiedono un'Azione Immediata, una Azione di 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.

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 Azione di 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 10 Punti Azioni ogni round successivo al primo si considera usato nel lancio dell'incantesimo. Per quei round è come se dovessi mantenere la Concentrazione.

Nel round finale, quando il tempo di lancio è esaurito, tiri 2d10 per determinare il segmento di lancio dell'incantesimo.

I Fondamenti della Magia

I Verbi

La magia viene organizzata in Verbi di Potere che la strega apprende con l'esperienza e l'uso.

I Verbi sono:

- **Attaccare** (Volontà)
- **Creare** (Corpo)
- **Muovere** (Mente)
- **Proteggere** (Mente)
- **Distruggere** (Mente)
- **Riparare** (Volontà)
- **Alterare** (Corpo)

Attaccare: ciò che causa danno al Vigore dell'obiettivo tramite il Nome.

Creare: ciò che permette di creare il Nome

Muovere: ciò che consente di spostare il Nome

Proteggere: ciò che permette di proteggere, ridurre, schermare il Nome

Distruggere: ciò che causa danno non al Vigore dell'obiettivo tramite il Nome

Riparare: ciò che rinsalda, rinforza, rigenera il Vigore del Nome

Alterare: ciò che altera e modifica il Nome

I Nomi

La Strega applica i Verbi ai Nomi:

- **Elemento**
- **Corpo**
- **Mente**
- **Spirito**

Elemento: può essere espresso come Fuoco, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo.

- Energia Positiva: fa danno al Vigore dei Diavoli e di chi è marchiato con il nome della Bestia o di Satana

- Energia Negativa: fa danno al Vigore di tutte le creature viventi

Corpo: ciò che riguarda il corpo fisico di una creatura.

Mente: ciò che agisce sulla mente di una creatura

Spirito: ciò che agisce sullo spirito e anima di una creatura. Questo Nome è accessibile solo ai Nefilim

Gli Incantesimi vengono poi codificati abbinando Verbi e Nomi.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come Attacco Elementale, il bersaglio è una creatura. Se l'area di effetto è una sfera 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 un incantesimo di protezione, agiscono solo su di te: questi incantesimi hanno come gittata personale. Un incantesimo che ha come area di effetto "un alleato" può essere lanciato anche su se stesso.

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).

Lanciare Incantesimi in Armatura

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti l'armatura distrae e sbilancia i flussi. La Prova di Incantamento subisce le Penalità di Competenza indicate dalla armatura.

La strego aumentando di 1 il PA di lancio può ridurre di una la Penalità data dall'armatura.

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. Un incantesimo può essere interrotto dal proprio incantatore come azione immediata.

Qualora un margine di successo raddoppi la durata si intende sempre riferita alla durata iniziale. Es. se la durata è 2 ore dopo il primo raddoppio diventa 4 ore, con il secondo diventa di 6 ore e poi 8 ore..

- *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 tenere la magia attiva. Se non puoi mantenere la concentrazione, l'incantesimo avrà fine. Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa è indicata alla voce Durata, l'incantesimo specifica quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento usando una Reazione.

Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione. Mantenere la concentrazione costa 2 Punti Azione a round.

Formulare un Incantesimo

Per lanciare correttamente un incantesimo è necessario gesticolare e cantare in maniera particolare.

Un incantatore deve avere una mano libera per poter formulare l'incantesimo.

Essere inabile o ucciso

Se scendi sotto gli zero punti di Vigore tutti gli incantesimi su cui stai tenendo la concentrazione vengono interrotti.

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.

Lanciare un incantesimo è una azione che non passa inosservata. Solo un Margine di Successo di 3 o più nella Prova di Incantamento può celare la formulazione, se non avviene proprio davanti all'osservatore.

Traiettoria Sgombra Verso il Bersaglio

Per prendere come bersaglio una creatura od oggetto, devi vederlo ed avere la traiettoria sgombera verso di essa, e quindi questa **non può trovarsi dietro una copertura completa**. Se piazzì 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 tuo lato più vicino dell'ostruzione (una Palla di Fuoco dietro una porta chiusa esplode al contatto con la porta dalla tua parte e non si manifesta oltre la porta).

Prendere Te Stesso Come Bersaglio

Se un incantesimo prende come bersaglio una creatura a tua scelta od un alleato, 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, anche tu ne sarai influenzato.

Aree di Effetto

Diversi incantesimi 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 si manifesta 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. Il diametro del 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 angolo del cubo. Le dimensioni del cubo vengono espresse 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 fino ad incontrare un ostacolo insormontabile o la sua dimensione espresse nel raggio. La misura della sfera è indicata come raggio in metri che si estende da quel punto. Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

Una sfera di fuoco che viene generata in una stanza di 9x9 m ne prenderà una buona parte e in una stanza di 6x6 m la

riempirà tutta. In una stanza di 3x3 m se ha modo di uscire da una porta od una finestra continuerà la sua esplosione fino ad arrivare ai 6 metri di raggio. sfera di fuoco in un corridoio di 3x3 m lo saturerà per 3 metri avanti e indietro dal punto di origine.

Rarità degli Incantesimi

Su alcuni Incantesimi è indicata la Rarità ovvero quanto è probabile trovare questo incantesimo o quanto può essere conosciuto. La rarità dipende non solo dal livello stesso dell'incantesimo, ovviamente gli incantesimi più potenti sono anche i più rari, ma anche da quanto normalmente sono diffusi e conosciuti nella lista. Il Narratore userà questa scala per valutare cosa può essere trovato più facilmente: Comune (70%) - Non Comune (23%) - Raro (4%) - Molto Raro (2%) - Leggendario (1%), (1-70,71-93,94-97,98-99,100)

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo o che danno lo stesso bonus lanciato più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli lanciati, quello che ha avuto un MS migliore), ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

In caso di incantesimi istantanei gli effetti agiscono singolarmente se agiscono nel medesimo segmento di iniziativa. Es. Se vengo colpito da un attacco magico a segmento di iniziativa 4 e poi da un altro attacco magico a segmento di iniziativa 8 farò due distinti Prove di Corpo e relativa gestione del danno, se fossero nel medesimo segmento di iniziativa subirei solo quello che ha avuto più Margine di Successo.

Regole di base

- Quando una Strega vuole lanciare un incantesimo può scegliere se eseguire una Prova di Incantamento oppure prendere il risultato minimo.

Se esegue una Prova di Incantamento l'incantesimo riesce purché il Margine di Successo sia entro -3.

Se la Prova di Incantamento riesce con un margine di +3 o più può scegliere un effetto critico per ogni multiplo di 3 ottenuto nel successo della prova (con un MS di +3 hai 1 effetto, con +6 hai 2 successi, con +12 hai 4 successi...)

A seconda del Verbo utilizzato nell'incantesimo alla Prova di Incantamento usa il modificatore di Caratteristica indicato dal Verbo.

Se non esegue alcuna prova utilizzerà gli effetti descritti dall'incantesimo senza applicare alcun effetto di successo.

Esempio: Lucia vuole lanciare un Attacco Elementale e decide di fare una Prova di Incantamento per sperare in un risultato migliore.

Esegue una Prova di Incantamento (ha punteggio 5) e somma il modificatore di +2. Lucia tira 2d10 ed ottiene 9, la Prova ha avuto un Margine di Successo di -2. Per poco non ha invece fallito l'incantesimo!

- Ogni qual volta il suo punteggio di Incantamento raggiunge un multiplo di 3 impara ad usare un nuovo Verbo ed acquisisce 1 nuovo incantesimo di quel Verbo
- Ogni volta che la Strega lancia l'incantesimo perde 1 punto Vigore e cumula 1 Penalità alla successiva Prova di Incantamento.
Ogni volta che la Strega ottiene un effetto critico perde 1 punto Vigore
Dopo 8 ore di riposo la Prova di Incantamento torna normale

- Ogni qual volta la Strega tira due 1 nella Prova di Incantamento non perde il punto Vigore e perde 1 Penalità alla Prova di Incantamento
- Ogni 6 punti Vigore sacrificati può aggiungere 1 effetto critico all'incantesimo

oppure non cumula la Penalità alla Prova di Incantamento

- La Strega può scegliere di usare diversi effetti critici per incantesimo (uno da 1 critico, uno da 2 critici ed uno da 3 critici) purché li abbia a disposizione
- Una Strega può conoscere quanti incantesimi vuole
- Se una Armatura o Scudo può fornire protezione da un Incantesimo viene indicato nella descrizione dell'incantesimo stesso, altrimenti si considera che non fornisca alcuna protezione

?!

Concedete 1 Bonus quando il personaggio declama con perizia e trasporto il lancio dell'incantesimo. Se dice *"Lancio una sfera di fuoco"* non otterrà vantaggi ma se con trasporto declama *"Per il sacro fuoco dell'Eterno Altare! Possano gli Arcangeli distruggervi con le sacre fiamme. Bruciate indegni. Sfera di Fuoco!"* allora 1 Bonus alla Prova di Incantamento, ridurre il danno a Vigore o anche non aumentare la successiva Prova può starci.

Fallimento Critico nella Prova di Incantamento

Se nella Prova di Incantamento hai tirato due 0 hai avuto un fallimento critico. Indipendentemente dal Margine di Successo l'incantesimo fallisce.

Tira 2d10 e consulta la seguente tabella.

Tabella: Effetti Fallimento Critico magico

- 2 Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi
- 3 Per 1 giorno non sei più in grado di chiamare energia dalla Sorgente. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo una Prova di Incantamento con un MS di +3
- 4 Manifesti una modifica corporea minore
- 5 Vieni investito da una roboante colonna di Fiamme. In un raggio di 3 metri intorno a te compreso, chiunque deve fare una Prova di Corpo per dimezzare o subire 1d6 a Vigore
- 6 Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
- 7 Sei paralizzato per 3 round
- 8-9 Vieni teletrasportato entro 3d10 metri in una direzione casuale
- 10-11 Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round
- 12-13 Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round
- 14-15 Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a fare una Prova di Incantamento. Durata 3 round
- 16 Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se minimizzati
- 17 Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri
- 18 Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra. Se non hai oggetti in mano capita ad una creatura a caso entro 6 metri.
- 19 Una incudine cade su una creatura a caso entro 6 metri da te. 3d6 di danno a Vigore, Prova di Corpo per dimezzare il danno.
- 20 Tutte le creature, escluso te, nel raggio di 6 metri da te subiscono 1d10 danni a Vigore.



In Dark Catacomb non esistono i libri di magia o le pergamene di incantesimo. Quando si trova qualcuna che conosce un nuovo incantesimo lo si deve imparare subito o tornare quando si può imparare

Prova per Colpire con le Magie

Quando l'incantesimo dice che è necessario colpire l'avversario, la Strega deve effettuare una Prova di Incantamento, con modificatore di Caratteristica in base al Verbo usato.

Se l'incantesimo dice che il bersaglio può ridurre il danno seguite le indicazioni riportate nell'incantesimo stesso.

Quando la magia è ad area non è necessario effettuare una Prova di Incantamento se non per difficili e specificate aree, ovvero si mira in una area ben circoscritta e si vuole evitare di colpire qualcuno con un incantesimo ad area.

Tiro per Colpire con le Magie

Quando l'incantesimo ti dice di fare un Tiro per Colpire se è un "**attacco a distanza con incantesimo**" devi effettuare un Tiro per Colpire contro la Difesa dell'avversario. Questo Tiro per Colpire è effettuato con 3d6+ **Competenza Armi** + Destrezza + Abilità e modificatori vari.

Se il **Tiro per Colpire con incantesimo è in mischia** eseguirai un Tiro per Colpire contro la Difesa dell'avversario con il valore di Forza. Questo tiro per colpire è effettuato con 3d6+ **Competenza Armi** + Forza ed Abilità e modificatore vari.

E' anche possibile che sia richiesto un Tiro per Colpire con incantesimo a tocco, in questo caso la Difesa del soggetto diviene 10 + Destrezza + oggetti magici, ignorando armatura e scudo.

Tiro per Colpire con incantesimo o con arma cumulano le penalità dell'attacco multiplo.

Quando la magia è ad area non è necessario effettuare un Tiro per Colpire se non per difficili e specificate aree, ovvero si mira in

Imparare un nuovo incantesimo

Una Strega che trova un incantesimo che non conosce deve farsi insegnare a formularlo. E' necessario conoscere il Verbo e riuscire in una Prova di Incantamento.

una area ben circoscritta e si vuole evitare di colpire qualcuno con un incantesimo ad area.

Resistere all'incantesimo

Diversi incantesimi prevedono che l'obiettivo della magia possa fare una Prova di Corpo, o comunque di qualche Caratteristica per modificare gli effetti della magia.

Nella descrizione dell'incantesimo è indicato cosa succede.

Distratto - Problemi nel lancio dell'incantesimo

Se la Strega è severamente **Distratta**, cerca di nascondere il lancio della magia, è impedita, disturbata, è sanguinante, minacciata, è sotto attacco mentre cerca di lanciare un incantesimo deve effettuare la Prova di Incantamento con 2 Penalità.

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. Interrompere la concentrazione costa una Reazione.

Se vieni colpito mentre sei concentrato su un incantesimo devi effettuare una Prova di Corpo o perdi la concentrazione.

Influenzati da più Magie

Quando un personaggio è influenzato da **due o più effetti magici** che danno lo stesso tipo

di bonus, penalità o danno nello stesso segmento di iniziativa (protezione verso fuoco, bonus alla Prova d'Arme per Difendersi... , multiple palle di acido), si tiene conto solo di quella che ha Margine di Successo maggiore.

Un personaggio che prende 2 Sfere di Fuoco nel medesimo segmento di Iniziativa farà la Prova di Corpo solo per quella con il Margine di Successo più alto, indipendentemente che sia quella con il danno maggiore. Se prende una Sfera di Fuoco in due tempi diversi del medesimo round farà due Prove di Corpo distinti prendendo il danno relativo.

Definizioni obiettivi degli incantesimi

Negli incantesimi sotto elencati troverete spesso i riferimenti alle tipologie di soggetti ed obiettivi influenzabili nonché a diverse tipologie di energia ed elementi.

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

- Le **Creature Magiche** sono: Immondi (Demoni), Fatati, Spiriti, Non morti, Giganti, Celestiali, Elementali, Costrutti, Aberrazioni (tutto ciò che è alieno o innaturale) ed i Draghi. Se una Creatura Naturale ha poteri magici allora si considera anche come Creatura Magica. Una descrizione più completa di questi "categorie" la trovate nel Capitolo del Mostuario.

- **Elemento** comprende: Fuoco, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo.

Elenco Incantesimi

Attacco Elementale

Prerequisiti: Corpo 4, Incantamento 3 **Verbo:** Attaccare (Volontà)

Nome: variabile

Punti Azione: 6

Gittata: 9 metri

Area di Effetto: 1 bersaglio

Durata: istantanea

Rarità: Comune

Descrizione: focalizzi la magia della sorgente in un lampo energetico. Il personaggio può scegliere l'Elemento da usare.

Il bersaglio subisce 1d6 danni a Vigore.

Effetti Critici:

Ogni 1 successo critico: puoi influenzare una persona in più che non ne sia già influenzata

Ogni 1 successo critico: puoi aumentare la gittata di 9 metri

Ogni 2 successo critico: crei un altro lampo di energia che può colpire chi preferisci

Ogni 2 successo critico: aumenti di 1 il danno a Vigore causato

Con 3 successo critico: il dado di danno a Vigore diventa 1d8

APPUNTI

ispirarsi a nome verbo, ma fai te gli accoppiamenti e stabilisci te cosa succede per ogni critico i livelli (II, III..) aggiuntivi hanno prerequisiti di consocenza magica maggiore e statistica maggiore, causano una maggiore perdita di resistenza ma garantiscono maggiore risultato, il tempo di lancio (iniziativa) e' piu' lenta piu' e' potente l'incantesimo.

Attacco Elementale I, II, III, IV, V Creare Elemento I, II, III Creare Corpo ??? Creare Mente ??? Muovere Elemento I, II Muovere Corpo (feather fall, levitate, volare..) Muovere Elemento Proteggere Corpo Proteggere Elemento Proteggere Mente Distruggo Elemento (piccole cose.. poi piu' grandi) Distruggo Corpo (maledizione, penalita'..) Ripara Corpo Ripara Elemento Conoscere Corpo Conoscere elemento Conoscere Mente Ripara Mente Alterare Mente (charmi, compulsion..) Distruggo Mente (come attacco) Riparare Spirito, da Mercanteggiare se serve, se ci sono mostri effetti contro lo spirito...

Creomente (bonus a prove mentali), elemento Muovocorpo, elemento, mente (possessione ?) Trasformo Altero Proteggocorpo, mente, elemento, spirito Distruggocorpo, mente, elemento, spirito Attaccocorpo, spirito Ripararecorpo, mente, elemento, spirito Conoscerecorpo, mente, elemento, spirito

Corpo Mente Elemento Spirito, cio' che riguarda la non vita e l'anima

Alterare "Rotto il grimaldello? Lucchetto difficile ed antipatico ? Osserva come si apre al mio umile tocco": Alterare - rare - Materia "Potenti spiriti guerrieri infondete coraggio ai compagni": Alterare - Spirito "Dalle somme biblioteche io chiamo il Silenzio!": Alterare - Mente / Alterare - Energia. O non fai sentire il suono, o lo fai diminuire. "Per i grandi mammoth lanosi, il freddo non mi fa nulla": Alterare - Corpo. Per avere resistenza al freddo. "Che Re Gorilla ti dia la forza di un esercito": Alterare - Corpo "Dal deserto delle 10 ombre chiamo il miraggio del muro": Alterare - Mente. Attaccare "Possa tu bruciare delle fiamme dell'inferno": Attaccare - Fuoco "Fragili sottili deboli, una ad una rompo le tue ossa": Attaccare - Corpo / Distruzione - Corpo "Emicrania ? e' solo l'inizio": Attaccare - Corpo "Che il fuoco della fucina scaldi la tua arma": Attaccare - Materia Creare "Rotto il grimaldello? Ho il migliore dei setti regni": Creare - Materia "Nessuna mela è più buona di quella che puoi creare tu": Creare - Materia "Oh piccola torcia esplodi di luce in questa tetra caverna": Creare - Energia. In questo caso non può esserci danno non essendo il Verbo Attaccare. "A me tomo delle idee! Illuminami il pensiero": Creare - Mente. In questo caso può essere usato per ritirare una prova con un bonus. Solo Conoscenza - Mente può dare la soluzione. "Al più pavido degli eroi concedo il coraggio del leone": Creare - Spirito. Può essere dato solo a chi il coraggio non lo ha, altrimenti e' Alterare. "Sommi sapienti aiutatemi a chiamare Colui che Striscia nell'Oscurità": Creare - Spirito. Non si evocano creature reali, ma si evocano simulacri, per questo si usa Spirito. Riparare "Rotto il grimaldello? Una mia carezza è più efficace di un fabbro" : Riparare - Materia "Nessuna mela è troppo marcia, riempila del tuo amore e mangiala": Riparare - Materia "Possano le tue ferite rinsaldarsi, possa il tuo cuore riposare. Possano le mani della somma guaritrice placare le tue sofferenze": Riparare - Corpo "Libera il cuore dalla paura! Che il maleficio delle immonde creature scompaia": Riparare - Spirito. In questo caso si porta alla condizione originaria, togliendo l'effetto di paura Distruggere "Rotto il grimaldello? Peggio per il lucchetto. Il mio tocco è quello dei millenni": Distruggere - Materia "Osserva il vuoto, perdititi dentro, scompaia nel nulla. Cosa hai fatto?": Distruggere - Mente. Può fare perdere Azioni "Trema, annaspa, striscia, muori. Dal tuo posto non ti sposti": Distruggere - Corpo. Per fermare il movimento "Il coraggio non si dà a chi non lo ha. Piccolo codardo, scappa dalla mamma": Distruggere - Spirito. Può essere usato per diminuire o annullare un'Essenza che conferisce coraggio. "Fiat Tenebris! Ogni luce muoia": Distruggere - Energia Conoscere "Rotto il Grimaldello? Ogni lucchetto ha un difetto ed un punto debole. Dimmi quale è il tuo e ti libererò dal giogo della chiusura": Conoscere - Materia "Grande Rutte, concedimi il tuo sguardo di mille avventure. Come affrontare il mio avversario": Conoscere - Corpo. "Dal labirinto chiamo il Minotauro. Ti ordino di dirmi

la strada più breve per le Sale di Mazurdas”: Conoscere - Materia ”I tuoi pensieri nei miei pensieri. I tuoi pensieri sono i miei pensieri”: Conoscere - Mente ”Possa il sommo curatore aiutarmi a capire che veleno di affligge”: Conoscere - Corpo ”Se non fuoco, se non fulmine, immonda creatura quale è il tuo punto debole”: Conoscere - Spirito

condizioni: prendere da obss e ridurre sensibilmente e semplificare bonus e malus, aggiungere condizioni solo se necessario

incantesimi solitamente costano da 4 punti azione in su in base al livello (II, III; IV..) ogni livello in più aumenta di 1 l'iniziativa, spostarsi costala meta' della in base alla distanza coperta i mostri in base alla loro taglia e cosa fanno per altre azioni vedi obss e traduci in p.a.

magia: deve essere lanciare più difficile lanciare incantesimi e consumare "risorse" (resistenza/energia/stamina..)

certi rami magici possono privilegiare certe scuole di magia. lavorare su liste e ridurre e tanto. l'idea di base e' per esempio crea fuoco puo' diventare a seconda del punteggio del tiro altre cose, il valore influenza la distanza, AoE, danno, se e' un raggio o esplosione e che raggio... Pochi incantesimi ma che si evolvono

lanciare un incantesimo: tirare a secondo dall'incantesimo su capacita' magica e avere un punteggio minimo di mente, corpo o volonta'. Ogni punteggio -3 rispetto alla prova, es. capacita' magica 13 e tiro 8, potenzi un fattore dell'incantesimo (distanza, AoE, danno, tipo di effetto..). Gli incantesimi hanno un punteggio minimo di mente/corpo/volonta' per essere tirati ed anche di capacita' magica Ogni incantesimo ha degli attributi, danno, distanza, aoe, durata ed un punteggio minimo di competenza magica e corpo/mente/volonta'. se il tiro riesce bene puoi potenziare un attributo presente ma non darlo/aggiungerlo se questo e' assente. se lancio l'incantesimo crea fiamma, inc. base difficoltà 1, se faccio un ottimo tiro potro' potenziare la durata e aoe (l'area di luce che fa) ed il danno, ma non posso aggiungere distanza perche' e' un attributo assente. ci sara' poi l'incantesimo globo di fuoco, la versione base della palla di fuoco, questa ha più attributi ma ad esempio non ha durata, o meglio l'istantanea non puo' essere migliorata. Mercanteggiare di aggiungere attributi assenti quando il tiro e' veramente buono, ovvero tiri veramente basso, direi almeno un -6 per aggiungere un attributo a livello base (3 metri) si possono spendere risorse aggiuntive per potenziare l'incantesimo, ovvero abbassare il risultato del dado scuola di magia: raggruppa gli incantesimi per tipo ci si puo' specializzare in un "verbo" di magia: hai +3 alla prova, ma -3 a tutte le altre scuole

lanciare incantesimi mentre si combatte o si e' stato colpito: si puo' fare ma il primo critico si ignora

se l'incantesimo riesce nel lancio non c'e' TS. alcuni incantesimi possono avere una prova di difesa per essere evitati/dimezzati l'effetto

questo implica che non ci saranno mai incantesimi super potenti in tutto..

quanti incantesimi lanciare: a piacere, ma ogni volta che lanci lo stesso il costo in vitalita' aumenta.

quando lanci un incantesimo e fallisci la prova non succede nulla, ma l'incantesimo l'hai lanciato e quindi perdi la vitalita' quando lanci un incantesimo e fallisci con 19-20 la prova succedono cose brutte quando lanci l'incantesimo e fai veramente basso 2, non perdi vitalita'

mostri: se il mostro tira la sua difesa c'e' il rischio che riesca sempre ad alti livelli. considerare abilita' che abbassano la difesa, l'idea di base e' che se un mostro ha difesa o più deve essere di un livello tale da dover affrontare pg con rami che danno penalita' alla difesa fare una lista minima di 20 mostri tipici e classici, verificare bx per compatibilita'

- fare 2 o 20 successo critico o fallimento critico

- il giocatore dichiara cio' che fa e' solo il master a stabilire se serve una prova.

- il tempo e' un fattore, tabelle random per incontri basati su tempo trascorso, si computa il tempo reale.

demoni della bibbia

Abaddon: In alcune interpretazioni, è un angelo caduto o un demone dell'abisso. Asmodeo: Menzionato nel Libro di Tobia, è un demone associato all'incesto e agli spiriti maligni. Un demone spesso associato alla lussuria e ai desideri sessuali.

Astaroth: Un demone associato all'occultismo e ai rituali magici. Astoret: Un'entità idolatrica spesso associata al male. (1 Re 11:5, 1 Samuele 7:3-4) Astoret o Astarte: Divinità idolatrica spesso associata al male. (1 Re 11:5, Giudici 2:13)

Azazel: Menzionato nel Libro di Levitico come parte del rituale del capro espiatorio nel Giorno dell'Espiazione. In alcune tradizioni apocrife, è uno dei tre demoni che guidano i caduti. Baal: Anche se il termine può riferirsi anche a divinità non demoniache, talvolta è associato a forze maligne o idolatria. Belial: Un termine usato in diverse parti della Bibbia, spesso per riferirsi a persone malvagie o depravate. Belzebù: Conosciuto come il "signore delle mosche", è menzionato nel Nuovo Testamento come un principe dei demoni.

Chemos o Chemosh: Un dio pagano associato a sacrifici. (1 Re 11:7)

Dagon: Un'idolo filisteo associato a un dio della fertilità. (Giudici 16:23, 1 Samuele 5:1-5)

Legione: Nel Nuovo Testamento, è il nome di un gruppo di demoni che possedeva un uomo. Lilith: Una figura nel folclore ebraico, a volte considerata un demone, associata all'oscurità e alla sessualità. Mammona: Un termine utilizzato da Gesù nei vangeli per riferirsi alla ricchezza o al denaro personificati come un idolo. Moloch: Un idolo a cui venivano offerti sacrifici umani e che rappresentava il male. (Levitico 18:21, Geremia 32:35)

Mastema: Compare nel Libro di Giubileo, dove viene descritto come un demone associato all'oppressione. Samæl: Spesso associato all'angelo della morte o all'accusatore. Satana o Lucifero: Descritto come il capo dei demoni, colui che si ribellò contro Dio e fu cacciato dal cielo. Presente in varie parti della Bibbia, come ad esempio nel libro di Isaia e nel Nuovo Testamento. Un angelo caduto che rappresenta il male e la ribellione contro Dio.

Serapide: Un'idolatria spesso associata alla cultura egizia. (Atti 19:23-41)

arcangeli

Arcangelo Michele: Spesso riferito come un capo degli angeli, associato alla protezione e alla lotta contro le forze del male. (Daniele 10:13, Giuda 1:9)

Gabriele: Annunciò la nascita di Giovanni Battista e di Gesù ai loro genitori. (Luca 1:11-20, 1:26-38)

Raffaële: Appare nell'Apocrifo di Tobia, aiutando Tobia in diverse avventure. (Tobia 3:16-17, 5:4-28, 12:15)

Uriel: Menzionato in alcuni testi apocrifi ed extra-biblici come un angelo della divina giustizia.

Michele: L'unico arcangelo esplicitamente menzionato nella Bibbia. Viene spesso descritto come un guerriero spirituale e un difensore del popolo di Dio. (Daniele 10:13, Giuda 1:9)

Gabriele: Pur non essendo sempre menzionato come arcangelo nella Bibbia, è spesso considerato un arcangelo per il suo ruolo di portatore di importanti messaggi divini, incluso l'annuncio dell'incarnazione a Maria. (Luca 1:19, 26)

Raffaële: Non menzionato esplicitamente come arcangelo nella Bibbia, è citato nel Libro di Tobia come l'angelo che accompagna il giovane Tobia in un viaggio. (Tobia 3:17, 12:15)

Uriele: Il nome non compare nella Bibbia, ma è menzionato in alcuni testi apocrifi e nelle tradizioni ebraiche e cristiane. Viene spesso associato a un angelo di luce, conoscenza o preghiera.

Raziel: Anche questo nome non compare nella Bibbia, ma è menzionato in alcuni testi apocrifi e nella tradizione ebraica. Raziel è associato a segreti e conoscenze arcane.

Saraqæl: Ancora una volta, non menzionato esplicitamente nella Bibbia, è presente in alcune tradizioni apocrife ebraiche e cristiane.

angeli varie

Angeli Custodi: Anche se non menzionati con nomi specifici nelle Sacre Scritture, si crede che Dio assegni agli individui angeli custodi per proteggerli e guidarli.

Angeli dell'Apocalisse: Descritti nell'Apocalisse di Giovanni come figure che eseguono giudizi e compiti divini. (Apocalisse 7:1-2, 8:2)

Serafini: Descritti come esseri con sei ali che adorano Dio e che appaiono nel tempio celeste. (Isaia 6:1-7)

Cherubini: Esseri con ruoli di custodia e protezione, spesso associati alla presenza divina. (Genesi 3:24, Ezechiele 10:1-22)

Angeli dell'Annunciazione: Gli angeli che annunciavano eventi importanti, come l'annunciazione a Maria. (Luca 1:26-38)

Angeli che lodano Dio: Esseri che adorano e lodano Dio costantemente, come descritto in Apocalisse e altri passi biblici. (Apocalisse 4:8-11)

Angeli che eseguono giustizia: Esseri inviati da Dio per eseguire la sua volontà e giudizio, come nei racconti dell'Antico Testamento.

Eserciti angelici: Gruppi di angeli che servono Dio e sono pronti a eseguire i suoi comandi. (Luca 2:13, Apocalisse 19:14)

Angeli messaggeri: Angeli inviati per consegnare messaggi o guidare gli individui in situazioni specifiche. (Numeri 20:16, Atti 7:53)

Angeli della resurrezione: Descritti come annunciatori della risurrezione e della venuta di Cristo. (Matteo 28:2-7, 1 Corinzi 15:52)

bestie

Leviatano: Un mostro marino menzionato nella Bibbia, spesso interpretato come un simbolo delle forze del caos. Behemoth: Un altro animale descritto nel Libro di Giobbe, spesso interpretato come un grande e potente animale terrestre. (Giobbe 40:15-24)

Scorpione: Nel contesto delle profezie apocalittiche, rappresenta forze maligne e giudizio. (Apocalisse 9:1-11)

Unicorno: Menzionato in alcune traduzioni della Bibbia, potrebbe riferirsi a un animale mitico o a un rinoceronte. (Deuteronomio 33:17, Numeri 23:22, 24:8)

Bestia dalla terra: Menzionata nell'Apocalisse, rappresenta un'altra potenza maligna. (Apocalisse 13:11-18)